

CALLERLAB

SIGHT AND MODULE RESOLUTION SYSTEMS



サイトとモジュールによる ゲットアウトの体系

多数のスクエアダンスコーラーたちによって使われている
種々のゲットアウト体系が記述された CALLERLAB 文書

上巻：第1～7章

日本語訳版編集・発行

2020年3月



一般社団法人

日本スクエアダンス協会

Japan Square Dance Association

2014年9月03日以降の変更履歴

変更日付	変更事項
2014年09月03日	初版発行
2015年02月18日	第1章の右側ページに空白ページを追加。17ページ目の誤植を修正。
2018年02月01日	原本ファイルの形式を LaTeX から Microsoft Word document に変更。 FASR で使う Zero Line/Box を Partner Line および Corner Box.に統一。 ベーシックレベルの事例は B1 と B2 に分類され、B1 についての事例をいくつか追加。 第14章にコーナーボックス ゲットアウトのセクションを追加。 軽微な編集と訂正。 ヘッダーに記されていた章とテーマ名の表示を本書タイトルと章名に変更。

© 2018 CALLERLAB、国際スクエアダンスコーラーズ協会

再印刷、再出版、使用料の発生しない配布物の製作はこの文章表示を条件にこれを許可する。

使用料の発生しないインターネットでの刊行はこの文章表示を条件にこれを許可する。

使用料の発生しない一部または全ての引用はこの文章表示を条件にこれを許可する。

いかなる配布物製作または刊行においても本書内の情報は変更されまた改訂されてはならない。

CALLERLABのコーポレートスターロゴはCALLERLABによって出版される文書のためのものであるが、変更されるであろう

目次

第1章

前書き、概要、学習指針	1
目的	1
サイトとモジュール	2
本書の概要	3
サイトコール初級者のための学習指針	4

第2章

セットの状態を説明するための用語	8
THE SQUARE (スクエアセット)	8
対称なコールの組立て・振付け	9
非対称のスクエアを認識する	10
FASR用語	10
フォーメーション(Formation:隊形)	10
アレンジメント(Arrangement)	11
アレンジメントの数字の意味	12
シーケンス(Sequence)	13
リレーションシップ(Relationship)	13
1つのFASR	14
シーケンスとリレーションシップの16の可能な組み合わせ	14
注目すべき便利なシーケンスとリレーションシップのパターン	18
一般的なFASR状態の名称	18
THE EIGHT SAME-SEQUENCE NORMAL FACING LINE FASRS (同一シーケンスでノーマルなラインのFASR 8種)	19
ALLEMANDE LEFT FASR(アレマンドレフトFASR)	20
事前準備	21
直接ゲットアウトに至る他のFASR	22
RIGHT AND LEFT GRAND FASR(ライト アンド レフト グランドのFASR)	22
WRONG WAY GRAND FASR(ロング ウエイ グランドFASR)	23
PROMENADE FASR(プラマネードFASR)	23
QUADRANTS(クワドランツ、象限)	23
AXIS(軸)	23
GEOMETRIC(ジオメトリック(幾何学的)) QUADRANTS	23
COMPASS QUADRANTS(コンパス(方位)クワドラント)	25
RELATIONSHIP QUADRANT (リレーションシップ クワドラント)	25

第3章

モジュール - 定義と用法	28
ゲットインとゲットアウトモジュール	28
ゼロ(Zero)	29
ジオグラフィカルゼロ	29

トウルーゼロのフリップ・フロップ(Flip-Flop).....	29
主軸を90度変えるトウルーゼロ.....	29
フラクショナルゼロ.....	30
Basicコールを用いたコーナーボックス モジュール.....	30
Mainstreamコールを用いたコーナーボックス モジュール.....	31
チキンプラッカー(Chicken Plucker).....	31
チキンプラッカーの枠組みを用いたゲットアウト.....	33
テクニカルゼロ (Technical Zero).....	35
イクイバレント(Equivalent).....	37
ノーマルなFacingカプルのための、4人のダンサーで行うジオグラフィック イクイバレント.....	38
コンバージョンモジュール (Conversion Module).....	39
FASRコンバージョン.....	40
People-Mover Conversion (ピープルムーバー コンバージョン).....	40
ビルピーターズ(Bill Peters)の“マジックモジュール.....	40
4つのフェイスングラインの枠組み.....	40
BasicとMainstreamのコールを用いたパートナーライン モジュール.....	41
コーナーライン、オポジットライン、ライトハンドレディラインのゲットインとゲットアウト.....	43
INVERT AND ROTATE(インバートアンドローテイト)モジュール.....	44
チキンプラッカー再考.....	46
フローモジュール(Flow Module).....	47
モジュールを使う方法の中でいくらかサイトコールを使ってみる.....	47

第4章

あらゆるサイトコール手法に共通の技術.....	48
プログラムについての知識.....	48
スムーズでうまく踊れるダンス.....	48
フォーメーション管理.....	49
コール使用法チャートの例.....	50
予期せぬ事態への対処.....	50
一般的なフォーメーション間での相互変換.....	51
フォーメーション管理チャートの例.....	52
ノーマライジング(ノーマルカプルに戻す技術、 Normalizing).....	53
パイロットスクエア(Pilot Square)選び.....	54
ペアリング(Pairing).....	55
ペアリングの維持.....	59
シークエンスを見る.....	60
シークエンスの違いを知る.....	61
シークエンスを変える.....	61
女性コーラーのための調整.....	63

第5章

制御されたサイトやモジュールのコール手順.....	64
サークル(Circle)はサイトコールビギナーにとって最も易しい.....	64

2カプルダンスのコール組立	65
バート イメージ(BURNT IMAGE)(1カプルサイト One-Couple Sight)	66
アイソレーテッドサイト(ISOLATED SIGHT)(2カプルサイト)	68
アイソレーテッドサイトのバリエーション、ラバーバンド (Rubber Band/輪ゴム)	69
アイソレーテッドサイトのバリエーション、アクロスザストリート(ACROSS THE STREET)	70
CRaMS (クラムズ/Controlled Resolution and Manipulation System)	72
初級CRaMS (Elementary CRaMS)	72
上級CRaMS(Advanced CRaMS)	73
各ステーションのゲットインとゲットアウトの例	74
16のステーションを経由しながら踊る	77
CRaMSのステーションを認識してゲットアウトする	78

第6章

コールに制限のない標準的なゲットアウト手法	82
標準的スクエア解決方法(標準的なゲットアウト手法)の概要	82
平行なトゥフェイスラインからの標準的ゲットアウト手法	84
平行なトゥフェイスラインについての集約的見解	86
トゥフェイスラインからの標準的ゲットアウトの半分のステップを使う方法	86
反対側の2カプルだけペアリング、標準的方法の半分のステップを使う	86
4カプルをペアにし標準的トゥフェイスラインゲットアウトの半分を使う方法:	87
トゥフェイスラインからの標準的ゲットアウト方法のフローチャート	89
フェイスラインからの標準的ゲットアウト方法	90
フェイスラインのサイトによるゲットアウト法“プライマリーマンオンレフト”	91
フェイスラインでの記憶の秘訣	92
“パッションネット オア スクエア”(Passionate or Square/情熱的か堅物か?)	92
“フレンズ(Friends)”	93
標準的Dive Thruのゲットアウト法	93
プライマリーカプルを使う標準的Dive Thru法のバリエーション	96
女性コーラーのための代替的な見方と調整	97

第7章

特定のコールを使うゲットアウト手法	98
オーシャンウェイブからコーナーボックス/パートナーラインへ	98
平行なトゥフェイスラインのサイトでのゲットアウト法	100
女性コーラーのための代替的な見方と調整	100
SWING THRU, TURN THRUのゲットアウト法	101
女性コーラーのための代替的な見方と調整	101
RECYCLEによるゲットアウト法	102
女性コーラーのための代替的な見方と調整	102
Recycleに続けられる別のゲットアウト	103

第1章

前書き、概要、学習指針

目的

本書の目的は、有効かつ興味深いと感じられるスクエアの解決手段(=概ね Get-Out・ゲットアウトという意味。ゲットアウトはスクエアの解決を行う手段全般を指す。)に関する知識を深めることによって、ダンサーにとってスムーズで踊りやすい“コールの組立”や“振付け”を、コーラーがコールできるように能力向上を手助けすることである。本書に“サイトとモジュールによる解決方法”というタイトルが付けられたのは以下のような解決方法の体系に焦点を当てたことによる。その体系とは、コーラーがまずサイトコール、あるいはモジュールとサイトの組み合わせを使ってダンサーをコーラー自身が認識可能な FASR(セットの状態)へと動かし、そこから1つかそれ以上のモジュールを使ってゲットアウトするコール体系のことである。その FASR とは、単に“Allemande Left”、“Right and Left Grand”、“Promenade”や、“Home”とコールすればゲットアウトする状態のことなのである。

私たち編者が目指すのは、有能なコーラー達が使う様々な方法を出来る限り多く記録していこうということである。サイトコーラーがゲットアウトする時何を考えているのか、そして、その途中の過程で彼らが持つ目標とは何なのか、ということに私たちは関心を持っている。この記録によりコーラーの皆さんが多様な可能性に気づくこと、あるいはその一助になるということを期待している。Basic(ベーシック)や Mainstream(メインストリーム)レベルの平均的なコーラーが理解できるようなコールのシステムを説明して書き留めようと、あらゆる試みがなされてきた。コリオグラフィーの例は CALLERLAB のプログラムによって分類整理されており、Basic のコールから始まり、メインストリーム、Plus(プラス)、Advanced(アドバンス)や Challenge(チャレンジ)のコール例も収録されている。

ある特定のコールシステムが他のより良いなどと勧める意図は全く無い。目指すのは、あなた自身ではない他のコーラー達が考えていることについて理解を深めることである。人の脳の働き方は様々な異なるゆえに、スクエア・ダンスのパターンを理解しようと、長年にわたって多くのコーラーが色々な方法を築き上げてきた。願わくは、ここに収録されているものの中から、コーラー一人一人が自らの理論的思考のスタイルに合致するものを1つでもいいから見出してほしい。ダンサーたちが踊れるレベルに適合するよう工夫された他の方法も必要であり、また今ある方法の中でもレベルに応じた調整というものが必要であることに気付いてほしい。コール学習量の限られたダンサーから、広範囲を習得したチャレンジダンサーのレベルまで、全領域に渡るサイトコールについてもいづらか述べられている。

本書は、コーラーのための参考資料である。読者は皆、第2章と第4章で述べる用語や技術はよく知っておく必要がある。その他の章で述べられている方法については、それぞれ別個に単独なものとして学んで構わない。第14章には、役に立つゲットアウトが相当数載せられている。新人のサイトコーラー、幾分経験のあるサイトコーラー、熟練したコーラー、そして、サイトコーラーを指導するコーラーなど、いずれの立場の人にもそれぞれにとって適切な部分があり、そこが読まれることを望みたい。読者にはそれぞれ異なるニーズが有り、求める内容の複雑さの程度も様々なのである。多くの経験あるコーラーが使う、“以前からあるやり方”に対して明確な説明を求めている者もいるだろうし、新しい考え方を探し求めて読む者もいるだろう。サイトコールに関する“新しい考え方”、あるいは“他の考え方”が存在しているということが知られており、そのすべての情報を集めて1つの記録に編纂しようというのが、本書制作のきっかけなのである。

本書に収録されている情報に直接的、間接的に貢献して下さったすべての方々に感謝したい。サイトコールの発展は、少なくとも1960年代から続いてきた長く複雑な道のりを経ている。ここにあるゲット

アウト手法はすべて、コーラー達が駒を動かして費やした膨大な量の時間や、彼らの間で繰り返された数限りない議論、そして、50年以上にわたる素晴らしいダンスの賜物なのである。

サイトとモジュール

本書にある資料を議論していく中で、コーラー達が、“サイト”と“モジュール”という言葉について様々に違った解釈していることが明らかになった。この2つの用語が本書の中でどのように使われているかを簡単に説明する。

ここでは、コーラーが一連のコール全体にわたり、既知のモジュールを使ってコールしている時、それをモジュラーコールと呼ぶ。モジュラーコーラーとは、Get-In(ゲットイン)、Zero(ゼロ)、Equivalent(イクイバレント)、Get-Out(ゲットアウト)、そしてその他のタイプのモジュールについての知識を多く蓄え持ったコーラーのことである。そういう人は、モジュールを組み合わせて、スムーズに流れる一連のコールを組立てる。この種のコーラーは、ダンサーを見ることで、タイミングの良し悪しをチェックしたり、各モジュールの終了点でダンサーのいるべき場所を確認したりする。

コーラーが、前もって計画された一連のコールを用いていない時、ここではそれをサイトコールと呼ぶ。サイトコーラーは、各コールの始まりと終わりについての豊富な知識を使って、1つのコールの終わりが次のコールの始まりとして正しくなるようコールを繋ぎ合わせていく。この思考過程を補うためサイトコーラーは、各コールが思い通りのフォーメーションやアレンジメントを作り出せたかどうかを確認し、タイミングやボディ・フローを掌握しようと、ダンサーの動きを注視する。ゲットアウトするために、コーラーはまた、シーケンスやリレーションシップについても見始める。そしてダンサーからのこの視覚的情報を得て、次にどんなコールをすれば、既知のFASRへとダンサーを動かしていけるかの決断が導き出され、そのFASRにたどり着いたら、1つのゲットアウトモジュールを用いる。

サイトコールとモジュラーコールという2つの技術は、互いに分かち難く絡まり合っている。コーラーの多くはその2つを、一見して継ぎ目のないように織り交ぜて使う。モジュールを使うコーラーは、サイトコールを全く使わずにコールするかもしれない。モジュールが広範囲に用いられてはいるが、前もって計画された一連のコールに変化をつけるために、サイトコールを所々で短く使うようなコール方法もある。サイトコーラーは、ゲットアウトのために殆どいつもゲットアウトモジュールを使っている。

モジュラーコーラーは、ダンサーが間違えても、暗闇の中であってもコールをすることは出来るが、しかしこの技術は、膨大な量のモジュールを記憶したり、それを記録したファイルカードの山に依存しており、間違えことなく正確にコールされなければならない。もし一連のコールを間違えて覚えたり、読み間違えたりすれば、ダンサーはもはや、コーラーの望む場所にはいない。そして突然、コーラーは何をすべきかの手掛かりを求めて、ダンサーを見ることに頼っていくことになり、別のゲットアウトの技術が必要となるのである。

サイトコーラーは視覚的な手掛かりを得ようとダンサーを見ることに依存しているが、この方法もダンサー側の間違いや、同じコスチュームのダンサーが多数いるような状況や、また、その他予想外の理由により、つまづくことがある。そういう場合には、モジュールや、記憶した一連のコールを使う能力が必要となるのである。

本書は、コール方法は全て、ある程度まではモジュールを使うのだということを認めた上での“Sight Resolution Systems”(サイトコールによるゲットアウトの体系)に、主として焦点を当てている。コーラーは、いかなる状況下でも自らの役割を十分に果たせるよう、モジュラーコールとサイトコールの両方の技術を身につけることを目標とすべきなのである。コールする状況により、そのどちらの方法を主に使うかは、各コーラーの好みにより違ってくるに過ぎない。

本書の概要

サイトコールは、スムーズで踊りやすく面白いコールの組立てを生み出すためにコーラーが各自の道具袋の中に持っている道具の内の1つである。それは、時として非常に必要とされる道具となる一方、あまりそれに依存し過ぎると、結果として不満の残るチップになることがある。時には、前もって計画されたものやモジュールを使ったものが唯一安全な方法であるような場合もある。コーラーがコールの組立て・振付けを管理する道具を入れる袋には、前もって計画されたコールの組立てがいくつか、モジュールもいくつか、アイソレーテッドサイト(Isolated Sight)、そして少なくとも1つの無制限のサイトコールによるゲットアウト方法が入っているべきである。

私たち編者は、あなた方コーラーが、自分にはこれだと思える方法、そして、実際のダンスの場で常に上手くゲットアウトできるような方法を見つけられるよう望んでいる。もし今、サイトコール手法の1つをすでに用いているなら、手持ちのゲットアウトレパートリーに多様な変化と柔軟性を加えられるような、別の方法を見つけたいと願っている。

ただし、ここにある方法を、2つ以上を同時に学ぼうとしないでほしい。今あなたがコールしているダンス・プログラムにふさわしくて、ゲットアウトの過程をあなたに直感的にあてはまるような方法で述べているものを1つだけ選べば良い。それを注意深く研究し、完全に理解できるまで駒を使って練習する。そして、滑らかに継ぎ目なくコール出来るようになるまで使ってみる。その後、必要に応じ、別の方法の習得へと進む。スムーズで踊りやすいコリオグラフィーを生み出せるよう、常に努力が必要である。

コーラーを教える立場にある人には、コーラーたちが、様々に異なる技術を持ってスクエア解決の過程に臨むのだということに心に留めておいてもらいたい。細かい、理路整然とした説明が必要な人もいれば、無い方がやりやすいと感じる人もいるだろう。シークエンスを簡単に見分けられる人もいれば、うまく見えなくて何か別の方法が必要な人もいるだろう。コーラー個人とその人の使う方法にミスマッチがあると、たいていは挫折感を生む結果となる。本書はサイトコールを論じる時に使われる用語の定義を説明する章から始まる。第3章ではモジュールが語られ、第4章は、サイトコーラーすべてが必要とする技術を説明している。第5章では、コーラーが、限定されたコール・リストからコールを選ぶ必要があるようなコール組立の管理方法を幾つか述べる。これらは、4人のダンサーが行うコール、あるいは、同じ4人のダンサーで始まり同じ4人で終わるようなコールに限定されたサイトコールをいくらか入れてもよいが、主にモジュールを使うという方法である。第6章では世界中で広くコーラーに教えられてきた古典的方法の幾つかのバージョンを述べる。

第7章から第11章にかけては、本書のために収集されてきた、無制限のサイトコールによる方法を幾つか述べる。それらは、一般的な思考過程に基づきグループ分けされている。第7章は、少なくとも1カプルを結び付けて、あるフォーメーションに導き、状況分析をしてゲットアウトができる特定のコールを用いる、という方法を説明する。第8章では4カプル全てを結びつけて、それから解決に持っていく方法を2つ述べている。第9章にある方法は、状況を分析してゲットアウトのための特定の目標を突きとめる方法だが、コーラーは使うコールを自由に選べる、というものである。第10章はビギナーに最初に教える時のような、限られたコールを使う場合の方法を説明する。第11章で語られる方法では、最初にシークエンスで分類しそれから最後にパートナーを結びつけるような解決をする。

第12章では、ホーム位置でプラマネードなしのゲットアウト、スターザバケット(Stir the buckette)の方法、そしてシンギングコール中に行うサイトコールを論じる。第13章はコーラーやダンサーの間違いの修正方法についてであり、最後に、第14章は、コーナーボックスやパートナーライン、その他多くのスナップショットFASRからのゲットアウトを広範囲にリストアップしている。巻末に参考文献リスト、アルファベット順の索引をつけた。(注:日本語版では、アルファベット順の索引は掲載無し)

サイトコール初級者のための学習指針

理想を言えば、サイトコール初級者は勉強会やコーラースクールで、或いは指導者の下でサイトコールを学び始めるとよい。そのような学習の場に参加した後に本書を読んでいるなら、コーチや指導者に勧められた箇所を読むとよい。そういった機会のないコーラーには、CALLERLB プログラムの例で、あなたが現在コールしていないレベルのものは無視して良く、また、この学習指針で触れられていない箇所は、基本が身に着くまで読まないでおけばよい、ということ学習指針として提案しておく。

ダンサーすべてを見渡せれば、サイトコールは随分やりやすくなる。ステージに立ったり、低い壇の上に立つだけでも、スクエアの後ろ半分のダンサーをよく見るのに大きな助けとなる。背が低めのコーラーにはこの些細な工夫が非常に大きな違いを生むものである。

1) コールの分析から始める

一般的なフォーメーションの名前を知り、“ノーマルカプル”という用語を理解する。コーラーは皆、どのコールについても、そのコールを行える様々なフォーメーションとアレンジメント、そして、そのコールの終了時のフォーメーションとアレンジメントを知っていなければならない。

例えば：

Call	コール	Beginning	開始時	Ending	終了時
	Heads Square Thru	Squared Set	Normal	Normal Eight Chain Thru	
	Square Thru	Normal Eight Chain Thru		Normal Lines Facing Out	
	Square Thru	Normal Facing Lines		Normal Trade By	

2) 用語を知る

第2章では、コールの組立て・振付けの創作について説明する際に使われる専門用語について述べる。本章のリストアップされたセクションを注意深く読み、この先、用語の意味が不確かだと感じたらいつでも、その箇所に戻りまた参照するようにしてほしい。

第2章:用語

- スクエア
- コールの組立てにおける対称性
- FASR 用語
- 1つの FASR
- シークエンスとリレーションシップにおける、16通りの可能性
- よく知られた FASR 状態の名称-コーナーボックス(Corner Box)、パートナーライン(Partner Line)
- アレマンドレフト FASR - エイトチェインスルー、トレードバイ、サークル(のフォーメーション)

3) モジュールを使ってコールを始める。

モジュールについて第3章で述べる。新人コーラーが対象の場合、ゲットイン、ゲットアウト、ジオグラフィカルゼロ(Geographical Zero)、チキンプラッカー(Chicken Plucker)、そして4つの フェイシングラインの概念を理解していれば十分であろう。モジュールを暗記することが易しいと思っている人はこのテーマをより深く調べ、第3章をすべて学ぶとよい。

第3章:モジュール

- ゲットインモジュールとゲットアウトモジュール
- Zero(ゼロ)
- チキンプラッカー あるいは4つのフェイシングラインによる解決方法

4) サイトコールに必要なスキルを身につける。

スキルの習得には、コーラースクールや勉強会で、あるいはダンサーの協力のもとにセットを作って練習できるような機会を努めて見つけるようすると良い。そういう練習ができてできなくても、駒を動かしての練習は、ここで語られる様々なスキルを身につけるのに役立つ。フォーメーションの管理と特定のカプルのパートナーペアリングをするためのスキルは、首尾よくサイトコールをしていくには少なからず必要であるので、まずは先にそれに取り組むと良い。最初のうちは、最も一般的なフォーメーションだけを使用する様に限定し、カプルをノーマルに保つようにして、それ以外の難しい状態は避けるようにする。

第4章: すべてのサイトコール手法に共通した技術

- プログラムについての知識
- スムーズで失敗のないダンス
- フォーメーションの管理
- ノーマルカプルに戻す技術
- パイロット・スクエア選び
- ペアリング
- シークエンスを見て、変える技術
- 女性コーラー特有の適用方法(もしあなたが女性なら)

5) ゲットアウトのプロセスを簡単にするためには、使用して良いコールを制限するような方法から始める

パートナー同士を認識し結びつける能力を身に着けるには、まずはサークルから始めるとよい。次に、2カプルダンスを少し練習し、ダンサーを4人のボックス内でいかにうまく動かすかについての理解を深める。2カプルダンスのコールに慣れてきたら、モジュールを使ったシークエンスの中で少し使い始める。この過程は、バーンイメージ(Burnt Image)とアイソレーテッドサイト(Isolated Sight)の箇所でも説明されている。それぞれの例にある考え方を十分練習してから次の例に進むようにするとよい。

第5章: 制御されたサイトとモジュールによる方法

- サークルはサイトコール初級者にとって最も易しい。
- 2カプルダンスのコール組立
- バーンイメージ(Burnt Image) (もしあなたがモジュールのレパトリリーを持っているなら)
- アイソレーテッドサイト(Isolated Sight)

6) 制限のないスクエア解決方法を1つ選ぶ

サイトコールのもう一段上の段階に進めば、ダンサーの踊りのレベルに相応しいコールなら何でも使うことが出来る。スクエア解決には多くの方法があり、どの方法をまず学ぶべきかを決める際には、次の4つの要素を考慮するとよい。

- 1) ダンサーが踊ることのできるコールは何か。
- 2) コーラーがダンサーのペアリングをするためにどのフォーメーションを使うか。
- 3) コーラーがどのくらい容易にシークエンスを認識することができるか。
- 4) コーラーが、理路整然とした構成を好むタイプか、自由にやれる方を好むか。

以下に述べるのは、第6章から第11章までで述べられる方法のうち、この4つの要素を簡潔に説明したものである。その中の2つか3つをしばらく試験的に学ぼうとするかもしれないが、1つの方法を選んで、それをマスターするまで集中してやる方がいいだろう。

第6章:制限のない古典的スクエア解決方法

古典的スクエア解決方法は、どれもベーシックのプログラムでうまく機能するが、一部の方法ではより上のレベルのプログラムが必要なものもある。その一般化された方法は広く用いられており、その中の1つのバージョンはしばしば新人サイトコーラーに教えられている。そのバージョンの中から適したものを1つ選ぶか、あるいは、一般的手法を使うのである。

- 一般的手法（コールを特定せずに目標を設定する。）

古典的トゥーフェイスラインからの解決方法(ペアリングするため Trade と Circulate、Ferris Wheel が必要)

- 半古典的なトゥーフェイスラインによる方法(フォーメーションの管理が容易)
- 古典的フェイスラインによる方法(Wheel and Deal を知っているダンサー向き)
- フェイスラインでの記憶のこつ(これは男性コーラーに最適の方法)
- 古典的 Dive Thru による解決方法(習得量の限られたダンサー向き)

第7章:特定のコールを用いての解決方法

最初の方法は、無制限のサイトコールを何がしか使いたいと思っているモジュラーコーラーのために考案され、ベーシックのプログラムのみを使うものである。

- オーシャンウェイブからコーナーボックスまたはパートナーラインへ
以下の他の3つの方法では、Mainstream のコールをいくつか使う必要がある。
- トゥーフェイスラインからのサイトによるゲットアウト
- Swing Thru, Turn Thru によるゲットアウト
- Recycle によるゲットアウト

第8章:4カプルすべてのペアリング

ここで重要視されるのは、ペアリングとシーケンスを見分けること。この2つの技術がマスターされれば、以下の方法は非常に効率の良いものとなる。両方とも、フォーメーションは1つだけ使い、主に Circulate と Trade を使って行う。

- オーシャンウェイブによる解決方法
- Circulate と Trade で Promenade へ

第9章:特定の目標を目指すゲットアウト方法

ここにある方法は、アイソレーテッドサイトと同じタイプの技術を要する。それは、コーラーが到達可能な目標の FASR を見出す手助けをするが、ダンサーをその目標地点へ動かすためのコールは特定しない。もしあなたが、自分気の向くままに自由にコールするのが好きなら、これらの方法はあなたに向いている。

- コーナーペアリング法
- 2つの強力なツール
- 3ステート解決法

第10章:限られたコール・リストを使う時のゲットアウト方法

30以下のコール(Dive Thru まで)しか学んでいないダンサーにコールする際に使えるサイトコールによるゲットアウトの選択肢は次のものしかない。それはチキンプラッカーか、4つのフェイスラインによる方法、Dive Thru によるゲットアウト方法、また、本章にあるその他の方法のいずれかである。

- 非常に基礎的な解決方法
- 偶数人のセットアップ(Even Set-Up)と制限されたサイト
- ペアリングと隣あったコーナーによる解決方法

第11章:主としてシーケンスによって見分けるゲットアウト方法

ここにある方法では、コーラーが余分な手掛かりなしで男性のシーケンスを見分けられることが必要である。スロットティング法の中に多様なバージョンがあるが、それが最もシンプルなものである。それはすべて、モジュールによる組立と一連のコールに基づいたゲットアウト方法を用いる。また、間違っただ判断を先にしたとしても最後にシーケンスを直すことが可能であり役に立つ。

- スロットティング法

7)必要時に、状況に合わせて修正ができるためのスキルを幾つか身につける

以下の章では、非常に役立つ修正方法が説明されている。

第12章:シンギングコールにおけるゲットアウト

- 長さに柔軟性を持たせられるシーケンスを使う

第13章:コーラー又はダンサー側の間違いに対する様々な修正方法

- おおっと！アウトオーダーになっている…

8)ゲットアウトのための他の選択肢を幾つか学ぶ

最後の章は様々な FASR からのゲットアウトを広範囲にリストアップしている。最初に、コーナーボックスとパートナーラインからのゲットアウトの選択肢をいくつか探すとよい。

- コーナーボックス ゼットアウト
- パートナーライン ゼットアウト

9)練習

最初は、サイトコールがまるで手に負えないほど多くのものを一度に扱うことのように感じられることだろう。理論を理解して、駒を手で動かしたりコンピューターを使ったりしてうまくゲットアウトができるようになるまで勉強してほしい。結局、生身のダンサーで練習すること以外にサイトコール技術をマスターする方法はない。初めのうちは一度に1つのゲットアウトまでの一連のコールから始め、徐々に1チップ分のゲットアウト数にまで増やす。これは忍耐強く、マスターするまでやり抜くに値する技能なのである。

10)反復訓練

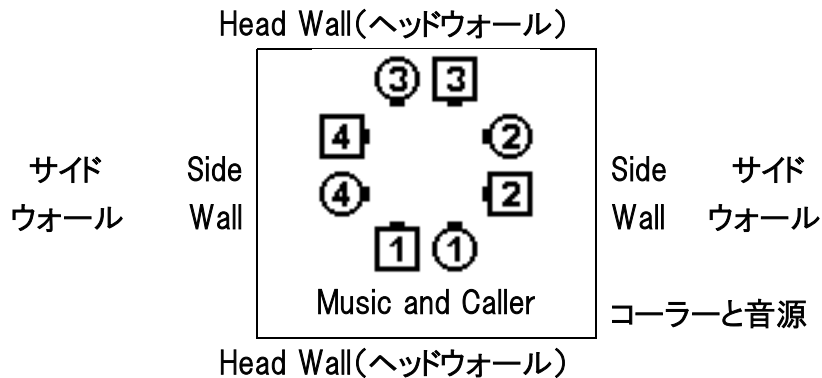
サイトコールの力を向上させるのにより良い訓練法の1つに、一人のコーラーがダンサーを動かしてコールを始め、別のコーラーがサイト手法によりゲットアウトするという方法が挙げられる。どんな Set up に持っていかかはコーラーの力量により色々なものになるだろうが、まずはノーマルカップルで一般的なフォーメーションにしたものから始め、徐々に他のアレンジメントにしたり、より複雑なフォーメーションを作ったりして難易度を増していく。

第2章

セットの状態を説明するための用語

技術的プロセスがどのように複雑であろうとも適切にセットの状態を記述するには、用語を明確に定義する必要がある。スクエアダンスのセットの状態を正確に記述するための用語定義を本章で説明する。

THE SQUARE(スクエアセット)



どの図表でも、男子(me メン/gents ジェンツ/boys ボーイズ)は□(正方形)で示され、女子(women ウィミン/ladies レディース/girls ガールズ)は○で示され、顔の向く方向を示す鼻の印が付けられている。

カプル#1 とは、コーラーと音源に背中を向けているカプル。

カプル#2 とは、カプル#1 の右側にいるカプル。

カプル#3 とは、コーラーと音源の方を向いているカプル。

カプル#4 とは、カプル#1 の左側にいるカプル。

Head Couple(ヘッドカプル)とは、コーラーと音源に対し背中を向けているか、もしくはその方を向いているカプルのこと。(カプル#1 と#3)

Side Couple(サイドカプル)とは、体側面がコーラーと音源の方を向いているカプルのこと。(カプル#2 と#4)、Gent(ジェント・男子) #1 の **Partner(パートナー)**は、彼の右に立っている Lady(レディ・女子) #1

男子 #1 の **Corner(コーナー)**は、彼の左に立っている女子 #4

男子 #1 の **Opposite(オポジット)**は、スクエアセットの向こう側で彼の方を向いている女子 #3

男子 #1 の **Right-Hand Lady (ライトハンドレディ)**は、彼の斜め右に立っている 女子 #2。

男子 #1 の **Diagonal Opposite(ダイアゴナル・オポジット)**とは、対称線に沿って中心点の反対側にいる男子 #3 である。(後述「対称の原理」の箇所を参照)

女子 #1 の **Partner**は、彼女の左に立っている男子 #1

女子 #1 の **Corner**は、彼女の右に立っている男子 #2

女子 #1 の **Opposite**は、スクエアの向こう側で彼女の方を向いている男子 #3

女子 #1 は、男子 #4 の **ライトハンドレディ**

女子 #1 の **ダイアゴナル オポジット**は、対称線に沿って中心点の反対側にいる女子 #3

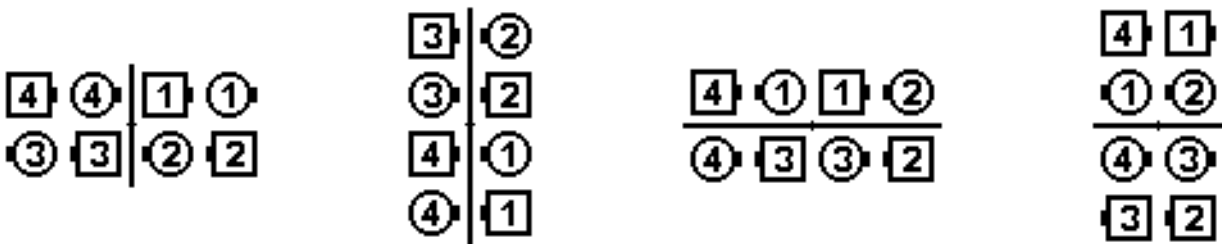
スクエアセットから始まりスクエアセットへ戻るまでの一連のダンスの間、ダンサー(各々に与えられた)識別番号や、ヘッズまたはサイズという指定が変わることはない。その番号はダンサーのホームの位置でもある。コーラーは、任意のダンサーが、初めにスクエアセットが作られた時のサイズの位置にいるとき、それについて(コール中に)言及すると良いかも知れない。“オリジナル・パートナー”や、“オリジナル・コーナー”も同じである。また、ダンサーは様々なフォーメーションを取りながら動いていくので、その場限りのパートナーあるいはコーナーとみなすべき(オリジナルとは)異なるダンサーとペアになることがある。

対称なコールの組立て・振付け

対称の原理: 対称なセットでは、任意のダンサーから引かれたセットの中心点を通る直線を引くと、そのダンサーのダイアゴナル・オポジットに交わり、それら 2 人のダンサーは常に中心点から等距離の(点対称な)位置にいる。また、任意の対称なコールまたは振付においては、ダイアゴナル・オポジットが互いに等しい位置取りをするのである。

例: ヘッドの男子同士は、互いのダイアゴナル オポジットである。”Head Men Dosado”のコールでその 2 人は対称軸に沿って前進し、常にスクエアの中心点から等距離となるように互いのまわりを回る。

対称性を持つスクエアでの際立った特徴はバランスである。下図に示すように、スクエアセットの中心点を通るようにダンサー同士の間(ダンサーを真っ二つに切り分けないう)に対称軸を引いてセットを半分に分ける。



次の5つのタイプのバランスについて、ダンサーの位置、男女の配列や、向いている方向を考察する。

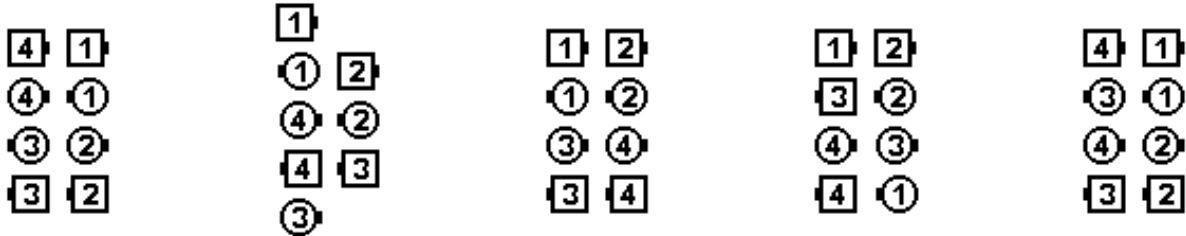
- 1) **フォーメーションのバランス:** あるセットの状態を中心点できっちり半回転すると、フォーメーションの半分は他の半分にぴったり重なり合う。セットの左半分にいるダンサーが、Right-Hand Wave(ライトハンドウェーブ)で左側の壁に面している”対称なセット”は、その右半分にいるダンサーが、右側の壁に面しているような右手のウェーブとなっている、ということである。数学的にはこれは**回転対称(Rotational Symmetry ローテーションナル シンメトリー)**として知られている。他のタイプのバランスもすべて、通常のセットアップが180度の回転で対称となるというまさにこの基本原理から生じている。
- 2) **数的バランス:** 対称線のどちら側にも4人ずつのダンサーがいる。
- 3) **ダイアゴナル オポジットのバランス:** スクエアセットでダイアゴナル オポジットである2人は常に互いの斜め向かいにいる。対称線の同じ側に両方がいることは決してない。ダンサーはしばしば自分のダイアゴナル オポジットに目をやり、自分の位置の確認や修正にこのバランス関係を利用している。
- 4) **アレンジメントのバランス:** どんな対称線でもそれぞれの側に2人の男子と2人の女子が常にいる。そのセットアップが半回転されたなら、男子と女子の位置はぴったり一致するだろう。
- 5) **リレーションシップのバランス:** ダイアゴナル オポジットであるダンサー2人がどういうパートナーを連れているかは同じである。もし男子 #1 が自分のコーナーを連れているなら、男子 #3 もまた自分のコーナーを連れているなければならない。

近年のコールの組立ては、一般的にセットの対称性を保持する。ゲットアウトに必要な手法は、対称性を保持しているスクエアセットに適用されることが前提とされている。対称性(が保持されるコール)を前提とすると、ゲットアウトへの道のりは大幅に短縮できる。

重要ポイント: 対称線の両側の半分が互いに等しいと分かっていることは、スクエアの半分に集中するだけでよいことを意味している。

非対称のスクエアを認識する

スクエアは、ダンサー側の間違いか、あるいはコーラーが非対称(Asymmetric:アシンメトリック)のダンスの組立てを使ったかで、非対称となることがある。もしダンサーの間違いで非対称となったなら、コーラーは対称性が失われたことを認識できなければならない。スクエアの半分に3人の男子がいる、などは非対称の1つの目安である。(アレンジメントのバランスに反している。) 5つのタイプのバランスの内、どれか1つでも満たされていないならば、そのセットはもはや対称ではない。



フォーメーションのアンバランス 数字上のアンバランス ダイアゴナルオポジットの問題 アレンジメントのアンバランス リレーションシップのアンバランス

ダンサーの間違いを部分的に補正できるようなサイトコール技術がいくつかあるが、それについては第13章の“非対称”の箇所で簡潔に述べる。そのセクションを除けば、この文書中の説明はすべて、コーラーは対称性を持つスクエアを見ている、ということ想定している。

コーラーは、5つのバランスの内1つまたはそれ以上を損なうような非対称のダンスの組立てを用いてスクエアを非対称にすることができる。伝統的なコールの中には、カプル1つだけを動かし、非対称のセットアップを生み出すようなものがある。これは、アクティブ・カプルがスクエアの回りを一周するものだが、ホームに戻れば問題はおのずと解消される。

1つのカプルだけに“Half Sashay”をさせるとアレンジメントの非対称が生じる。“Couple #1 & #2 Right and Left Thru”をコールすれば、シークエンスの状態が非対称となる。それはまた、ダイアゴナルオポジットのバランスが失われていることに気づくことでもよく分かるだろう。“Ladies #1 and #2 Chain”とのコールは、リレーションシップの非対称を生む。そういった状況におけるゲットアウト手法はまた別の研究を待つしかないが、第13章の終わりで簡潔に述べることにする。

FASR 用語

名詞として使われる“Setup(セットアップ)”とは、ある時点におけるスクエアのフォーメーション、アレンジメント、シークエンス、とリレーションシップの全部を考えた状態のことを意味する。これはよく FASR と言われるが、これはセットアップを表す4つの用語(Formation, Arrangement, Sequence, Relationship)の頭文字をとったものである。

フォーメーション(Formation:隊形)

フォーメーションとは、ダンサーの立ち位置で形作られるパターンのことである。2つの要素により特定のフォーメーションが決まる。その2つとは、8人のダンサーの位置の幾何学的形状と、その8人の向いている方向である。よく使われる3つの幾何学的形状は、スクエア、サークルと、2x4の長方形である。2x4の長方形に属する3つの代表的なフォーメーションは、フェイスライン、エイトチェインスルー、と右手の Column である。これらの3つの長方形のフォーメーションを区別する要素は、2x4の形に対する個々のダンサーの向きである。

幾何学的形状(Geometry:ジオメトリ)は、8人のダンサーの位置の形状である。

位置(Position:ポジション)とは、centers(センターズ)、very centers(ベリー センターズ)、ends(エンズ)、leaders(リーダーズ)、trailers(トレイラーズ)、outsides(アウトサイズ)、insides(インサイズ)、in-facers(インフェイスズ)、や out-facers(アウトフェイスズ)のような特定のフォーメーションの中でのダンサーの位置のことをいう。


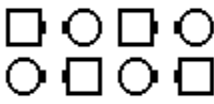
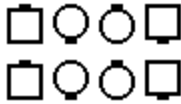







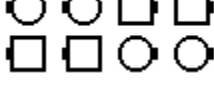

図 2.1 に示されているフォーメーションは、サイトコールを議論する時には定常的に出てくるものである。ここでは男子と女子がノーマルな位置関係にいるものが示されている。男子と女子の位置を交換してもフォーメーションは変わらない。もっと詳しく知りたければ、CALLERLAB のウェブサイトで見ることができる”CALLERLAB FORMATION”のチャートを参照するとよい。本書の目的上、”Box(ボックス)”とは、どんな2x2のグループ分けであれ、そこに配置された4人のダンサーのことをいう。

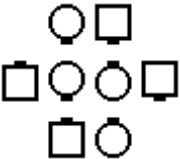
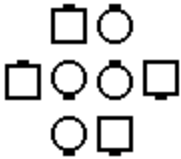
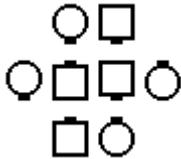



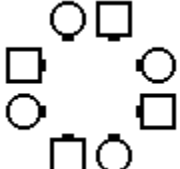


アレンジメント(Arrangement)

アレンジメントとは、与えられたフォーメーションの中での男子と女子の位置関係のことをいう。カプルは、同じ壁の方向を向き横に並んで立っているダンサー2人で成り立っている。ノーマルカプルとは、男子、女子ひとりずつのカプルで女子が男子の右側に立っているものをいう。そこから2人の位置入れ替えると男子が女子の右側に立っている Half Sashayed Couple (ハーフ・サシェイド・カプル)となる。Same Gender Couple (セイム・ジェンダー・カプル)は、男子2人か女子2人で成り立っている。1つのフォーメーションを取ってみると、その中で可能なアレンジメントの種類は6つある。

CALLERLAB は、26のフォーメーションに対してアレンジメントの状態を示す数字を指定している。”The Formation and Arrangement Charts”にはこれら全てのピクトグラム(絵文字図表)が示されており、CALLERLAB のウェブサイトで見ることができる。この文書中で”ノーマルカプルから成る”とか、”ノーマルな”フォーメーションという時はいつも、アレンジメント 0 である。これは、図2.1 に示されている。アレンジメント 0 以外のケースを論じる時、アレンジメント番号について読者は必要に応じ適切なピクトグラムを参照する。

表 2.1: CHART OF COMMON FORMATIONS SHOWN IN THE NORMAL ARRANGEMENT
ノーマルなアレンジメントに見られる一般的なフォーメーションのチャート

Facing Lines 	Eight Chain Thru 	Parallel Right-Hand Waves 
Lines Facing Out 	Trade By 	Parallel Left-Hand Waves 
Parallel Right-Hand Two-Faced Lines 	Double Pass Thru 	Right-Hand Column 
Parallel Left-Hand Two-Faced Lines 	Completed Double Pass Thru 	Left-Hand Column 

Quarter Tag 	Three Quarter Tag 	Left Quarter Tag 
Ends In Inverted Lines 	Ends Out Inverted Lines 	Right-Hand Tidal Wave 
Static Square 	Right-Hand Diamonds 	Right Tidal Two-Faced Line 

アレンジメントの数字の意味

カプルのいるフォーメーションでの数字の持つ意味は次のようになる:

アレンジメント 0 は、ノーマルカプルの状態。

アレンジメント 1/2 は、Half-Sashay になったカプルの状態。

アレンジメント 1 は、男子どうしのカプルが左側か外側にいる状態。

アレンジメント 2 は、女子のカプルが左側か外側にいる状態。

アレンジメント 3 は、ノーマルカプルが左側か外側にいて、ハーフ・サシェイド・カプルが右側か内側にいる状態。

アレンジメント 4 は、ハーフ・サシェイド・カプルが左側か外側にいて、ノーマルカプルが右側か内側にいる状態。

6 つのアレンジメントの例として、Facing Line のフォーメーションを考えてみる。Head Wall を向いたラインを思い浮かべてほしいと、コーラーに近い方のラインをコーラー側から見た場合には以下のようなになる。(B=男子, G=女子)

0 (ゼロ) ノーマルカプル(女子が男子の右側):BGBG, (0 ライン)

1/2 ハーフ・サシェイド・カプル:GBGB, (1/2 ライン)

1 男子が左側に 2 人一緒にいて女子が右側に 2 人:BBGG, (1 ライン)

2 女子が左側に 2 人一緒にいて男子が右側:GGBB, (2 ライン)

3 男子が外側にいて女子が中側にいる:BGGB, (3 ライン)

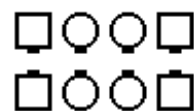
4 女子が外側にいて男子が中側にいる:GBBG, (4 ライン)



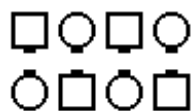
アレンジメント0



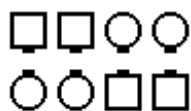
アレンジメント1



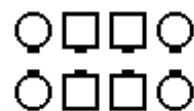
アレンジメント3



アレンジメント 1/2



アレンジメント2



アレンジメント4

アレンジメントは6種類あるが、8人のサークルで見ると限りあまり明確でない。だが、センターではないところに着目すると、6つのアレンジが見えてくる。また、コールをするうえで区別が容易なアレンジは、2つしかない(男女交互のBGBGBGBGか同性同士並ぶBBGGBBGG)。

シーケンス(Sequence)

シーケンスの状態とは、ダンサーのホームの位置を示す番号の並び順のことである。At-Home Static スクエア(ホーム位置のスクエアセット)の状態では、男女ともその並び順は反時計回りの円形ループ内で1-2-3-4となる。これがスクエアの基本のセットアップなので、反時計回りに1-2-3-4の順となることが**”In Sequence(インシーケンス)”**として認知されている。

シーケンスは常に、男子全員または女子全員を1つのループになるように結ぶ線を描くことで調べられる。フォーメーションが何であれ、男子のシーケンスを決めるには、Promenade(プラマネード)の方向、つまり反時計回りに男子を1人見つけ、それから次の男子を見つけてループに沿って目を走らせる。もしそれが1-2-3-4の順(たとえば1を最初に見つけて次に2が見える、とか、4を最初に見て、それから1が見える)なら、ダンサーはインシーケンスである。もし彼らの順が4-3-2-1なら**Out of Sequence(アウト オブ シーケンス)**である。シーケンスは、Tidal Wave(タイダル ウェーブ)のようにループを描けないようなフォーメーションでは定義されていない。

対称性を保つコールの組立てでは、男子の反時計回りのオーダーは1-2-3-4(インシーケンス)か4-3-2-1(アウト オブ シーケンス)のどちらかでなければならない。同じことは女子にも当てはまる。従って、シーケンスの状態には4つの可能性がある:

- 1) 男子がインシーケンスで、女子もインシーケンス
- 2) 男子がアウト オブ シーケンスで、女子もアウト オブ シーケンス
- 3) 男子がインシーケンスで、女子はアウト オブ シーケンス
- 4) 男子がアウト オブ シーケンスで、女子はインシーケンス

リレーションシップ(Relationship)

リレーションシップとは、ある男子が今、どの女子と一時的に一緒にスクエアの4分の1の中にいるかを説明するものである。“スクエアの4分の1”は、さまざまな方法で解釈されるが、それは、フォーメーションや、近くにいる2人のダンサーの関係に因る。カプルから成り立つフォーメーションにおいては、それらのカプルでのリレーションシップについて議論することが一般的である。

リレーションシップは、1人の男子と1人の女子を含む4分割部分が明らかに4つある場合でなければ、通常は考慮されない。ある男子は自分のパートナーといえるかもしれないし、ライトハンドレディ、オポジット、あるいはコーナーといえるかもしれない。これら4つの可能性は時にP-R-O-C(パートナー、ライトハンドレディ、オポジット、コーナー)と言われることがある。

ヘッド 男子にとってのリレーションシップが、サイド 男子のそれと異なる時には、FASRを認識するために位置に注意することが必要となる。“Heads Square Thru Four”の後の形を適切に描写するところなるだろう:“外側の男子は自分のパートナーの横にいて、内側の男子はオポジットの横にいる。”

ダンサー2人の相対的位置を明らかにするために、補足説明用語が時々使われる。“Physical Relationship”(物理的リレーションシップ)という語は、2人が横に並んでいるカプルの事を示す時使われ、“Visual Relationship”(視覚的リレーションシップ)は、向い合ったダンサー間の関係の事を示す時使われる。

ゲットアウトを議論する時、“ペアとなったカプル”とは、男子が自分の元のパートナーとペアとなったということの意味する。通常ならば元のパートナー同士はカプルとして一緒にいるが、時には互いに向い合っていることも、また単に同じ幾何学上の象限にいるだけのこともある。

1 つの FASR

フェイスングラインのフォーメーションで、ノーマルカプルのアレンジメント、男子、女子ともにインシーケンスの FASR を考えてみると、そのリレーションシップは、ダンサー全てが自分のパートナーの横にいるものとなる。これを作るには単純に、”Heads Lead Right, Circle to a Line”というコールが良い。この後に”Pass Thru, Bend the Line, Right and Left Thru”と続けると、そのセットアップは同じ FASR であるが、ダンサーそれぞれの位置が違っている。さらにダンスを続けていくと、ダンサーはこの FASR の説明に合致するが他のセットアップになっていることがある。実際この FASR の説明は、次の8つのセットアップのすべてに当てはまっている：

(下の左端の図は、Heads Lead Right, Circle to a Line の後の状態を示す。)



(下の左端の図は、Sides Lead Right, Circle to a Line の後の状態を示す。)



私たちが一つの FASR について1つの図を示す時は常に、フォーメーション、アレンジメント、シーケンスとリレーションシップは維持しながら、向いている方向を変えたり、ヘッズとサイズを変えたりした結果生じる8つの可能性すべてに言及している。

スクエアを回転させたり、ヘッズとサイズを入れ替えたりするのは、ダンサーがホーム位置に戻るまでの Promenade の距離を変えるという点でサイトによるゲットアウトの過程に影響するのみである。ホームの位置でのゲットアウトを除けば、正しいゲットアウトに必要なコールは同じである。シンキングコールの Figure(フィギュア)でコーラーが Promenade に必要な時間の計算をするときに、その距離が重要になる。

重要ポイント:もしコーラーが頭の中でスクエア全体を回転させてゲットアウトの方法を見いだせるなら、それそのものがゲットアウトのコールである。

シーケンスとリレーションシップの16の可能な組み合わせ

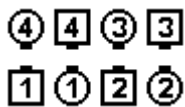
シーケンスとリレーションシップの可能な組み合わせをすべて図示すれば、1つのフォーメーションとアレンジメントに対して16の異なった FASR がある。図 2.2 は、すべてノーマルカプルから成るフェイスングライン フォーメーションの場合の16のケースを示しており、図 2.3 はすべてノーマルカプルのエイトチェインスルーフォーメーションの場合の16のケースを示している。(この図にある FASR 名は、次の項で定義されている。)

これら16のケースは、2ケースずつを 1 組にした8つのグループに分けられ、各グループ内の2ケースはペアを構成するメンバーは同一であるが、シーケンスが互いに異なっている。他のフォーメーションにおいても同様なペアリングのパターンとなる。この8つのリレーションシップによる分類は、どういうゲットアウトが可能かを議論する時によく用いられる(大切な概念である)。また、すべての可能な FASR が次の4つのうちの1つの方法で説明できることにも注目してほしい：

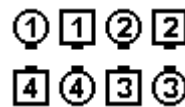
- 1a, 1b, 8a, 8b: それぞれの男子のパートナーが、彼を含む4人のグループ内にいる。2つのパートナー Pair の両方のメンバー(男子, 女子)ともそのグループ内にいる。
- 2a, 2b, 6a, 6b: それぞれの男子のコーナーが、彼を含む4人のグループ内にいる。そのグループ内にパートナー Pair が1つあり、彼らのコーナー2人ともがその中にいる。
- 3a, 3b, 7a, 7b: それぞれの男子のオポジット レディが、彼を含む4人のグループ内にいる。4人のグループどちらにも、各カプルのうちの1人のダンサーがいる(パートナー Pair 無し)。
- 4a, 4b, 5a, 5b: それぞれの男子のライトハンドレディが、彼を含む4人のグループ内にいる。そのグループに1つだけパートナーペアがある。

シーケンスとリレーションシップの双方がシーケンスの判別に使う1本のループに沿って定義されるような場合に限れば、フェイスライン(を作った時)に見られるシーケンスとリレーションシップの組合せは、他のフォーメーション(にも見られる組合せ)と同じであることに着目する(下図 A と B を参照)。ノーマルカプルから成るエイトチェインスルー フォーメーション(を作った時)のセンターにいる2カプルに関するリレーションシップは、ループに沿って(定義されるの)ではなく、中心線をまたいで(定義されて)いる(下図 C を参照)。従って、エイトチェインスルー フォーメーションでは、向い合ったダンサー間のリレーションシップを考えた方が役に立つことが多い(下図 B を参照)。

A) ノーマルなフェイスラインで、全員がパートナーの横に並んでいる:

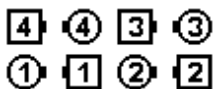


全員がインシーケンス

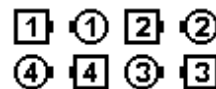


全員がアウト オブ シークエンス

B) ノーマルなエイトチェインスルーで、全員がパートナーと向い合っている:

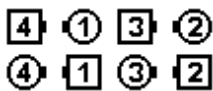


全員がインシーケンス

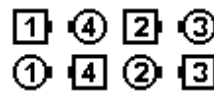


全員がアウト オブ シークエンス

C) 上の B を、同じエイトチェインスルーのフォーメーションで元のパートナーどうしが横にいる場合と対比してみる:



男子がインシーケンス
女子がアウト オブ シークエンス



男子がアウト オブ シークエンス
女子がインシーケンス

FIGURE 2.2: ノーマルカプルのフェイスングラインに可能なシークエンスとリレーションシップの16の組み合わせ

“パートナーペア”や“パートナーと一緒に”の表現はオリジナル・パートナーどうしが横に並んでいることを意味する。それぞれのダンサーの番号に着目すると、Right and Left Thruをすれば(a)から(b)へ、またその逆へと変わる。

男女共インシークエンス		男女ともアウト オブ シークエンス	
1a)	<p>③ ③ ② ②</p> <p>④ ④ ① ①</p> <p>全員がパートナーを連れる</p>	1b)	<p>④ ④ ① ①</p> <p>③ ③ ② ②</p> <p>全員がパートナーを連れる</p>
2a)	<p>③ ④ ② ③</p> <p>① ④ ② ①</p> <p>全員がコーナーを連れる</p>	2b)	<p>④ ① ① ②</p> <p>④ ③ ③ ②</p> <p>全員がコーナーを連れる</p>
3a)	<p>① ③ ④ ②</p> <p>④ ② ① ③</p> <p>全員がオポジットを連れる</p>	3b)	<p>② ④ ③ ①</p> <p>③ ① ② ④</p> <p>全員がオポジットを連れる</p>
4a)	<p>④ ③ ③ ②</p> <p>④ ① ① ②</p> <p>全男子がライトハンドレディを連れる</p>	4b)	<p>① ④ ② ①</p> <p>③ ④ ② ③</p> <p>全男子がライトハンドレディを連れる</p>

男子イン-女子アウト		男子アウト-女子イン	
5a)	<p>④ ② ① ①</p> <p>③ ③ ④ ②</p>	5b)	<p>③ ③ ② ④</p> <p>② ④ ① ①</p>
<p>パートナー同士なのは2カプルのみ;ライトハンドレディと向かい合っている パートナーペアとそれぞれのコーナーが同一ラインにいる</p>			
6a)	<p>② ② ③ ①</p> <p>③ ① ④ ④</p>	6b)	<p>① ③ ④ ④</p> <p>② ② ① ③</p>
<p>パートナー同士なのは2カプルのみ;コーナーどうしが向かい合っている</p>			
7a)	<p>② ③ ③ ②</p> <p>④ ① ① ④</p>	7b)	<p>① ④ ④ ①</p> <p>③ ② ② ③</p>
<p>全員パートナーが同じラインにいるが誰もペアにはなっていない 全員オポジットと向かい合っている</p>			
8a)	<p>④ ③ ① ②</p> <p>④ ③ ① ②</p>	8b)	<p>③ ④ ② ①</p> <p>③ ④ ② ①</p>
<p>全員パートナーと向かい合っている</p>			

FIGURE 2.3: ノーマルカプルのエイトチェインスルーフォーメーションに現れるシーケンスとリレーションシップの16の組み合わせ

“パートナーペア”や”パートナーと一緒に”の表現はオリジナル・パートナーどうしが横に並んでいることを意味する。それぞれのダンサーの番号に着目すると、Right and Left Thruをすれば(a)から(b)へ、またその逆へと変わる。

男女ともインシーケンス		男女ともアウト オブ シーケンス	
1a)	3 3 2 2 4 4 1 1	1b)	4 4 1 1 3 3 2 2
全員が自分のパートナーと向かい合っている			
2a)	4 3 3 2 4 1 1 2 コーナーボックス	2b)	1 4 2 1 3 4 2 3 コーナーボックスアウトオブシーケンス
全員が自分のコーナーと向かい合っていて、パートナー同士のペアは2つだけ			
3a)	3 1 2 4 2 4 3 1	3b)	4 2 1 3 1 3 4 2
全員が自分のオポジットと向かい合っている			
4a)	3 4 2 3 1 4 2 1 ライトハンドレディボックス	4b)	4 1 1 2 4 3 3 2 アクロス ザ ストリート ボックス
全男子がライトハンドレディと向かい合うが、パートナー同士のペアは2つだけ			

男子イン-女子アウト		男子アウト-女子イン	
5a)	2 4 1 1 3 3 2 4	5b)	3 3 4 2 4 2 1 1
男子は全員ライトハンドレディを横に連れている 2つのパートナーペアが向かい合い、2つのオポジットペアが向かい合っている			
6a)	2 2 1 3 1 3 4 4	6b)	3 1 4 4 2 2 3 1
全員がコーナーを横に連れている。 2つのパートナーペアが向かい合い、2つのオポジットペアが向かい合っている			
7a)	3 2 2 3 1 4 4 1	7b)	4 1 1 4 2 3 3 2
全員がオポジットを横に連れている			
8a)	3 4 2 1 3 4 2 1 リードレフトボックス	8b)	4 3 1 2 4 3 1 2 リードライトボックス
全員がパートナーを横に連れている			

注目すべき便利なシーケンスとレーションシップのパターン

(それぞれの確率は、全16の組み合わせが等しい頻度で起こることを想定した上でのものである。)

1) どのくらいの頻度で、4カプルすべてがペアとなっているか？

全4カプルがペアとなるのは、時間にして $2/16 = 1/8$ で起こる。加えて、全ダンサーが自分のパートナーと向いている頻度も $2/16 = 1/8$ の時間である。

2) どのくらいの頻度で2カプルだけがペアとなっているか？

2カプルだけがペアとなっている時間は $4/16 = 1/4$ である。ノーマルカプルのフェイスラインにおけるそれらの4つのケースはすべて、男子のシーケンスと女子のシーケンスとが違う場合に起こる。ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションにおけるそれらの4つのケースはすべて、男子のシーケンスと女子のシーケンスとが同じ時に起こる。多数のサイトコールによるゲットアウトを使う場合、これら8つのケースを認識できるということが大切である。

3) どのくらいの頻度で、スクエアの半分にパートナーペアを作れる可能性がある2人がいるか？

スクエアの半分に少なくとも1つのパートナーペアの両者ともがいるような場合は、4つを除いてすべてのケースで起こっている。つまりそれは、時間にして $12/16 = 3/4$ 、75%である。

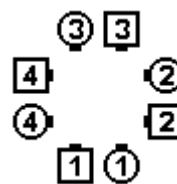
重要ポイント: パートナーどうしが遠く離れているようなケースはたった4つしかない。それは、男子がみなパートナーとして自分のオポジット レディを連れている時か、自分のオポジット レディと向いている時かである。この場合にどう対処するかを学ぶとよい。そうすれば、少なくとも2カプルのペアリングはいつも簡単にできるようになるだろう。

一般的な FASR 状態の名称

次に出てくるフォーメーションは、2つのボックスあるいは2つのラインで成り立っているが、CALLERLAB がつけた名称は単数形である。名称が単数なのは、コーラーが対称性を利用してコールを組立てる時に、ボックス1つまたはライン1つにのみ着目して行うからである。4人のダンサーでなくスクエア全体に注目する時は、複数形の”Partner Lines(パートナーラインズ)”(旧称 Zero Lines:ゼロラインズ)が通常使われる。

AT-HOME STATIC SQUARE (SS) (旧 ZS):

全員がホームにいる。

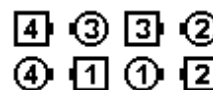


CORNER BOX (CB:コーナーボックス)(旧 ZERO BOX (ZB:ゼロボックス)):

“Heads/Sides Square Thru Four”をコールした後の FASR。

(エイトチェインスルー フォーメーション、ノーマルカプル。

ペアとなったカプルは外側。全員コーナーと向き合っている。)

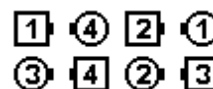


CORNER BOX OUT (CBO:コーナー ボックス アウト)

“Heads/Sides Square Thru Four, Right and Left Thru”

とコールした後の FASR。(エイトチェインスルー フォーメーション、

ノーマルカプル。ペアとなったカプルは内側。全員コーナーと向き合っている。)



RIGHT-HAND LADY BOX OUT OF SEQUENCE (RBO:ライトハンドレディボックス アウトオブシーケンス) (旧 ACROSS THE STREET BOX (XB:アクロス ザ ストリートボックス):

“Heads/Sides Square Thru Two”とコールした後の FASR。

④ ① ① ②

(エイトチェインスルー フォーメーション、ノーマルカプル。

④ ③ ③ ②

ペアとなったカプルは外側で、男子はみな、自分のライトハンドレディと向い合っている。)

RIGHT-HAND LADY BOX (RB:ライトハンドレディ ボックス)

“Heads/Sides Square Thru Two, Right and Left Thru”

③ ④ ② ③

とコールした後の FASR。(エイトチェインスルー フォーメーション、

① ④ ② ①

ノーマルカプル。ペアとなったカプルは内側で、男子はみなライトハンドレディと向い合っている。)

LEAD RIGHT BOX (LRB:リード ライト ボックス):

“Heads/Sides Lead Right”とコールした後の FASR。

④ ③ ① ②

(エイトチェインスルー フォーメーション、ノーマルカプル。

④ ③ ① ②

全員パートナーとペアになっており、男子はアウトオブシーケンス、女子はインシーケンス)。

LEAD LEFT BOX (LLB:リード レフト ボックス):

“Heads/Sides Lead Left”または“Heads/Sides Flutterwheel,

④ ① ③ ②

Slide Thru and Pass Thru”とコールした後の FASR。

④ ① ③ ②

(エイトチェインスルー フォーメーションで、ノーマルカプル。

全員パートナーとペアになっており、男子はインシーケンス、女子はアウト オブ シークエンス)

THE EIGHT SAME-SEQUENCE NORMAL FACING LINE FASRS (同一シーケンスでノーマルなラインのFASR 8 種)

PARTNER LINE (PL:パートナーライン)(旧 ZERO LINE (ZL))

“Sides/Heads Lead Right, Circle to a Line”とコールした後の FASR。

③ ③ ② ②

(Facing Line(フェイシングライン)でノーマルカプル。全員インシーケンスで、

④ ④ ① ①

全員パートナーを連れている。)

PARTNER LINE OUT OF SEQUENCE (PLO:パートナーライン アウト オブ シークエンス)

(旧 ZERO LINE OUT OF SEQUENCE(ZLOS)):

“Sides/Heads Lead Right, Circle to a Line, Right and Left Thru” をコールした

④ ④ ① ①

後の FASR。(フェイシングラインでノーマルカプル。全員アウトオブシーケンスで

③ ③ ② ②

パートナーを連れている。)

CORNER LINE (CL:コーナーライン):

“Heads/Sides Square Thru Four, Slide Thru”をコールした後の FASR。(フェイシ

③ ④ ② ③

ングラインでノーマルカプル。全員インシーケンス。全員コーナーを連れている。)

① ④ ② ①

CORNER LINE OUT OF SEQUENCE (CLO):

“Heads/Sides Square Thru Four, Slide Thru, Right and Left Thru”をコールした

④ ① ① ②

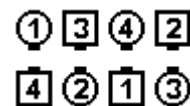
後のFASR。(フェイシングラインでノーマルカプル。全員インシーケンス。全員コ

④ ③ ③ ②

ーナーを連れている。)

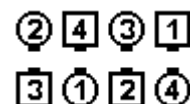
OPPOSITE LINE (OL:オポジット ライン):

“Heads Ladies Chain across, Sides Star Thru and Pass Thru, Circle to a Line”とコールした後の FASR。(フェイスングラインでノーマルカプル。全員がインシークエンスで、全員が自分のオポジットを連れている。)



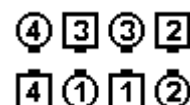
OPPOSITE LINE OUT OF SEQUENCE (OLO:オポジット ライン アウトオブシークエンス):

“Heads Ladies Chain across, Sides Star Thru and Pass Thru, Circle to a Line, Right and Left Thru”とコールした後の FASR。(フェイスングラインでノーマルカプル。全員がアウト オブ シークエンスで、全員が自分のオポジットを連れている。)



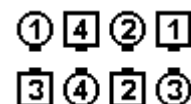
RIGHT-HAND LADY LINE (RL:ライトハンドレディ ライン)

“Heads/Sides Star Thru and Pass Thru, Slide Thru, Right and Left Thru”とコールした後の FASR。(フェイスングラインでノーマルカプル。全員がインシークエンス。男子がみな自分のライトハンドレディを連れている。)



RIGHT-HAND LADY LINE OUT OF SEQUENCE (RLO:ライトハンドレディ ライン アウトオブシークエンス)

“Heads/Sides Star Thru and Pass Thru, Slide Thru”とコールした後の FASR。(フェイスングラインでノーマルカプル。全員がアウトオブシークエンス。男子がみな自分のライトハンドレディを連れている。)



ALLEMANDE LEFT FASR(アレマンド レフト FASR)

ゲットアウトの明らかなゴールは、全ダンサーを秩序正しくそのホームポジションに戻すことである。これを”Allemande LeftとPromenade”を使って行うなら、ダンサーは元のコーナーと Allemande Left をし、元のパートナーと Promenade ができる位置にいなければならない。それには、男子、女子両方ともがインシークエンスで、全員が無理なく左手をコーナーの方に差し出せる位置にいる必要がある。以下の FASR は、アレマンドレフトのセットアップによく使われる。それぞれフォーメーションにはアレンジメントの番号がついているが、アレマンドレフト FASR はどれも、0 アレンジメントである。

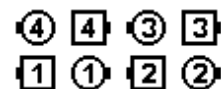
1) エイトチェインスルー (ゼロボックス):

ノーマルカプル。外側のダンサーはパートナーとペアになっており、内側はオポジットの横に立ちコーナーと向い合っている。



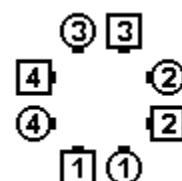
2) トレードバイ:

ノーマルカプルで、全員インシークエンス。全員自分のパートナーと背中合わせである。



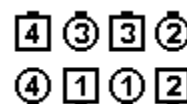
3) Static Square(スクエアセット)または Circle(サークル):

ノーマルカプルで全員インシークエンス。全員パートナーという。



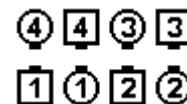
4) フェイシング アウトのライン:

ノーマルカプルで全員インシークエンス。全員今のパートナーとして元のコーナーを連れている。(Allemande Left がコールされれば、全員コーナーの方を向き、FASR をゼロボックスに変えることになる。)



5) フェイシング ライン (パートナーライン)(旧ゼロ ライン):

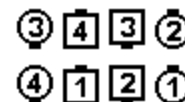
ノーマルカプルで全員インシークエンス。全員元のパートナーを連れている。(Allemande Left がコールされれば、センターのダンサーはコーナーの方を向き、FASR を平らなサークルに変えることになる。)



この FASR から Allemande Left はコールされるが、ほとんどの場合に瞬間的な戸惑いがある。それはセンターのダンサーの意識が横の相手よりもむしろ向かいのダンサーの方に向いているからであるが、"Allemande Left"の前に"Circle Left"をコールすることで避けられる。

6) 平行な左手の ウェーブ:

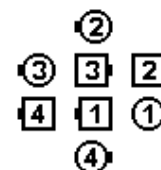
男子がセンターで、女子がエンズ(0 Parallel Left-Hand Wave: ゼロ パラレル レフトハンド ウェーブ)。全員インシークエンスでコーナーと左手を取っている。



上の FASR はコーナーボックスから Step to a Left-Hand Wave をしたものと等しいが、このアレマンドレフト FASR で終わるようなコールはたいていウェーブのフォーメーションを使ったコールであることが多い。

7) 左手の スリークォータ タグ:

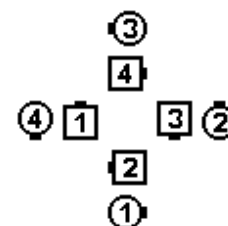
外側はノーマルカプル。センターは GBBG のウェーブ。全員インシークエンスで、コーナーを連れている。



8) アレマン(ド) ザー:

男子が内側で、女子が外側。全員インシークエンスでコーナーの左腕を取っている。

上の FASR は、スクエアかサークルになっているダンサーに Face Corner という時と結果的にはほぼ等しいが、この FASR で終わるコールはたいていザーフォーメーションを使ったものであることが多い。



事前準備

全ダンサーが上記の FASR の一つに正しくセットアップされたことを確かめるにはいろいろな方法がある。一般的には、様々なゲットアウト手法を使えば、コーラーは事前に認識できる FASR へダンサーを動かすことができるようになる。その FASR からアレマンドレフト FASR の1つへとダンサーを動かす一連のコールをコーラーは知っておく必要がある。

3 段階でおこなう例:

- 事前に識別できる FASR: フェイシング ラインで、全員元のパートナーを連れている。ノーマルカプルで、アウトオブシークエンス (PLO)
- 必要な一連のコール: "Star Thru, Pass Thru"
- アレマンドレフト FASR: Trade By。上の2)の FASR

事前に識別できる FASR へダンサーを動かす技術は、b)のような最後に必要な一連のコールが使えるようになる前にマスターされなければならない。第4章で、サイトによるゲットアウト手法全部に共通するような技術をいくつか説明するが、“ノーマルカプルで、全員が元のパートナーを連れている”という事は、サイトによるゲットアウトの手法のうち以下の2つがうまく適用されたという事を示している。一つはノーマライジング(Normalizing)であり、ダンサーをノーマルカプルにする過程のことをいう。もう一つはペアリング(Pairing)であり、元のパートナーどうしを結びつける過程のことである。

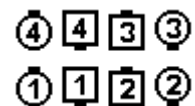
直接ゲットアウトに至る他の FASR:

Allemande Left は、ゲットアウトのプロセスの一部としてよく使われるが、いつも必要というわけではない。Allemande Left を使わずに簡単にゲットアウトできる他の FASR がここにいくつかある。それぞれのケースで FASR の名称になっているのは、ゲットアウトの過程で次に使われるコールの名前である。

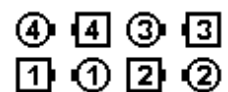
ライト アンド レフト グランド(RIGHT AND LEFT GRAND) の FASR:

ゲットアウトのコールは“Right and Left Grand, Promenade”である。

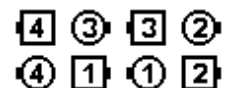
1) 平行な Right-Hand Wave(ライトハンドウェーブ): 男子がセンターで女子がエンズ (1/2 アレンジメントの ライトハンドウェーブ)。全員インシークエンスで、パートナーを連れている。



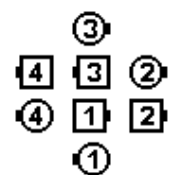
2) エイトチェインスルー: Half-Sashay(ハーフ サシェイ)となっているカプル(1/2 アレンジメントのエイトチェインスルーフォーメーション)。全員インシークエンスで、パートナーと向い合っている。



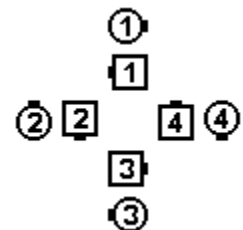
3) トレードバイ: Half-Sashay となっているカプル(1/2 アレンジメントのトレードバイフォーメーション)で、全員インシークエンス。外側はペアとなっていて、コーナーどうしがみな背中合わせ。



4) スリークォータ タグ: 外側は Half-Sashay のカプルで、センターは GBBG のウェーブ (1/2 アレンジメントで スリークォータ タグフォーメーション)。全員インシークエンスで自分のパートナーを連れている。



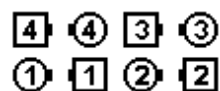
5) Wrong Way ザー: 男子がセンターで、全員インシークエンス。全員パートナーを連れている。



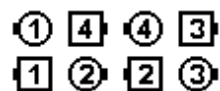
ロングウェイグランド (WRONG WAY GRAND) の FASR

ゲットアウトコールは、"Wrong Way Grand, Swing Partner, Promenade"または"Wrong Way Grand, Wrong Way Promenade"である。

1) エイトチェインスルーフォーメーション: ノーマルカプルで、全員インシークエンスでパートナーと向いている。



2) トレードバイフォーメーション: ノーマルカプルで、全員インシークエンス。外側はペアとなっていて、男子がみなライトハンドレディと背中合わせになっている。

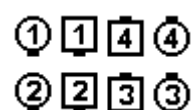


PROMENADE FASR(プラマネード FASR)

ゲットアウトのコールは、"Promenade Home"か"Keep her/him and Promenade"である。

1) 平行な左手の Two-Faced Line:

ノーマルカプルで全員がインシークエンス。全員がパートナーを連れている。



QUADRANTS(クワドランツ、象限)

フロア上でダンサーの位置を言い表せるのは便利なことであり、それによって私たちは、1つのコールがどうダンサーたちを動かすか、また一連のコールがどう1人のダンサーを動かすかを言葉で説明できる。シンギングコールのフィギュアを作る時は、ホームに帰るのに約何ビートが必要か分かるように、Promenade 開始の位置に注意する必要がある。ホームの位置でゲットアウトをする時には、一連のコールの終わりに全員がホームにいるよう、ダンサーの位置を正確に認識しておく必要がある。一般的に、スクエアは"クワドランツ"と呼ばれる4つの部分に分けることができる。スクエアの分割と名称の付け方にはいくつかの方法があるので、ここで3つの異なった適用例を紹介する。

AXES(軸):

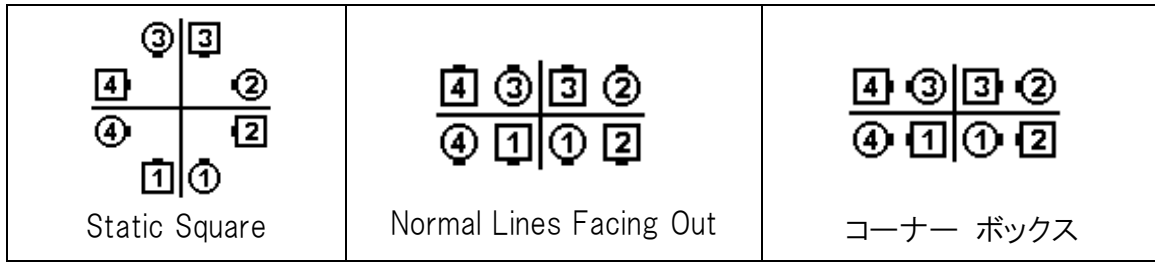
カプル#1 とカプル#3 の間に線を引き、それをヘッド軸と呼ぶ。カプル#2 とカプル#4 の間に別の線を引き、それをサイド軸と呼ぶ。すると2つの軸は大きな"プラス記号"を形作る。これらの軸はダンスフロアを見下ろすコーラーの視点から見てそれぞれ"垂直軸""水平軸"とも呼ばれる。"Heads Pass the Ocean"のコールの後では、ヘッズはヘッド軸あるいは垂直軸上に立っていることになる。

GEOMETRIC(ジオメトリック(幾何学的)) QUADRANTS:

次の考え方は、"クワドランツ"という語の幾何学上の定義を使ったもので、単にフロア上のダンサーの位置を定義するという方法である。

前述の"軸"が、2つの直交する対称線を使ってスクエアを4つの部分に分けている。これらの分割部分が、幾何学では"クワドランツ"として知られている。スクエアダンスの目的からすると、これらクワドランツはそれぞれのダンサーの視点から名前をつけることもできる。ダンサーがスタティックスクエアのホームの位置にいるなら、彼らはみな自分の Home Quadrant(ホーム クワドランツ)にいると言う。この場合、コーナー関係にある2人のダンサーがそれぞれのクワドランツにいる。"Grand Square"のコールでは、ダンサーはみな自分のホーム クワドランツの中だけで動くことになる。

ダンサーは自分のホーム クワドランツにいて、また、アレマンドレフト FASR にもいることになる。



上に示されているように、ダンサーが全員自分のホーム クワドラントにいる位置から Allemande Left がコールされたなら、ダンサーは正しい位置でパートナーと向き合って終わり、Bow をし、Face In してホームポジションで スクエアセットを作ることになる。

また、もしシンギングコールで、この場所から”Corner Swing, Promenade”がコールされれば、男子とその新しいパートナーは16ビートをフルに使って一周してホームに帰ることになる。

もし男子 #1 が男子 #4 のホーム クワドラントにいたとしたら、男子 #1 は、自分のホームから1つ左に離れたクワドラントにいることになる。

もし男子 #1 が男子 #3 のホーム クワドラントにいたとしたら、男子 #1 は、自分のホームの向かいのクワドラントにいることになる。

コーナー同士の2人はそれぞれ同じホーム クワドラントを共有していて、ほかの3つのクワドラントを同じように見ている。

男子 #1 と女子 #4 にとっては、クワドラントは左下の図のように名前を付けられている。

女子 #1 と男子 #2 にとっては、クワドラントは右下の図のように名前を付けられている。

Left	Opposite
Home	Right

男子 #1 と女子 #4 からの見え方

Opposite	Right
Left	Home

女子 #1 と男子 #2 からの見え方

シンギングコールでまるまる一周の Promenade が望ましい時、コーナーどうしはその男子のホームクワドラントか、彼の Right クワドラント、あるいはその2つのクワドラント間の軸上かで出会って Swing しなければならない。男子の Right クワドラントで出会う場合は Promenade が12ビートだけになるが、少なくともダンサーが非常に短い Promenade をしてホームですぐに止まってしまうような事態は避けられる。

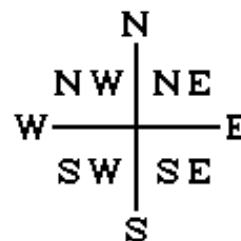
クワドラントの場所がどのように役立つのか、次のような女子がセンターにいるような平行な右手の Wave の図を考えてみる。



上図に示す様に、ダンサー全員が自分のオポジット クワドラントにいる。実は、この2つの場合のどちらからでも”All 8 Circulate 1&1/2 and Slide Thru”をすれば、ホーム位置でのゲットアウトになる。

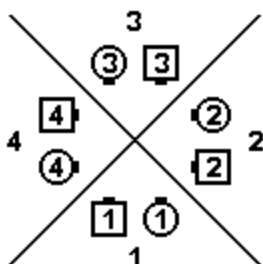
COMPASS QUADRANTS(コンパス(方位)クワドラント):

クワドラントを考える別の方法には、方位計の指す方向でクワドラントを考えようというものもある。コーラーの視点から見て近い方の左クワドラントが SW、遠い方の左クワドラントは NW、遠くの右が NE、そして近い右側が SE となる。この方法では、カプル#1 は南側がホームであり、カプル#2 は東側、カプル#3 は北で、カプル#4 は西がホームとなる。



RELATIONSHIP QUADRANTS(リレーションシップ クワドラント):

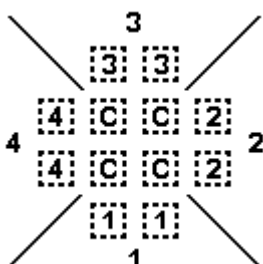
スクエアを大きい X の字で4つのクワドラントに分け、その中にホームを持つカプルの番号を4つのクワドラントの名称とする。



一番下から反時計回りに、4つの区分がクワドラント #1, #2, #3, #4 (ナンバー1、2、3、4)と呼ばれる。

1st, 2nd, 3rd, 4th (ファースト、セカンド、サード、フォース)と呼ばれることもある。

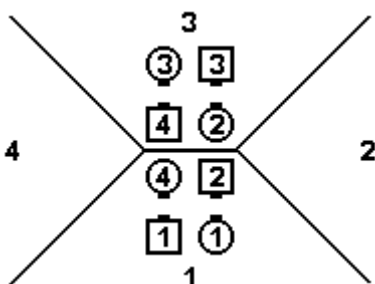
もし、リレーションシップが強調されているのなら、男子 #1 に関して P-R-O-C の語を使った名前がつけられるかもしれない。その方法では、1番のクワドラントはパートナークワドラント、2番はライトハンドレディ クワドラント、3番がオポジット レディクワドラント、そして4番がコーナークワドラントということになる。



この方法は主に、ダンサーが2x4の形で4人ずつの2つのグループに分けやすい時に使われる。2つのグループは、1番目と3番目のクワドラントにいるか、あるいは2番目と4番目のクワドラントにいるかのどちらかだと考えられる。

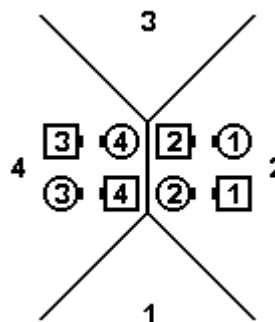
センターの4人のダンサーがどのクワドラントにいると考えられるかは、2x4のグリッドの位置と、その時点で行うコールでの着目点による。

例1: エイトチェインスルー



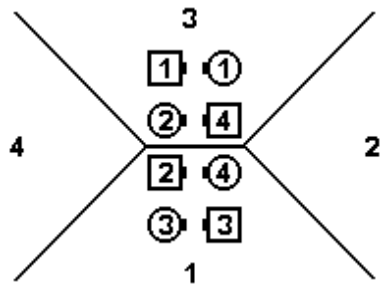
男子 #1 はクワドラント 1 にいる。
(彼にとってのパートナー クワドラント)

例2: エイトチェインスルー



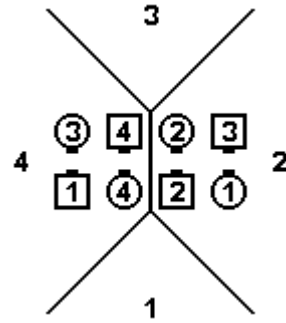
男子 #1 はクワドラント 2 にいる。
(彼にとってのライトハンドレディ クワドラント)

例:フェイスングライン



男子 #1 はクワドラント 3 にいる。
(彼にとってのオポジットクワドラント)

例:フェイスングライン



男子 #1 はクワドラント 4 にいる。
(彼にとってのコーナークワドラント)

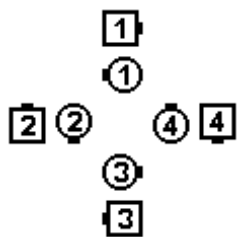
一旦4人のダンサーのクワドラントが確定されたら、その4人のグループを変えるか、または4人を別のクワドラントに移すようなコール(例えば Double Pass Thru)がかかるまでは、そのクワドラントは変わらず同じままである。

例1:この一連のコールの間に男子 #1 がスクエア内をどう移動していくか、駒を使って動きを追ってみる。右、左、近く、遠くという言い方はコーラーから見ての表現である。

<p>“Heads Lead Right”</p>	<p>男子 #1 に着目すると、2x4のグリッドの右半分の Box 上にいる。男子 #1 はクワドラント 2 で踊れる位置に動かされた。</p>
<p>“Swing Thru”</p>	<p>Box はウェーブになるが、それでも2x4のグリッドの右半分にある。男子 #1 はクワドラント 2 で踊る4人のダンサーの内の1人である。</p>
<p>“Split Circulate Twice”</p>	<p>4人のダンサーの新しいグループがこのコールに関わっていて、4人は Box を作っている。男子 #1 は2x4のグリッドのコーラーに近い半分にいるから、クワドラント 1で踊っていることになる。</p>
<p>“Swing Thru”</p>	<p>ウェーブに着目しなおすと、男子 #1 は2x4のグリッドの左半分にいるのでクワドラント 4 で踊っている。</p>

<p>“Boys Run, Wheel and Deal, Square Thru 3”</p> <p>① ① ④ ④ ② ② ③ ③</p> <p>“Allemande Left, Promenade”</p>	<p>この動きすべてが同じ4人のダンサーで、しかもクワドラント 4で起こっている。</p> <p>このゲットアウトは”トレードバイ”と呼ばれるアレマンドレフト FASR を用いている。</p>
--	--

例2:”Heads Square Thru 4, Step to a Wave, Circulate 1 1/2”



このコールは、男子 #1 をクワドラント 3 で垂直軸の端に位置させるので、”Hinge and Roll, Right and Left Grand, Box the Gnat, Slide Thru, You’re Home”ができる。

第3章

モジュール – 定義と用法

モジュール(Module)とは、ダンサーをある1つの既知のFASRから別の既知のFASRへと動かすような、1つ以上から成る一連のコールのことである。モジュールの使い方は他でも広範囲に語られてきた大きなテーマである。ここでの議論は、より一般的に使われているタイプのモジュールの定義をすることと、それらがどう役立つかを説明することに焦点を当てる。モジュールの詳細や幅広い用例については、次のような他の文献を参照するとよい。

- 「ザ コーラー テキスト」(*The Caller Text*) ボブ オズグッド(Bob Osgood)編 16 章
- 「ザ マイティ モジュール」(*The Mighty Modules*) ビル ピーターズ(Bill Peters)著
- 「コーラー/ティーチャーズ クイック レファレンス ガイド」(Caller/Teacher's Quick Reference Guide) カルビン キャンベル(Calvin Campbell)&ドン アームストロング(Don Armstrong)編

ゲットインとゲットアウトモジュール

最もよく使われるモジュールは、ゲットインとゲットアウトのモジュールである。ゲットインモジュールとは、ダンサー達全員をホーム位置のスタティックスクエア(SS)からある既知の FASR へと動かす一連のコールのことである。この場合の既知の FASR とは一般的にはコーナーボックス (CB)かパートナーライン (PL)であるが、他にも多くの可能性がある。ゲットアウトモジュールとは、ダンサーをある既知の FASR からホーム位置のスタティックスクエアへと戻す一連のコールのことである。ゲットアウトモジュールはコーラーがダンサーを Home ポジションに戻すためにどんなコールを追加してもよいとしており、通常”Allemande Left”か”Right and Left Grand”で終わる。(B = Basic, M = Mainstream, P = Plus)

パートナーラインへのゲットイン モジュール (SS-PL)の例 (旧表記 (ZS-ZL)):

- B1: Heads Lead Right, Circle to a Line (または Each Four Circle Left three-quarters)
- B2: Heads Lead Right, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line
- B2: Heads Lead Right, Veer Left, Chain Down the Line, Flutterwheel
- M: Heads Touch 1/4 and Walk and Dodge, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line
- M: Heads Pass the Ocean, Those Ladies Trade, Extend, Recycle, Slide Thru
- P: Heads Lead Right, Dosado to a Wave, Ladies Trade, Linear Cycle

パートナー ラインからのゲットアウトの例:

- B1: Pass Thru, Bend the Line, Star Thru, Pass Thru, Allemande Left
- B2: Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Allemande Left
- B2: Touch 1/4, Column Circulate, Girls Run, Right and Left Grand
- B2: Pass the Ocean, Girls Trade, Swing Thru, Right and Left Grand
- M: Slide Thru, Square Thru 3, Left Allemande
- M: Pass the Ocean, Recycle, Veer Left, California Twirl, Promenade
- M: Pass Thru Tag the Line, Leaders U-Turn Back, Pass Thru, Allemande Left
- P; Load the Boat, Square Thru Three, Left Allemande

練習課題: 上のパートナー ラインへのゲットインとゲットアウトを使ってコリオグラフィーを作ってみる。ダンスレベルに合った例を用い、任意のゲットインを1つ、ゲットアウト1つを選んでコールする。

ゼロ(Zero)

ゼロモジュールとは、始まりと全く同じ FASR で終わるような一連のコールのことである。ゼロモジュールには多様な種類のものがある。**トゥルーゼロ(True Zero)**は、ある FASR から始まり常に同じ FASR で終わるような一連のコールのことである。スクエア自体はトゥルーゼロのコール後、周りの壁に対して回転した位置で終わっていることもある。もしトゥルーゼロの内、ダンサー全員を開始時と全く同じ場所へ戻るゼロは**ジオグラフィカル(Geographical Zero)**と呼ばれる。トゥルーゼロやジオグラフィカルゼロはある特定のフォーメーション、またしばしば、特定の Arrangement に対して適用される。トゥルーゼロを使う時、シーケンスとリレーションシップは何も気にすることなく維持される。**フラクショナルゼロ(Fractional Zero)**とは、2回以上コールすることでトゥルーゼロになるようなモジュールである。例えば、1/3 ゼロならば、そのモジュールを3回繰り返すとトゥルーゼロとして機能する。

ジオグラフィカルゼロ:

ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションのジオグラフィカルゼロの例 (CB-CB):

- B1: Right and Left Thru, Veer Left, Chain Down the Line, Star Thru
- B2: Swing Thru, Boys Run, Bend the Line, Reverse Flutterwheel, Star Thru
- B2: Swing Thru, Boys Run, Wheel and Deal

フェイスングラインのジオグラフィカルゼロの例 (PL-PL):

- B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, First Couple Go Left, Second Couple Go Right
- B2: Pass the Ocean, Centers Trade, Swing Thru, Centers Run, Bend the Line
- M: Pass the Ocean, Recycle and Sweep 1/4

トゥルーゼロのフリップフロップ(Flip-Flop):

トゥルーゼロの中で、スクエアを180度回転させるものは、“フリップフロップ”とも言われる。

ノーマルなフェイスングラインからのフリップフロップの例(PL-PL):

- B1: Pass Thru, Bend the Line, Forward and Back, Pass Thru, Bend the Line
- M: Pass Thru, Tag the Line In, Box the Gnat, Right and Left Thru
- M: Rollaway, Pass Thru, Tag the Line, Centers In, Cast Off 3/4
- P: Right and Left Thru, Load the Boat, Slide Thru

ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションからのフリップフロップの例 (CB-CB):

- M: Eight Chain Four
- M: Slide Thru, Pass Thru, Tag the Line, Leaders U-Turn Back
- P: Relay the Deucey, Single Hinge and Roll, Box the Gnat

主軸を90度変えるトゥルーゼロ:

時として、スクエア全体を90度回転させることによりダンサーが混み合う度合いを軽減したり、ある動きの説明が容易になったり、また、ホームポジションでゲットアウトがしやすくなる。

これらのトゥルーゼロはスクエアを時計回りに90度回転させる。

- B2: ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションから: Swing Thru, Boys Run, Couples Circulate, Those facing out (leaders) California Twirl, Two Ladies Chain, Star Thru
- B2: ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションから: Touch 1/4, Split Circulate, Boys Run, Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru
- M: フェイスングラインから: Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, Touch 1/4, Walk and Dodge, Partner Trade

スクエアを反時計回りに90度回転させるトゥルーゼロ

B1: ノーマルなフェイスラインから: Two Ladies Chain, Star Thru, Centers Arch, Dive Thru, Centers Pass Thru, Circle to a Line

M: エイトチェインスルーフォーメーションから: Touch 1/4, Walk and Dodge, Wheel and Deal, Zoom, Centers Pass Thru

フラクショナルゼロ:

様々なフラクショナルゼロの例:

ノーマルなフェイスラインからの例。1/3 ゼロである:(3回繰り返すと90度回転する)

M: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Centers In, Cast Off 3/4

ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションからの例。1/2 ゼロである:

B2: Star Thru, Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru (2回でフリップフロップとなる。)

M: Touch 1/4, Scoot Back, Boys Run, Star Thru (2回でジオグラフィカルゼロとなる。)

平行な Wave からの例。1/4 ゼロである:(4回の繰り返しでジオグラフィカルゼロとなる。)

B2: Swing Thru, Ends Circulate

練習課題: 次の表を用いて、モジュールから成るコリオグラフィーを作ってみる。ゲットインを1つ選び、それからゼロを1つ入れる。Allemande Left で終わるか、またはゲットアウトを1つ付け加える。

Basic コールを用いたコーナーボックス モジュール:

コーナーボックス ゲットイン

ノーマルなエイトチェイン
スルーフォーメーションからのゼロ

コーナーボックス ゲットアウト

Heads Square Thru Four	Swing Thru, Centers Run, Wheel and Deal	Touch 1/4, Girls Run, Touch 1/4, Boys Run, Allemande Left
Sides Touch 1/4, Those Boys Run	Right and Left Thru, Veer Left, Ferris Wheel, Centers Pass Thru	Right and Left Thru, Rollaway, Pass Thru, Right and Left Grand
Heads Star Thru and California Twirl	Circle to a Line, Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Leaders Partner Trade	Star Thru, Right and Left Thru, Pass Thru, Allemande Left
Heads Promenade Halfway, Sides Square Thru Two	Touch 1/4, Split Circulate, Boys Run, Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru	Swing Thru, Girls Circulate, Boys Trade, Right and Left Grand

Mainstream コールを用いたコーナーボックス モジュール:

コーナーボックス ゲットイン

ノーマルなエイトチェイン

コーナーボックス ゲットアウト

スルーフォーメーションからのゼロ

Heads Box the Gnat and Slide Thru	Swing Thru, Spin the Top, Slide Thru	Swing Thru, Cast Off 3/4, Walk and Dodge, Allemande Left
Heads Pass Thru and Cloverleaf, Double Pass Thru, Leaders Partner Trade	Slide Thru, Pass the Ocean, Ladies Trade, Recycle	Spin Chain Thru, Girls Circulate Two, Right and Left Grand (or Turn Thru, Allemande Left)
Sides Pass Thru and Separate around 1 to a Line, Pass Thru, Ends Cross Fold	Slide Thru, Pass Thru, Tag the Line, Leaders U-Turn Back	Slide Thru, Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, Boys Trade, Left Allemande
Heads Pass the Ocean, Those Ladies Trade, Centers Recycle and Pass Thru	Eight Chain Four	Swing Thru, Girls Circulate, Boys Trade, Turn Thru, Left Allemande

チキンプラッカー(Chicken Plucker)

ビル シムカス(Bill Shymkus)によって書かれ、1957年に Sets In Order 誌に発表された古い一連のパターコールの一部分を、モジュールを使う枠組みの標準としたものがチキンプラッカーである。元のパターコール中の関連部分を抜粋したものが

“Circle Four, half way around and Dive Thru, Pass Thru and a Right and Left Thru, turn your girl and you Dive Thru, Pass Thru, and a Right and Left Thru and you turn your girl like you always do, Dive to the middle.” である。

チキンプラッカーという名前は、この一連のコールにおいてダンサーが Dive Thru を 3 回行うその動きが、鶏がトウモロコシをついばむ様子に似ていることに由来する。

標準的な(コールの)枠組みとしてチキンプラッカーには2つの基本的なバージョンがあるが、どちらもコーナーボックスに始まりコーナーボックスで終わる。

バージョン1は、元のパターコールの大部分を使うもの。(コーナーボックスから始まる):

Right and Left Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru (アクロス ザ ストリート ボックス)

Right and Left Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru (コーナーボックス)

バージョン2は、Basic のプログラムを踊るダンサー用の、より現代的なイキバレントである。

Right and Left Thru, Pass Thru, Trade By (アクロス ザ ストリート ボックス)

Right and Left Thru, Pass Thru, Trade By (コーナーボックス)

チキンプラッカーの半分は、1/2 のフラクショナルゼロである(“Right and Left Thru, Dive Thru,, Centers Pass Thru”)。1回コールされた後にできるアクロスザストリートボックス FASR は、“ハーフプラックト (Half Plucked)”と称される。

この枠組みはコールの組立てに変化を持たせる機会をいくつか提供してくれるものであり、そこにふさわしいゼロモジュールなら、枠組みの途中でコール同士 of 任意の中継点で挿入することができる。また、ここにあるコールやコールの組み合わせはいずれも、適切なイクイバレントと置き換えることができる。(イクイバレントについては数ページ先で例示する。)チキンブラッカーを最初に実験的に使ってみる時は、置き換えたり中継点に挿入するモジュールを、ダンサーが元のチキンブラッカーの時と同じ場所に戻るモジュールにすれば、あなたの目の前のダンサーに起きることが最も認識しやすい。

練習課題1: 下に提案されているものを用いて、モジュールによるコリオグラフィーを作りなさい。チキンブラッカーの枠組みの各部分からランダムに1つ、モジュールを選ぶものとする。

コーナーボックス ゲットイン(SS-CB):

- Heads Square Thru Four
- Sides Flutterwheel and Sweep 1/4, Centers Pass Thru
- Heads Right and Left Thru and Half Sashay and Star Thru

チキンブラッカーの半分 (CB-RBO または RBO-CB):

- Right and Left Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru
- Square Thru Three, Trade By
- Swing Thru, Centers Run, Couples Circulate, Chain Down the Line, Flutterwheel and Sweep 1/4

ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションからのジオグラフィカルゼロ (CB-CB):

- Right and Left Thru, Veer Left, Chain Down the Line, Star Thru
- Swing Thru, Boys Run, Bend the Line, Reverse Flutterwheel, Star Thru
- Swing Thru, Centers Run, Ferris Wheel, Centers Pass Thru

チキンブラッカーの後半部分 (RBO-CB または CB-RBO):

- Right and Left Thru, Pass Thru, Trade By
- Each 4 Circle Left 1/2, Centers Arch Dive Thru, Centers Pass Thru
- Right and Left Thru, Veer Left, Ferris Wheel, Centers Square Thru 3

Allemande Left

練習課題2: 基本のチキンブラッカーの枠組みがよく理解できたら、元のチキンブラッカーとフロア上の立ち位置が異なるモジュールを使うことを考えてみる。まず、コーナーボックスを違った立ち位置で作るようなゲットインモジュールを使う。そして、ジオグラフィカルゼロをトゥルーゼロと置き換えてみる。またチキンブラッカーの半分に対してはトゥルーイクイバレントを使う。最後にゲットアウトモジュールを加える、というモジュールコールの組立交換を練習するのである。

コーナーボックス ゲットイン (SS-CB):

- Heads Right and Left Thru, Sides Star Thru and Pass Thru
- Heads Flutterwheel, Sides Lead Right, Pass Thru, Trade By

チキンブラッカーの半分 (CB-RBO または RBO-CB):

- Swing Thru, Centers Run, Couples Circulate, Ferris Wheel, Centers Pass Thru, Each Four Circle Left Halfway
- Centers Split Two and Separate around 1, come into the middle and Star Thru, Centers Pass Thru

- Left Swing Thru, Girls Run, Ferris Wheel and Centers Wheel Around

エイトチェインスルーフォーメーションからのトゥルーゼロ (CB-CB):

- Circle Left 1/4, Pass Thru, Wheel and Deal, Zoom, Centers Pass Thru
- Half Square Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, Flutterwheel

チキンブラッカーの後半部分のトゥルーイクイバレント (RBO-CB または CB-RBO):

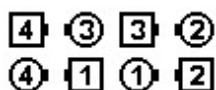
- Pass Thru, Trade By, Right and Left Thru
- Circle Left 1/4, Pass Thru, Bend the Line, Each Four Circle Left 3/4

コーナーボックス ゲットアウト:

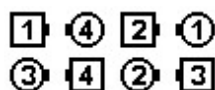
- Step to a Wave, Girls Trade, Girls Cross Run, Left Allemande
- Swing Thru, Girls Circulate, Boys Trade, Right and Left Grand

チキンブラッカーの枠組みを用いたゲットアウト

数個のモジュールを覚えたり、チキンブラッカーの動きをたどったりするのは大きなチャレンジであろう。だが、コーラーが枠組み確認のためにダンサーをしっかりと見ることをすればそれはコールの助けとなる。コールを始める前に、コーナーどうしであるダンサー2人と彼らのパートナーとに着目する。コーナーボックスへのゲットインができた後、ペアとなったカップルは外側にいて、誰もが自分のコーナーと向いている。チキンブラッカーは、ダンサーをこのコーナーボックスのFASRからアクロスザストリートボックスFASRへ動かし、それからまたコーナーボックスFASRへ戻す。この動きを追うには、ペアのカップルに着目すると良い。Allemande Leftをコールする前には、コーナーどうしが向いていることと、ペアになったカップルが外側にいることを確認する。



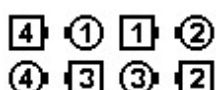
スタート時のコーナーボックス



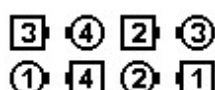
Right and Left Thru の後



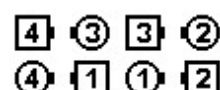
Pass Thru, Trade By の後



Across the Street Box



Right and Left Thru の後



Pass Thru, Trade By の後

このプロセスの途中で何か問題が起きても、ダンサーを枠組みに戻す様に、何がしかのサイトコールを使い、その後また自分が分かっている枠組みの残りを続行すればゲットアウトできる場合が多い。さらに、もしコーラーがステップ1)のコールを使いこなせるなら、どんな開始ポイントから始めてもうまくいく。これは、決して最も効率的でも、的確なゲットアウトというわけでもないが、ペアリングすることとダンサーをコーナーボックスへと動かすという非常に基本的な考え方を強化してくれる方法である。

ステップ1 ダンサーをノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションに戻す。

第4章のフォーメーション管理のセクションにそのヒントの記述がある。

ヒント 1: 同性同士が向かい合っていない限り、Star Thru でノーマルカップルが作れる。

ヒント 2: California Twirl はノーマルカップルの状態を保ったまま後ろを向くように回れる。

ヒント 3: 同性同士が向かい合っているなら、“Gents with a Lady on the right roll her away”.

(自分の右に女子を連れている男子はその女子と Rollaway) をコールする。

ステップ2 チキンブラッカーの枠組みに戻る

枠組みの中で動く限り、パートナーどうしのペアは常に2つある。それが私たちの目指す次の到

達点となる。Ladies Chain (または Flutterwheel、Reverse Flutterwheel や、Star Thru and each four Circle Left 1/4 のようなパートナーを替えるコール)をよく観察しながら使うことにより、着目しているペアのカップルの1つがパートナーどうし横並びとなるように、ダンサーを入れ替えることができる。次のステップ、2a、2b、2cと2dを順番にやってみると良い。ダンサーが枠組みに戻れば、このステップ2)の内の残りの部分は省いてステップ3)に進むとよい。下の図で最初の横列に示されている4つの可能なケースについて、進行状況を上から下へと見てみる。

- a) あなたが着目しているパートナーペアを探して、その1つまたは両方がペアとなって横並びになっているかどうか見る。もし1カップルだけがペアになっているなら、それはもう既にチキンプラッカーの枠組みに入っているということである。すぐにステップ3)に進むとよい。もし着目しているカップル両方がペアになっていれば“c”へと進む。
- b) もし、あなたが着目しているパートナーどうしが互いに向い合っているなら、彼らをペアにするために“Two Ladies Chain”をコールする。もしここで、着目しているカップルの内の1カップルだけがペアとなっていれば、あなたはもうチキンプラッカーの枠組みにいるわけだから、ステップ3)に進めばよい。
- c) もし、着目しているカップルのどちらもパートナーペアとなっていないか、あるいは両方ともペアになっているなら、“Dive Thru, Center Two Ladies Chain, Centers Pass Thru”をコールする。それにより、着目しているカップルの1つだけがペアとなれば、ステップ3)に進む。
- d) それでもペアとなったカップルが全くなければ、“Two Ladies Chain”をコールする。着目しているカップルの1つがペアとなり、チキンプラッカーの枠組みに入っている筈である。

ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションからチキンプラッカーの枠組みに戻る事が可能なパターン:

<p>  </p> <p>a) 着目している1カップルがペアとなっている。</p> <p>b、c、dを飛ばしステップ3へ進む。</p>	<p>  </p> <p>b) Ladies Chain</p> <p>  </p> <p>着目するカップルがペアとなっている。 cとdは飛ばし3へ進む。</p>	<p>  </p> <p>b) Ladies Chain</p> <p>  </p> <p>c) Dive Thru, Center Two Ladies Chain, Centers Pass Thru</p> <p>  </p> <p>着目している1カップルがペアとなっている。 dは飛ばし3へ進む。</p>	<p>  </p> <p>b) 誰もパートナーどうし向き合っていない。Cへ進む。</p> <p>  </p> <p>c) Dive Thru, Center Two Ladies Chain, Centers Pass Thru</p> <p>d) Ladies Chain</p> <p>  </p> <p>着目している1カップルがペアとなっている。 3へ進む。</p>
--	---	--	---

ステップ3 ペアとなったカップルを外側に動かし、ゲットアウトするためにチキンプラッカーを使う。

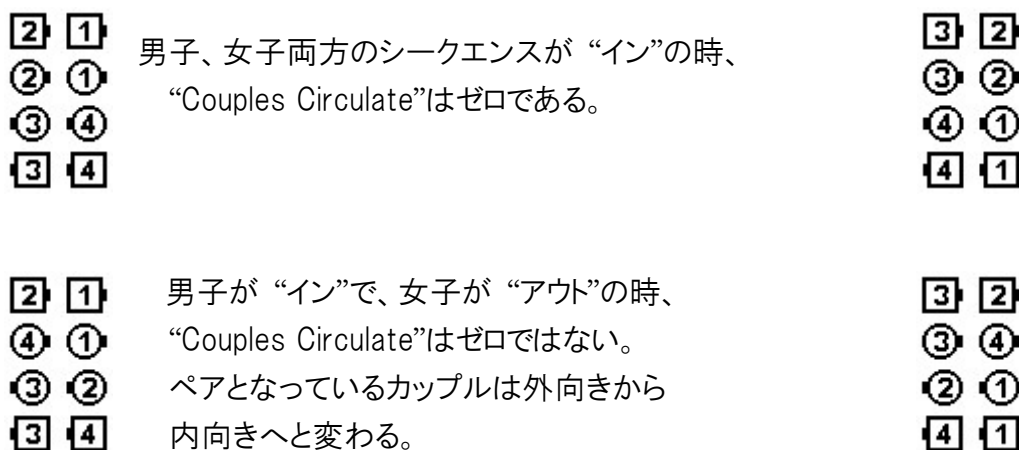
チキンプラッカーの枠組みに入ったら、ペアのカップルを外側に持っていくために、必要ならば“Right and Left Thru”をコールする。

- a) もし着目しているコーナーどうしが向いているなら、“Allemande Left”をコールする。
- b) もしコーナーどうし向いていなければ、チキンプラッカーの半分をコールし、それから“Allemande Left”をコールする。

テクニカルゼロ (Technical Zero)

テクニカルゼロは、ダンサーを同じ FASR だがオリジナルヘッズとサイズとが入れ替わった FASR に戻る場合のゼロである。ヘッズとサイズを入れ替えることはまた、エンズとセンターズ(インサイズとアウトサイズ)や、フェイスアウトのダンサーとフェイスインのダンサーを入れ替えたりする。この入れ替えが起こるために、テクニカルゼロがいつダンサーを同じ FASR に戻すのかを判断する際に、シークエンスの状態が重要になってくる。テクニカルゼロの中には、開始時のシークエンスが男子、女子両方で同じならその FASR を維持するというものがある。また、開始時のシークエンスが男子、女子で違っていればその FASR を維持する、というものもある。

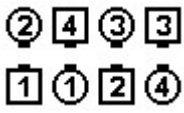
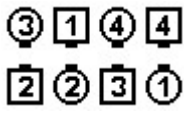
例1: 平行なツーフェイスラインからの “Couples Circulate”は、ヘッズとサイズを入れ替えるのでテクニカルゼロである。開始時の FASR が、ノーマルカップルで、全員がインシークエンス、全員自分のパートナーが隣にいてヘッズが外を向いているような場合を考えてみる。“Couples Circulate”をした後の FASR はまだ、ノーマルカップル、全員インシークエンス、全員パートナーを連れているツーフェイスラインということに変わりはないが、サイズが外側を向いている。そして次はシークエンスが男女で違っている場合を考えてみる。それは、内側を向いたカップルと外側を向いたカップルとでは連れている相手が違っていることを意味している。そういう状況では、下に示されているように “Couples Circulate”は FASR を変えることになる。

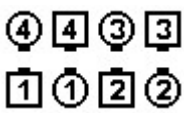
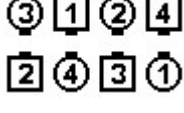


どのテクニカルゼロも2回繰り返されればトゥルーゼロになるから、1/2 フラクショナルゼロということになる。(逆は必ずしも真ならずで、1/2 フラクショナルゼロはテクニカルゼロとは限らない。)もしテクニカルゼロを使って予想外の結果となったら、それをもう一度コールしてスタート時の FASR に戻すとよい。

その FASR をチェックする時には、ヘッズとサイズが入れ替わる時にそれが分かるように、ヘッズ、サイズのいる場所に注目しておく必要がある点に注意してほしい。また FASR 内でのパートナーリレーションシップを、エンズとセンターズ、アウトサイズとインサイズ、そしてフェイスイン、フェイスアウト、右側と左側といった観点から考えることも大事である。

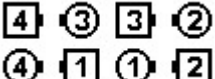

例2: ノーマルなフェイスラインからの “Square Thru, Trade By, Star Thru”は、男子、女子のシーケンスが違っている時にうまく使えるテクニカルゼロである。




 男子が “イン”、女子が “アウト”の時、結果は同じ FASR で終わるのでゼロである。左側のカップルはペアで、右側の2人はオポジットである。
 


 男子が “イン”で女子も “イン”の時、結果は違った FASR となるからゼロではない。4レディーズチェーン効果があることに注目する。
 

ゼロとして機能しないようなシーケンス状態の FASR に対してテクニカルゼロをコールすると、結果として4レディーズチェーン効果があったことになるだろう。これは例2と例3で見れば分かりやすい。例1でこのことを理解するには、テクニカルゼロがうまく機能しない方の2つの図を考えてみる。開始時のフォーメーションに対して使えるようなゲットアウト(例えば、“Ferris Wheel, Centers Square Thru 3, Allemande Left, Promenade”)を、テクニカルゼロを使った後の FASR を示す右の図に対して使ってみると、全員が自分のオポジットを連れて Promenade をしていることに注目する(4レディーズチェーン効果)。

例3: コーナーボックスのような男子女子のシーケンスが同じノーマルなエイトチェーンスルーフォーメーションから行う “Swing Thru, All 8 Circulate, Centers Run, Wheel and Deal”はテクニカルゼロである。


 男子、女子ともシーケンスは “イン”。テクニカルゼロである。
 


 男子のシーケンスは “アウト”で女子は “イン”。ゼロではない。4レディーズチェーン効果。
 

男子、女子のシーケンスが同じ、ノーマルなフェイスラインで始まるテクニカルゼロの例:

B1: Right and Left Thru, Pass Thru, Bend the Line

B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, Circle to a Line

M: Pass the Ocean, Spin Chain Thru, Girls Circulate, Single Hinge, Split Circulate Twice, Boys Run

P: Pass Thru, Tag the Line, Peel Off

男子、女子でシーケンスが異なる、ノーマルなフェイスラインから始まるテクニカルゼロの例:

B2: Square Thru, Trade By, Star Thru

B2: Star Thru, Pass Thru, Trade By, Swing Thru, Boys Trade, Boys Run, Wheel and Deal and Sweep 1/4

男子、女子のシーケンスが同じ、平行なウェーブから始まるテクニカルゼロの例:

B2: Swing Thru, All 8 Circulate, Left Swing Thru

M: Spin Chain Thru, Ends Circulate (only 1 place), Scoot Back

P: Spin Chain the Gears

リードライトボックスからのゼロモジュール比較:

“Eight Chain Thru”は、ジオグラフィカルゼロでもありトゥルーゼロでもある。元の FASR が維持され、全ダンサーが動作開始時の立ち位置に戻る。

“Eight Chain Four” はトゥルーゼロである。FASR は維持されるが、全ダンサーの位置はスクエアの中心を軸に 180 度回転する(フリップフロップされている)。

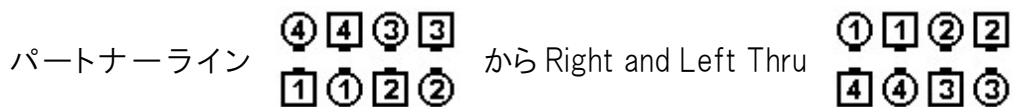
“Eight Chain Two”は、ノーマルカップルで男子、女子のシークエンスが違っている FASR(この場合は男子が“アウト”で、女子が“イン”)にとっては、テクニカルゼロである。FASR は維持されるが、元のヘッズとサイズは入れ替わり、この場合それは外側と内側が入れ替わることを意味している。

“Eight Chain Two”を全ダンサーが“インシークエンス”であるコーナーボックスから行えば、コーナーボックスは結果は FASR がライトハンドレディボックス(RB: 旧アクロスザストリートボックスから Right and Left Thru をした FASR)となるから、ゼロではないということに注意する。

イクイバレント(Equivalent)

あるコールまたは一連のコールで、別のコールや一連のコールの代わりに用いることができるものは、イクイバレント(等価のコール)の名で知られている。ゼロと同様に、イクイバレントにもジオグラフィカル、トゥルー、テクニカルのイクイバレントがある。

まず、“Right and Left Thru”のコールはダンサーをどう動かすかを考えてみる:



“Right and Left Thru”は、上に示されているように、全員が“インシークエンス”のパートナー ラインを“アウトオブシークエンス”のパートナーラインに変える。

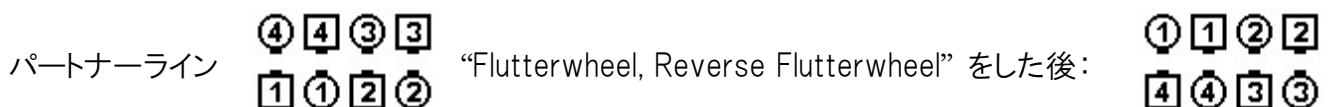
ノーマルなフェイスングラインからの“Right and Left Thru”には次のようなイクイバレントがある:

“Flutterwheel, Reverse Flutterwheel”は、ジオグラフィックイクイバレントである;

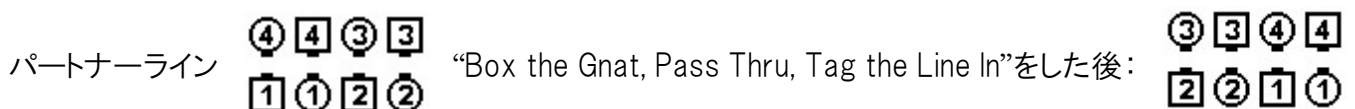
“Box the Gnat, Pass Thru, Tag the Line In”はトゥルーイクイバレントである;

“Pass Thru, Bend the Line”は、全員が同じシークエンスの時、テクニカルイクイバレントである;

“Right and Left Thru”に対するジオグラフィックイクイバレントは、全ダンサーを“Right and Left Thru”をした後と同じ場所に動かす。

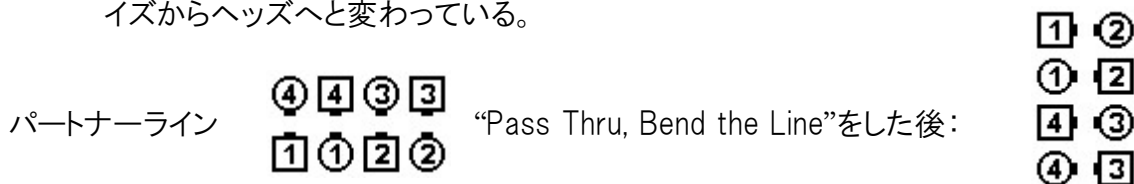


トゥルーイクイバレントなら、アウト オブ シークエンスのパートナー ラインで終わるだろうが、“Right and Left Thru”の後のラインと比べると、このラインは壁に対して 180 度回転している(フリップフロップされている)。



上に示されたこれらのジオグラフィックイクイバレントとトゥルーイクイバレントはまた、他のノーマルなフェイスングラインの FASR でも同じ効果がある。

“Pass Thru, Bend the Line”は、インシークエンスのパートナーラインをアウト オブ シークエンスのパートナーラインに変えるテクニカルイクイバレントである。これらのラインを “Right and Left Thru”をした後のラインと比べると、90度回転していて、ラインの左端に位置していたカップルは、サイズからヘッズへと変わっている。



これは、全ダンサーが同じシークエンスの時だけ “Right and Left Thru”とコリオグラフィー上イクイバレントであるから、テクニカルイクイバレントである。もし男子のシークエンスが女子のシークエンスと違っていれば、結果は、下に示すように、コールの組立上は、イクイバレントではない:

<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="padding: 0 10px;">Right and Left Thru</td> <td style="text-align: center;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="3">男子がイン</td> </tr> <tr> <td colspan="3">女子がアウト</td> </tr> </table>		Right and Left Thru		男子がイン			女子がアウト			<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: center;"> </td> <td style="padding: 0 10px;">Pass Thru Bend the Line</td> <td style="text-align: center;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="3">男子がイン</td> </tr> <tr> <td colspan="3">女子がアウト</td> </tr> </table>		Pass Thru Bend the Line		男子がイン			女子がアウト		
	Right and Left Thru																		
男子がイン																			
女子がアウト																			
	Pass Thru Bend the Line																		
男子がイン																			
女子がアウト																			

“Right and Left Thru”をした後、パートナーペアはラインの右半分にいるが、”Pass Thru, Bend the Line”の後では、ラインの左半分にいることに注目する。

ノーマルな Facing カップルのための、4人のダンサーで行うジオグラフィック イクイバレント

次に挙げる4つのコールは、枠組みとして使うものの一部や、ゲットアウト過程の一部としてよく用いられる。この4つのコールのイクイバレントをいくつか学ぶことは、コールにバラエティを持たせるのに役に立つ。(B1 = Basic Part1, B2 = Basic Part 2, M = Mainstream, P = Plus, A1 = Advanced One)

Two Ladies Chain のイクイバレント:

- B1: Circle Right One-Quarter, Star Thru
- B1: Ladies Diagonally Pass Thru and U-Turn Back
- B2: Reverse Flutterwheel
- B2: Right and Left Thru, Flutterwheel
- B2: Swing Thru, Box the Gnat, Right and Left Thru
- M: Pass the Ocean, Recycle, Star Thru
- M: Pass the Ocean, Single Hinge, Walk and Dodge, Partner Trade
- M: Step to a Wave, Recycle, Right and Left Thru
- M: Touch 1/4, Walk and Dodge, Partner Trade, Star Thru
- P: Pass the Ocean, Ladies Trade, Linear Cycle
- P: Pass the Ocean, Swing Thru, Hinge and Roll, Slide Thru
- A1: Swap Around, Partner Trade

Right and Left Thru イクイバレント:

- B1: Each Four Circle Left Halfway
- B2: Flutterwheel, Reverse Flutterwheel
- B2: Two Ladies Chain, Flutterwheel
- B2: Pass Thru, Partner Trade
- B2: Swing Thru, Girls U-Turn Back, Wheel and Deal

B:2 Veer Left, Wheel and Deal
M: Dixie Style to a Wave, Boys Cross Run, Slide Thru
M: Star Thru, Slide Thru (Star ThruとSlide Thruは互いにイクイバレントである)
M: Step to a Wave, Ladies Trade, Recycle
P: Single Circle to a Wave, Boys Cross Run, Girls Run, Wheel and Deal
P: Swing Thru, Centers Run, Half Tag, Trade and Roll
A1: Double Star Thru and Roll twice

Star Thru のイクイバレント:

B1: Right and Left Thru, Flutterwheel, Sweep 1/4
B2: Right and Left Thru and Rollaway, Touch 1/4, Boys Run
B2: Swing Thru, Boys Trade, Boys Run, Bend the Line
B2: Touch 1/4, Boys Run, Partner Trade
B2: Veer Left, Chain Down the Line
M: Dixie Style to a Wave, Boys Trade, Left Swing Thru, Girls Run, Wheel and Deal
M: Swing Thru, Cast Off 3/4, Walk and Dodge, Partner Trade
M: Swing Thru, Spin the Top, Right and Left Thru
M: Touch 1/4, Scoot Back, Boys Run
P: Pass the Ocean, Cast Off 3/4 and Roll
P: Swing Thru Twice, Linear Cycle
A1: Pass the Sea, Cast Left 3/4 and Roll

Square Thru のイクイバレント(これはコーナーボックスへのゲットインとしても使える):

B1: Right and Left Thru and Rollaway, Star Thru
B1: Star Thru, California Twirl
B2: Flutterwheel and Sweep 1/4, Pass Thru
B2: Reverse Flutterwheel and Sweep 1/4, Pass Thru
B2: Star Thru, California Twirl
B2: Touch 1/4, Boys Run
M: Dixie Style to a Wave, Girls Run, Veer Right
M: Dixie Style to a Wave, Boys Trade, Left Swing Thru, Girls Run, Veer Left
M: Flutterwheel, Touch 1/4, Walk and Dodge
M: Pass the Ocean, Girls Trade, Recycle, Pass Thru
M: Right and Left Thru, Slide Thru, Pass Thru
M: Swing Thru, Spin the Top, Pass Thru
M: Swing Thru, Single Hinge, Scoot Back, Walk and Dodge
P: Fan the Top, Swing Thru, Turn Thru
P: Pass the Ocean, Explode and Square Thru 2
A1: Pass the Sea, Boys Trade, Recycle and Pass Thru
A1: Pass the Sea, Explode the Wave, Partner Tag

コンバージョンモジュール (Conversion Module)

あるFASRから始まりダンサーを違った既知のFASRへと動かすような一連のコールは、コンバージョン(変換)モジュールと呼ばれる。

FASR コンバージョン:

最もよく使われるコンバージョンモジュールは、コーナーボックスからパートナーラインに変えるもの、あるいはその逆のものである。

コーナーボックスからパートナーライン(CB-PL)へのコンバージョンの例:

B1: Right & Left Thru, Veer Left, Girls Circulate, Chain Down the Line, Right & Left Thru

B2: Swing Thru, Girls Circulate, Boys Trade, Boys Run, Bend the Line

M: Spin Chain Thru, Girls Circulate Two, Boys Run, Bend the Line

P: Swing Thru, Girls Circulate, Swing Thru, Linear Cycle

P: Single Circle to a Wave, Girls Circulate, Boys Run, Bend the Line

パートナー ラインからコーナーボックス(PL-CB)へのコンバージョンの例:

B1: Right & Left Thru and a Quarter More, Girls Circulate, Bend the Line, Star Thru

B2: Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run

M: Pass the Ocean, Girls Trade, Boys Circulate, Recycle, Eight Chain 2

P: Fan the Top, Girls Circulate, Recycle

P: Grand Swing Thru, Single Hinge and Roll, Slide Thru

P: Pass the Ocean, Swing Thru, Girls Circulate, Boys Run, Half Tag, Trade and Roll

People-Mover Conversion (ピープルムーバー コンバージョン):

ある与えられたフォーメーションで、特定のダンサーを、それ以外の他のダンサーを動かすことなく、別の場所へと動かすような一連のコールが、ピープルムーバーコンバージョンである。最初の例は、女子を反時計回りに動かすもので、2つ目は、男子を時計回りに動かす。この例は両方とも、1/4 フラクションナルゼロでもある。最初の例では、繰返し行くとパートナーライン→コーナーライン→オポジットライン→ライトハンドレディラインへと変わっていく。2つ目は、その4つのラインを逆の順番で回っていく。

パートナー ラインからコーナー ラインへの People-Mover: (これは女子だけを動かす。)

B2: Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Star Thru

パートナー ラインからライトハンドレディラインへの People-Mover:(これは男子だけを動かす。)

B2: Pass the Ocean, Girls Trade, Boys Circulate, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line

ビルピーターズ(Bill Peters)の “マジックモジュール”:

“Swing Thru, Ends Circulate, Centers Trade and Run, Bend the Line”

このマジックモジュールは、次に挙げるお役立ちコンバージョンの中で、その一部分として用いることができる。

- コーナーボックスからパートナー ラインへ: “マジックモジュール” (のコールをする)
- パートナーラインからコーナーボックスへ: Star Thru, “マジックモジュール”, Star Thru
- パートナーラインからコーナーラインへ: Star Thru, “マジックモジュール”, Right and Left Thru
- コーナーラインからパートナーラインへ: Right and Left Thru, Star Thru, “マジックモジュール”

4つのフェイスングラインの枠組み

コーラーの中には、エイトチェインスルーフォーメーションの代わりに枠組みとしてフェイスングラインを用いるのを好む人もいる。モジュールのための枠組みとして、パートナー ラインを使うことから始めてると良い。パートナー ラインを作るゲットインを1つ使ってコリオグラフィーを組み立て、それからフェイスングラインのゼロモジュールを使い、パートナー ラインからのゲットアウトを1つ使って終わる。

Basic と Mainstream のコールを用いたパートナーライン モジュール:

パートナーライン ゲットイン
(SS-PL)

ノーマルなフェイスングライン
からのゼロ

パートナーライン ゲットアウト

Basic Part 1		
Head Four Circle Left 3/4, Centers Pass Thru, Each 4 Circle Left 1/4	Forward and Back, Each 4 Star Right, Star Left (back to lines)	All 8 Circle Left, Allemande Left
Heads Lead Right, Each 4 Circle Left 3/4	Right and Left Thru and Rollaway, Pass Thru, U-Turn Back	Two Ladies Chain, Each 4 Circle Left 3/4, Pass Thru, Left Allemande
Heads Lead Right, Circle to a Line	Star Thru, Right and Left Thru, Veer Left, Ladies Chain Down the Line	Star Thru, Dosado, Square Thru 3, Left Allemande

Basic Part 2		
Sides Lead Right, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line	Pass the Ocean, Ladies Trade, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line	Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Allemande Left
Heads Circle Left 1/4, Double Pass Thru, First Couple Left Next Couple Right	Right and Left Thru, Flutterwheel, Reverse Flutterwheel	Flutterwheel and Sweep 1/4, Pass Thru, Allemande Left
Heads Lead Right, Touch 1/4, Split Circulate, Boys Run	Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, First Couple Left, Next Couple Right	Pass the Ocean, Swing Thru Twice, Boys Run, Promenade

Mainstream		
Heads Lead Right, Swing Thru, Spin the Top, Right and Left Thru, Flutterwheel	Pass Thru, Tag the Line, Face In, Pass Thru, Tag the Line In	Pass the Ocean, Ladies Trade, Swing Thru, Turn Thru, Left Allemande
Heads Lead Right, Step to a Wave, Ladies Trade, Recycle and Sweep 1/4	Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, Touch 1/4, Walk and Dodge, Partner Trade	Pass the Ocean, Recycle, Veer Left, California Twirl, Promenade
Heads Pass the Ocean, Centers Recycle and Pass Thru, Left Swing Thru, Girls Run, Bend the Line	Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, Boys Cross Fold, Slide Thru	Pass Thru, Ends Fold, Box the Gnat, Square Thru 3, Left Allemande

次のステップは、ゲットインとゲットアウトの間に2つ以上のモジュールを使うことにより、コールの組立の幅を広げることである。

- 2つか3つのゼロモジュールを入れる。
- 1つ目のモジュールの中の適切な場所に、2つめのモジュールを入れる。
- 1つのモジュールの中の一部分を、そのイクイバレントで置き換える。

1つのゼロモジュール中に別のゼロモジュールを入れる例:

モジュールのタイプ	コール
パートナーラインへのゲットイン:	Heads Lead Right, Circle to a Line
ゼロモジュールを始める:	Right and Left Thru
2つ目のゼロモジュールを挟む:	Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, First Couple Left, Next Couple Right
1つ目のゼロを終わらせる:	Right and Left Thru
3つ目のゼロを使う:	Pass the Ocean, Ladies Trade, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line
パートナー ラインからのゲットアウト	Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Allemande Left

別の可能性としては、パートナー ラインの代わりに、4つのノーマルなフェイスングラインで全員がインシークエンスのものの中の、他のラインを使ってみてもよいだろう。

コーナーラインを使った Basic レベルの例:

モジュールのタイプ	コール
コーナーラインへのゲットイン:	Heads Box the Gnat and Pass Thru, Heads Separate around one to a Line
ゼロモジュール:	Two Ladies Chain over and back
コーナーラインからのゲットアウト	Rollaway and Circle Left, Allemande Left

ライトハンドレディを使った Mainstream の例:

モジュールのタイプ	コール
ライトハンドレディへのゲットイン:	Heads Pass the Ocean, Extend, Girls Run, Bend the Line, Box the Gnat
ゼロモジュール	Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, Boys Cross Run, Slide Thru
ライトハンドレディからのゲットアウト	Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Box the Gnat, Right and Left Grand

コーナーライン, オポジットライン, ライトハンドレディラインのゲットインとゲットアウト

ラインのタイプ	ゲットイン	ゲットアウト
コーナー ライン	Heads Star Thru and California Twirl, All Star Thru	All 8 Circle Left, Rollaway, Left Allemande
コーナー ライン	Heads Touch 1/4, Those Boys Run, Swing Thru, Spin the Top, Right and Left Thru	Square Thru 3, Allemande Left
オポジット ライン	Head Ladies Chain, Sides Pass the Ocean, Extend, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line	Star Thru, Pass Thru, Trade By, Square Thru 3, Allemande Left
オポジット ライン	Head Pass the Ocean, Extend, Girls Trade, Boys Circulate, Single Hinge, Walk and Dodge, Partner Trade	Right and Left Thru, Slide Thru, Eight Chain 3, Allemande Left
ライト ハンド レディ ライン	Head Pass the Ocean, Extend, Ladies Trade, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line	All 8 Circle Left, Ladies In, Men Sashay, Allemande Left
ライト ハンド レディ ライン	Head Pass the Ocean, Extend, Recycle and Sweep 1/4	Square Thru Four, Trade By, Left Allemande

コンバージョンモジュールを用いれば、コーナーボックスから始めてパートナー ラインへと変えていき、そこからゲットアウトすることができる。またはその逆をしてもよい。

ピープルムーバーを使えば、ある FASR のラインを別のラインへと変え、その新しいラインからゲットアウトすることができる。

ピープルムーバーを使った Mainstream の例:

コーナー ラインへのゲットイン:

Heads Pass Thru and Cloverleaf, Double Pass Thru, Leaders Partner Trade, Star Thru

男子、女子が同じシーケンスのノーマルなフェイスラインのテクニカルゼロ:

Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, Circle to a Line

コーナー ラインからオポジット Lady ラインへのコンバージョン:

Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Star Thru

ノーマルなフェイスラインのジオグラフィカルゼロ:

Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, Boys Cross Run, Slide Thru

オポジット Lady ラインからのゲットアウト:

Right and Left Thru, Slide Thru, Eight Chain 3, Left Allemande

4つのフェイスングラインの枠組みについての他の参考事項:

4つのフェイスングラインの枠組みは、第5章に出てくる Isolated Sight(アイソレーティッドサイト)と共に使うことができる。そして同じ第5章にある CRaMS(クラムス)のシステムの中でさらに考えが発展されていく。また、第11章にあるスロットティング法の中でも使われている。

INVERT AND ROTATE(インバートアンドローテイト)モジュール

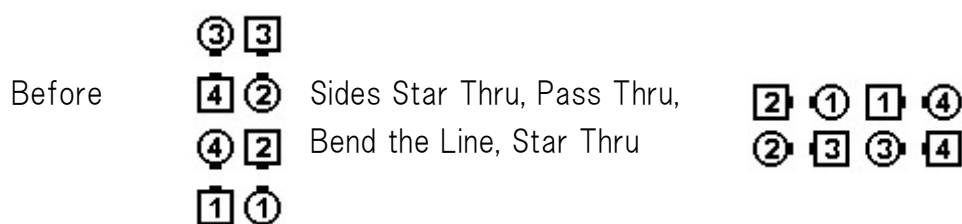
インバート アンド ローテイト モジュールとは、ダンサーを、新しい4人のグループと踊れるような新しいリレーションシップのクワドラントへと動かすテクニカルゼロのことである。

インバート アンド ローテイトモジュールは、それぞれが次の特性すべてを備えている:

- 1) 同じ FASR に始まり、同じ FASR に終わる。
- 2) その FASR 内でヘッズとサイズを入れ替える(インバート)。
- 3) 男子、女子が同じシークエンスの場合か、または違っている場合のどちらかにうまく使えるが、その両方のケースにうまく使えるという訳ではない。
- 4) あるリレーションシップのクワドラントの中で、ダンサーの混在のしかたを変える。
- 5) 少なくとも半数のダンサーを、垂直軸か水平軸、あるいはその両軸を越えて動かす(ローテイト)。

おそらく最も的確なインバート アンド ローテイトモジュールはすべて、(コーナーボックスのように)男子、女子共に同じシークエンスのエイトチェインスルー フォーメーションから始まるようなイクイバレントのグループに属している。最もシンプルな形のモジュールは、“Star Thru, Pass Thru, Bend the Line, Star Thru”である。このモジュールの後は、エイトチェインスルー フォーメーションの主軸が変わるし、全ダンサーを、開始時のジオメトリックカドラントから見ると、スクエアを半周し、軸を2つ共横切って動いたことになる。

(セットアップ方法: Sides Square Thru Four)



この”美しすぎる“インバート アンド ローテイト モジュールには数多くのイクイバレントがあるので、ここに、いくつか例を挙げてみる:

“Star Thru, Pass Thru, Bend the Line, Star Thru”のイクイバレント:

(男子、女子同じシークエンスであるノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションからのテクニカルゼロ)

B1: Dive Thru, Centers Half Square Thru, Ends Separate and Star Thru

B2: Touch 1/4, Girls Trade, Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Wheel around

M: Star Thru, Pass Thru, Ends Fold, Box the Gnat, Right and Left Thru
M: Pass to the Center, Double Pass Thru, Cloverleaf, Centers Pass Thru
M: Square Thru, Tag the Line In, Pass Thru, Ends Fold
P: Relay the Deucey, Explode and Box the Gnat, Pass Thru, Ends Fold
A1: Pass Thru, Clover and Pass the Ocean, Chain Reaction, Boys Run, Wheel and Deal

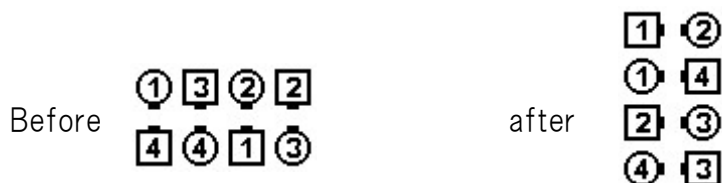
他のインバート アンド ローテイトモジュール:

先に述べた5つの特性を持つテクニカルゼロは他にも多くあり、以下にいくつか例を挙げる:

例1: 男子、女子のシークエンスが違うノーマルなフェイスングラインから:

(セットアップ方法: Heads Square Thru 2, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line)

B2: Two Ladies Chain, Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Wheel Around, Star Thru



次の例では、ダンサーの2x4の格子を同じ主軸上に保ったままインバートとローテイトが行われる。

例2: センターズが同性どうして、男子、女子のシークエンスが違うような平行なウェーブから:

(セットアップ方法: Sides Square Thru Four, Swing Thru)

B: All 8 Circulate

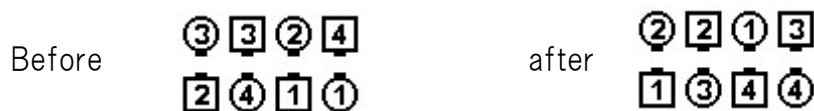


例3: 男子、女子のシークエンスが違うノーマルなフェイスングラインから:

(セットアップ方法: Sides Square Thru, Circle to a Line)

B2: Square Thru, Trade By, Star Thru

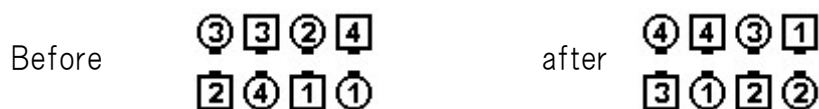
B2: Flutterwheel and Sweep 1/4, Pass Thru, Trade By, Star Thru



例4: 男子、女子のシークエンスが違うノーマルなフェイスングラインから:

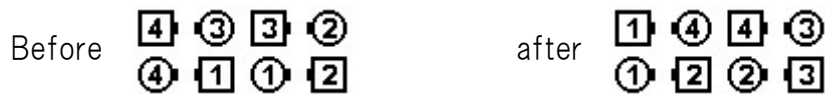
B2: Pass the Ocean, All 8 Circulate, Girls Trade, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line

M: Pass the Ocean, All 8 Circulate, Recycle and Sweep 1/4



例5: コーナーボックスのような、男子、女子のシーケンスが同じで、ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションから:

B2: Swing Thru, All 8 Circulate, Centers Run, Wheel and Deal



チキンブラッカー再考

基本のチキンブラッカーの枠組みが十分理解されたら、そのコールの構成内容の一部分に、より複雑なモジュールをいくつか入れて使うことができる。コーナーボックスへのゲットインをパートナーラインへのゲットインに替えてみて、フェイスラインからのゼロを使い、それからまたコーナーボックスへと変えるコンバージョンモジュールを使って見るのもよいだろう。コーナーボックスの時点でも、そしてチキンブラッカーが半分終了した時点(ハーフプラクトポイント)でも男子、女子のシーケンスは同じである。従って、そこは、“的確な”インバート アンド ローテイト モジュールのイキバレントか、シーケンスが同時にうまく使えるような別のテクニカルゼロを挿入するのにふさわしい場所である。

パートナーラインへのゲットイン (SS-PL):

- Heads Lead Right, Circle to a Line
- Heads Lead Right, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line
- Heads Lead Right, Veer Left, Chain Down the Line, Flutterwheel

フェイスラインのゼロ (PL-PL):

- Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, First Couple go Left, Second Couple Go Right
- Pass the Ocean, Centers Trade, Swing Thru, Centers Run, Bend the Line

パートナー ラインをコーナーボックスにコンバート(変換)する(PL-CB):

- Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run
- Pass the Ocean, Swing Thru, Girls Circulate, Boys Trade and Run, Bend the Line, Star Thru (これはビルピーターズの“マジックモジュール”を使っている)

チキンブラッカーの半分(CB-RBO):

- Square Thru Three, Trade By

男子、女子のシーケンスが同じであるエイトチェインスルーフォーメーションからの、インバート アンド ローテイト モジュール:

- Star Thru, Pass Thru, Bend the Line, Star Thru
- Swing Thru, All 8 Circulate, Centers Run, Wheel and Deal
- Square Thru 2, Bend the Line, Right and Left Thru, Flutterwheel and Sweep 1/4
(最後の例は、“Star Thru, Pass Thru, Bend the Line, Star Thru”のバリエーションであり、“Star Thru and Pass Thru”の代わりに Square Thru 2 を使い、2番目の Star Thru の代わりに、エクイバレントを用いている。)

チキンプラッカーの後半を終える(RBO-AL):

- Right and Left Thru, Pass Thru, Trade By, Allemande Left

フローモジュール(Flow Module)

コーラーにはたいてい気に入っている一連の動きがあるもので、ボディフローが滑らかだったり、心地よいと分かっているからそれらを使っている。時に、そのような一連のコールは“フローモジュール”と呼ばれることがある。これは、ある既知のフォーメーションから始まり、別の既知のフォーメーションで終わるものだが、コーラーは FASR の他の要素に注意を払っているかもしれないし、払ってはいないかもしれない。これらは、モジュラーコールとサイトコールの間のはっきりしない領域に位置しているといえる。どちらに属するかは各コーラーの考え方により、他のコーラーには明白なものではないかもしれない。

フローモジュールの例:

B2: Swing Thru, Centers Run, Bend the Line

M: Double Pass Thru, Centers In, Cast Off 3/4

P: Double Pass Thru, Track II, Centers Trade, Linear Cycle

モジュールを使う方法の中でいくらかサイトコールを使ってみる

次の章ではサイトコーラーにとって必要な技術について語る。その技術の完成をめざすと同時に、モジュールによる枠組みの中に少し2カップルサイトを差し挟んでいくこともできるだろう。そういった応用例の議論については、第5章を参照するとよい。

第4章

あらゆるサイトコール手法に共通の技術

本書はサイトコール手法における Resolution(本訳ではゲットアウトする方法)の役割に焦点を置いている。この章の初めの3つのセクションでは、サイトコーラーが一連のコールの初期に使用するだけでなくゲットアウトに至る過程で使う技術のいくつかについても併せて簡潔に論じている。残りのセクションはゲットアウトに至る過程そのもので必要となる技術の記述に当てられている。コーラーは、ダンサーをノーマルカプルにしたり、パートナーを認識して結びつけ(ペアリング)をしたり、必要に応じてシークエンスを調整するようにダンサーを動かすことができないなければならない。

プログラムについての知識

モダンスクエアダンスの世界では、いくつかのダンスプログラム(例えば Basic、Mainstream、Plus 等)が生み出されてきた。これらのダンスプログラムは用語(コール名動きや方向等を指示する英語)を定義しているが、ダンサーはそれらを知っていることを、コーラーはそれらに限って使うことをそれぞれ期待されている。とあるプログラムのコールリストは、時と伴に内容が変わることもある。プログラムについての知識としては、そのプログラムの中に現在どんなコールがあるのか、またそのプログラム中の全てのコールについて開始して良い隊形と終了時の隊形を知っていることが含まれている。数年のダンス経験があるコーラーは、おそらくこういった知識の多くをその年月で身に着けていることに気付くことになる。(反面、)ダンスを始めてまもなくコールも始めるようなコーラーは、この情報を学ぶのにいくらか時間をかける必要があるため、現時点の CALLERLAB のプログラムリストとコールの定義集を手に入れ、コールの組立を考える時に使うとよい。そして、それらをいつでも手元に置いてすぐに参照できるようにしておく。現時点の CALLERLAB プログラムは、コミュニティダンス、Basic パート1、Basic パート2、Mainstream、Plus、Advanced (A1 と A2)、と Challenge(C-1、C-2 と C-3A)である。

プログラムについて知識があるということには、必要な時には使用するコールをスタンダードアプリケーションに限定することができるという能力も含んでいる。**スタンダードアプリケーション(Standard Application、標準的な用例)**とは、多くのダンサーが良く知っている、あるいは理解しやすい、ゆえに、その位置からコールされればうまく踊れるものである。The Choreographic Application Committee(コリオグラフィック アプリケーション コミッティー:コールの組立適用委員会)が、Basic、Mainstream と Plus のプログラムに対して“スタンダードアプリケーション”の文書を編纂しており、経験豊富なコーラーがスタンダードであると考えられるフォーメーションとアレンジメントの詳細な説明が、それぞれのコールについて載せられている。それ以外のフォーメーションとアレンジメントからコールをするのは、**エクステンデッドアプリケーション(Extended Application 拡張された用例)**であると考えられている。パーティ等のイベントで他のクラブや他の地域から来るダンサーを対象としたコールを計画しているようなコーラーは、これらの資料を CALLERLAB から入手し、この価値ある編纂文書を利用するように強く勧めたい。

スムーズでうまく踊れるダンス

スムーズなボディフローとタイミングの感覚は、サイトコーラーが生み出すダンスがダンサーにとって確実に楽しい経験となるようにするために必要なものである。スムーズなボディフローの中には、身体の余勢、回転の方向、連続した過剰な動き、自然な手の使い方、フロアスペース、について意識する

ことが含まれる。コールを適切なタイミングで行うことは、音楽に合わせてダンサーが“風を顔に感じて”踊ることに欠かせないものである。CALLERLAB の The Choreographic Application Committee が発行した文書「Choreographic Guidelines(コール組立のガイドライン)」にこれらの事柄が論じられている。

この「コール組立のガイドライン」にはまた、コーラーがどのようにしてコール組立の難易度を分析し、コントロールするかが説明されている。この中で考慮すべき問題として、知られていないかほとんど使われないコール、コールのエクステンディッドアプリケーション、予想、適切さの感覚、不自然なボディフロー、過重な記憶量というものが含まれている。

コーラーは常に、ボディフロー、難易度、そしてタイミングを意識しなければならない。ボディフローと難易度は、どのコールを選択するか常に影響するし、タイミングはそのコールを、いつ言うべきかに影響を与える。コーラーは皆、これらのテーマを学ぶ機会を見つけ、それに関わる問題を理解しておかねばならない。そして、それらの知識を用いるようにしなければならない。

サイトコーラーには、常にダンサーを見ていられるという強みがある。ボディフローの良し悪しに気付かないという言い訳はできないだろう。同一方向に連続して回転しないよう、またぎこちない動きの組み合わせが無いように気を付け、それらを避ける術を習得してもらいたい。コーラーはともすると自分と同性のダンサーの動きを目で追いがちであるが、男子、女子両方とも、また8人全員のボディフローに常に気を配るべきである。サイトコールではまた、タイミングが良いかどうかすぐにフィードバックを得られる。ダンサーが、躊躇して止まったり動いたり、焦って急いだりすることなくスムーズに動いているのを目で見るのできるのであるから。

フォーメーション管理

フォーメーション管理(Formation Management)というのは、フォーメーションを認識し、その場にふさわしい適切なコールを用いて、ダンサーを1つのフォーメーションから別のフォーメーションへと動かす能力のことである。この技術はゲットアウトに至るプロセスを開始するよりかなり前から必要である。

フォーメーション管理は駒を使って練習することができるし、またコーラーの勉強会で作るべきフォーメーションやコールすべき動きをフラッシュカードで指示してもらいながら練習することもできるだろう。

サイトコーラーには、コールの始まりと終わりの隊形についての多くの知識が必要である。スタティックスクエアから始まってその先々まで、この知識はあらゆるコールで使われる。コーラーが、あるコールかコールのまとまりをテーマとして使用する時、それを使うのに適したフォーメーションとアレンジメントを様々な方法で作り出す能力がなくてはならない。コーラーはまた、終わりのフォーメーションとアレンジメントも考慮して、スムーズなボディフローになるように次に続くコールを見出さなければならない。

コーラーの持つレパートリーに新しいコールが増える度に、それを行うのに必要な開始時のフォーメーションをどう作り上げるか、また終了時のフォーメーションから次にどう続けていくかを学ぶ必要がある。例えば、Plus ではダイヤモンドが使用コールに加わるから、コーラーはダイヤモンドの作り方とそこからウェイブ やツーフェイスラインに戻したりする方法を知らねばならない。Plus コーラーはまた、“3/4 Tag the Line”の後に続けられるコールもいくつか学ばなければならない。

1つのコールを詳細に学ぶにはコール分析シートを使うとよい。そこには次のような項目が含まれる:

- 開始時と終了時のフォーメーション、動き、タイミング、そしてスタイリングを含めたコールの定義
- スタンダードアプリケーション

- 教える時のヒント
- そのコールとうまく合う手の使い方やスムーズなボディフローになる前後のコール
- そのコールを使う様々なモジュール
- それを教えたり練習したり踊ったりするためのパターとシンギングコール用のコール組立

いくつかのコールの使い方に関する知識を深めるための1つの方法として、チャートを作ることがある。よく使われるフォーメーションを上段に横に記し、コール名を縦に左端に書く。それぞれの枠は各コールの始めと終わりの場所を示している。“N-Std”は、スタンダードアプリケーションでない(Non-Standard Application)ことを意味する。

コール使用法チャートの例：

コール名称	フェイス ライン	エイトチェイン スルー	ダブルパス スルー	平行な右手 のツーフェイス ライン	パラレル 右 手の ウェーブ ライン
Two Ladies Chain	開始時, 終了時	開始時, 終了 時	センターズに 対する開始時 終了時		
Bend the Line	開始時, 終了時			開始時	
Right and Left Thru	開始時, 終了時	開始時, 終了 時	センターズに 対する開始 時, 終了時		開始時
Star Thru	開始時, 終了時	開始時, 終了 時	センターズに 対する開始 時, 終了時	終了時	
Swing Thru	開始時(N- Std)	開始時	センターズに 対する開始時		開始時, 終了 時
Veer Left	開始時(N- Std)	開始時	センターズに 対する開始時	終了時	
Wheel and Deal	開始時(N- Std)	終了時	終了時	開始時	
Ferris Wheel			終了時	開始時	

予期せぬ事態への対処

コーラーが予期せずに変わったフォーメーションに終わるようなコールをしてしまった時、馴染みのあるフォーメーションに戻す秘訣は一部のダンサーだけに向けられるようなコールを使うことである。例えば、“Those facing out U-Turn Back”や、“Those in a mini-wave Hinge”、あるいは“the Center Four Touch 1/4”などである。また、覚えておいて役立つのは、“もし困ったら、それを2回行え”というもので、フォーメーションの点で可能ならば、その予期せぬ結果を生んだコールをもう一度繰り返せばそのセットアップを普通のものに戻せることがよくある。

一般的なフォーメーション間での相互変換

コーラーがゲットアウトしようと思った時最初にすべきことは、スクエアを一般的によく使われるフォーメーション(フェイスライン、平行なツーフェイスライン、平行なウェイブ、またはエイトチェインスルー)の一つに戻すことである。ゲットアウト手法の多くは、コーラーが一般的なフォーメーションの間で相互の変換が容易にできることが前提である。フラッシュカードでコーラーに指示を出して行う練習としても良い。役立つフォーメーション変換のコールの組合せを示す。(B = Basic, M = Mainstream, P = Plus)

平行なウェイブから平行なツーフェイスラインへ:

B2: Centers Run

M: Recycle and Veer Left/Right

(右手のウェイブからは Veer Left を使い、左手のウェイブからは Veer Right を使う)

平行なウェイブからフェイスラインへ:

B2: Centers Run, Bend the Line

M: Single Hinge, Walk and Dodge, Partner Trade

M: Recycle and Sweep 1/4 (または P: Linear Cycle)

P: Explode and Right and Left Thru

平行なウェイブからエイトチェインスルーへ:

B1: (平行な BGGB の右手のウェイブ (アレンジメント 0)) Right and Left Thru

B2: Swing Thru, Centers Run, Wheel and Deal

M: Recycle (スタンダードな Recycle は BGGB の右手のウェイブ(アレンジメント 0)から始まる)

P: (アレンジメント 0 から、即ち右手の BGGB、左手の GBBG から) Explode and Slide Thru

平行なツーフェイスラインからフェイスラインへ:

B1: Bend the Line

B1: (ノーマルな右手の ツーフェイスライン) Chain Down the Line

M: Half Tag, Walk and Dodge, Partner Trade

平行なツーフェイスラインからエイトチェインスルーへ:

B2: Wheel and Deal

P: Half Tag, Trade and Roll

エイトチェインスルーからフェイスラインへ:

B1: Circle to a Line

B2: Flutterwheel and Sweep 1/4

M: (ノーマルカプル) Slide Thru (または Star Thru)

M: Touch 1/4, Walk and Dodge, Partner Trade

エイトチェインスルーから平行な右手の ツーフェイスラインへ:

B1: Right and Left Thru, Veer Left

B2: Swing Thru, Centers Run

エイトチェインスルーから平行な右手の ウェイブへ:

B1: Step to a Wave

B2: Swing Thru

フェイスラインからエイトチェインスルーへ:

B:(ノーマルカプル) Star Thru

M:(ノーマルカプル) Slide Thru

B: Flutterwheel and Sweep 1/4

B: Square Thru 2, Trade By

P: Load the Boat

フェイスラインから平行な右手の ウェイブへ:

B2: Pass the Ocean

フェイスラインから平行な右手の ツーフェイスラインへ:

B2: Pass the Ocean, Swing Thru, Centers Run

次に示すような、一般的なフォーメーションを左側縦に、同じものを最上段横にそれぞれ記した表を作ることは有用である。それぞれの枠の中に、左のフォーメーションから上のフォーメーションに変えるようなコールを1つか2つ記入していくのである。左上から右下へ斜めに中心を通る部分は、開始時のフォーメーションを維持するようなコールが並ぶことになる。

フォーメーション管理チャートの例:(*ノーマルなアレンジメントが必要)

左列セットアップから上段セットアップへ	フェイスライン	エイトチェインスルー	ダブルパススルー	平行な右手のツーフェイスライン	平行な右手のウェイブ
フェイスライン	Two Ladies Chain*	Star Thru*	Pass Thru, Wheel and Deal	Flutterwheel, Sweep 1/4, Veer Left	Pass the Ocean
エイトチェインスルー	Star Thru*	Right and Left Thru	Dive Thru*	Veer Left	Step to a Wave
ダブルパススルー	Double Pass Thru, First Left, Next Right	Centers Pass Thru	Zoom	Centers Pass Thru, Right & Left Thru, Veer Left	Centers Pass Thru, Swing Thru
平行な右手のツーフェイスライン	Bend the Line	Wheel and Deal	Ferris Wheel	Couples Circulate	Bend the Line, Pass the Ocean
平行な右手のウェイブ	Centers Run, Bend the Line	Centers Run, Wheel and Deal	Centers Run, Ferris Wheel	Centers Run	Ends Circulate

ノーマライジング(ノーマルカプルに戻す技術, Normalizing)

ノーマライジングとは、男子と女子が最も一般的な位置になるようにアレンジメントを変えるプロセスのことである。もしフォーメーションが、フェイスライン、ツーフェイスライン、エイトチェインスルーのようにカプルのあるものならば、アレンジメントとして目指すものはノーマルカプル(左に男子がいて、右に女子がいるもの)である。もしフォーメーションがウェイブなら、目指すものはウェイブのセンターに同性のダンサーがいるようなものとなる。

以下のコールはアレンジメントを変えるのに役立つツールである。

- 女子-女子のカプルが男子-男子のカプルと向いているものをノーマルカプルに変えるには“Star Thru”を使う。
- パートナーを替えることなく、向い合ったハーフサシェイドカプルをノーマルカプルにするには“Box the Gnat”を使う。Mainstream では、“Turn Thru, Courtesy Turn”が代わりに使える。“Star Thru”は同様の変更を加えるが、同時にパートナーをも替えてしまう。
- 向い合ったハーフサシェイドカプルをノーマルカプルにするには“Touch 1/4, Boys Run”を使う。
- “Double Pass Thru, Face In/Out/Left/Right”は、ノーマライジングの手段として非常に役に立つものである。ハーフサシェイドカプルが2つとノーマルカプルが2つ(ダブルパススルー フォーメーションでアレンジメントが3または4)の場合にノーマルカプルにするには、“Double Pass Thru をして Face In か Face Out”のどちらか必要な方を行えばよい。
- 同性同士のカプル(ダブルパススルーフォーメーションでアレンジメントは 1 か2)では、“Double Pass Thru”をしてから、“Face Left”か“Face Right”を必要に応じて行えばよい。

Mainstream:

- Tag the Line In/Out/Left/Right は、2つまたは4つのハーフサシェイドカプルをノーマルカプルに変える強力なツールである。スタート時のフォーメーションにより、いくつかの場合があり得る。いくつか例を挙げてみると:
 - a) “Tag the Line Right”は、平行な右手のツーフェイスラインでのハーフサシェイドカプル(アレンジメント 1/2)すべてを、平行な右手のツーフェイスラインのノーマルカプルに変えるだろう。
 - b) “Tag the Line In”は、フェイスラインアウトでハーフサシェイドカプルすべてを、ノーマルカプルにしてフェイスラインとなる。
 - c) “Tag the Line In”は、ハーフサシェイドカプルがフェイスラインアウトで、ノーマルカプルが Facing In である平行な右手のツーフェイスラインを、ノーマルなフェイスラインに変える。
- BGGB(アレンジメント 0)の右手の ウェイブをノーマルなフェイスラインのカプルに変えるには“Recycle”を使うとよい。あるいは、同様の結果となるが、パートナーとフォーメーションが変わる、“Swing Thru, Boys Run, Bend the Line”を使ってもよいだろう。
- BGBG か GBGB(アレンジメント 1 または 2)の平行なウェイブを、同性どうしがセンターにいるウェイブに変えるには“Single Hinge”を用いる。
- BBGG か GGBB(アレンジメント 3 または 4)の平行なウェイブを、同性どうしがセンターにいるウェイブに変えるには“Centers Trade and all Single Hinge”を使う。

Plus:

- Plus コーラーは、右手の BGBG ウェーブで男子が内側を向いているもの(アレンジメント 1)を BGBB のウェーブに変えるのに “Follow Your Neighbor and Spread”を使う。
- “Double Pass Thru, Peel Off”は、ハーフサシェイドカプル2つとノーマルカプル2つ(ダブルパススルー フォーメーションでアレンジメント 3 または 4)を、全4カプル同じものに変えるだろう。

Advanced:

Advanced のプログラムが持つ特徴的な性質の1つは、そのコールの多くがノーマルカプルをハーフサシェイドカプルまたは同性どうしのカプルに変えるという点である。結果的に Advanced のコーラーは、ノーマライズする必要に迫られることが度々あるだろう。ノーマルでない状態を引き起こしたその同じコールが、ノーマライゼーションにも同様に役立つことを覚えておくとよい。さらに、“Brace Thru” (かつての “Half Breed Thru”)は、この問題に対処するために作られたことを付け加えておきたい。

- 次の A1 コールはそれぞれ、ハーフサシェイドカプルをノーマルカプルに変える:
“Cross Over Circulate”, “Turn and Deal”, “Brace Thru”, “Explode the Line”
- 次の A1 コールはそれぞれ、同性どうしのカプルを異性カプルに変える:
“Step and Slide”, “Pass In/Out”.
- 次の A1、A2 のコールはそれぞれ、同性のダンサーが内側を向いているような平行なウェーブ(アレンジメント 1 または 2)を、同性がセンターにいるようなウェーブへと変える:
“Quarter Thru”, “Three-Quarter Thru”, “Scoot and Weave”.
- A-2 のコーラーは、“In Roll Circulate”と“Out Roll Circulate”が、BBGG か GGBB のウェーブ(アレンジメント 3 または 4)を、同性どうしがセンターにいるようなウェーブへと変えるのに非常に役立つと感じているだろう。“Scatter Scoot”は C1 コーラーにとって、それと同じ役割を果たしている。

Challenge:

- Challenge のコーラーは、BBGG(アレンジメント 1)のフェイスラインをノーマルカプルに変えるために “Square the Bases”か “Twist the Line”を使うことができる。“Step and Flip”は、ハーフサシェイドカプルのラインをノーマルカプルに変えるだろう。

パイロットスクエア(Pilot Square)選び

ほぼすべてのゲットアウト手法が、コーラーに、2つの隣り合うカプルを覚えておくよう求めている。そのカプルのうちの1つのホームの位置を知っていることも役立つ。パートナーペアを知っていることは、パートナーどうしを結びつけるのに必要であるし、コーナーペアを知っていることはダンサーがインシークエンスかどうか確かめるために必要である。ホームの位置を知っていることで、コーラーは Promenade の距離を調節できるし、ホームポジションでのゲットアウトをする時にも必要となる。この2つの隣り合ったカプルは、通常“キーカプル(Key Couple)”と呼ばれる。この文書中では、彼らを”注目している(noticed)”ダンサー、パートナーまたはコーナーと呼ぶこともある。

キーカプルを選ぶ時にいくつか考える点がある。理想を言えば、この4人のダンサーが、スクエアセットの中で際立って目立ち、コーナーペアはすぐ分かり、あなたが何をコールしても上手に踊ってくれることである。

馴染みのあるカプルに対してコールしているなら、すでによく知っているような2組のパートナーペアを選べば、あと覚えなければならないのはコーナーどうしの2人だけなので最もやりやすいだろう。そうでない状況では、動いていても見つけやすい目を引く服装や他の固有な特徴を探して選ぶとよい。背の高いカプルは常に見つけやすい。2つかそれ以上のカプルが同色の服を着ているようなスクエアをキーセットとしてサイトコールするのは避けた方がよいだろう。

2つのカプルだけでなく、コーナーペアを記憶しておくことも非常に重要である。ある方法を使う中で、プライマリー(Primary/第一の)カプルと、セカンダリー(Secondary/第二の)カプルを選ぶ必要があるなら、プライマリーカプルはそのスクエアの中で最も覚えやすいカプルを選ぶと良い。だがこの方法では、一番覚えやすいカプルを選んでも、セカンダリーカプルも同様に覚えやすいのではなければ上手くはいかない。通常そういった方法では、**プライマリーカプル**はカプル#1で、**セカンダリーカプル**はカプル#4であるので、プライマリーボーイ(男子#1)はセカンダリーカプルの中に自分のコーナー(女子 #4)がいる。女性コーラーは、“女性コーラーのための適応”を記述した箇所(後述)を参照すると良い。

セットを壊す危険性の低いダンサーを選ぶよう努める。ホールの前部にあるスクエアは、普通熱意と経験のあるダンサーが先にセットを作るので成功率が高いだろう。とはいえ、コーラーはホール中央部で踊っているダンサーも首尾よく踊れているかを見て確認すべきである。ダンスの“熟練者”だけを見て他を無視してコールしているような印象を与えることは避けなければいけない。

フロア上に数セットある時、パイロットスクエアが潰れてしまうことに備えて、2つか3つのセットで隣接するキーカプルを注視するのが最も安全な策だろう。多くのゲットアウト手法では、それぞれのセットで覚えるキーカプルのホームポジションは同じでなくても構わないとしている。

自分で、他から目立ち踊れるように見えるカプルをいくつか見つけたと思えたなら、その日は一日中、そして毎週会えるなら毎週、そのカプルを注視し続けるとよいだろう。それぞれのチップでは、初めの1, 2シーケンスは短いものにし、すぐに“Left Allemande”をコールして、誰がコーナーどうしであるかを再確認する。

こういったキーカプルの記憶が、そうでなくとも一杯の頭に過度の負担を強いるようなら、コールを始める前に素早く分かりやすい自分用のメモを取るとよい。スクエアの覚えるべき角の部分の図を小さく書くことも役立つ。同一セット内に同じ名前や特徴の似たダンサーがいる場合は注意しなければならない。

ペアリング(Pairing)

ペアリングとは、元のパートナーどうしをスクエアの同じクワドラントに連れてくる過程のことである。対称なコールの組立では、1つかプルをペアリングすれば、ダンサーが誰も間違っていないという条件でオポジットのカプルのペアリングもペアリングしたことになる。カプルのいるフォーメーションにおける目標は通常のパートナーどうしを横並びにする状態だけでなく、時には2人を向かい合わせにする場合もある。

ゲットアウト手法には、たいてい2つのパートナーペアが存在しているだけか、または全4カプルがペ

アとなっているかの、2つの選択肢がある。従って、通常目指すのは少なくとも1つのペアを作り出すということであり、ここではそのプロセスが説明される。ゲットアウト手法には両方のカプルのペアリングを求めているものもあるが、それは第8章の“全4カプルのペアリング”に関する箇所の各方法の中の詳細を見るとよい。

ダンサーがある程度コールや用語を分かっている場合、多くのコーラーはパートナーを結びつけるのに、平行なツーフフェイスラインかウェイブのフォーメーションである時が最もやりやすいだろう。その両方のフォーメーションでは同じテクニックが使える。ノーマルなフェイスラインからのペアリングは、シークエンスとリレーションシップの16の組み合わせの内の12パターンからは容易であるが、残る4つのパターンではコーラーがその対処法を理解していなければ焦ってしまうこともあるだろう。下に3つのフォーメーションでのペアリングプロセスが説明してあるので、どのプロセスにおいても常に少なくとも1つのペアリングができることを駒を使って自分で試してみるとよい。

ノーマルなツーフフェイスラインからのペアリングプロセス:

目標は、少なくとも1つのパートナーペアを作ることである。

誰かペアになっているか？ もし Yes なら、少なくとも1つのペアがある。

もし No なら、a) “Centers Trade”をしてペアができるならそれをコールする。

b) そうでなければ、“Ends Circulate”をコールする。

c) ペアを作るのに必要なら“Centers Trade”をコールする。

同性どうしがセンターにいる平行なウェイブからのペアリングプロセス:

目標は、ウェイブで少なくとも2人のダンサーが、パートナーどうし手を取り合っている状態である。

誰かペアになっているか？ もし Yes なら、少なくとも1つのペアがある。

もし No なら、a) “Centers Trade”をしてペアができるならそれをコールする。

b) そうでなければ、“Ends Circulate”をコールする。

c) ペアを作るのに必要なら “Centers Trade”をコールするか、または
“Swing Thru”をコールして Trade を行う。

ノーマルなフェイスラインからのペアリングプロセス:

目標は、少なくとも1つのパートナーペアを作ることである。フェイスラインのフォーメーションは、ビギナーのサイトコーラーによく使われるし、また、ビギナーのダンサーに対してコールする時にもよく使われている。以下の説明を読むにあたって、第2章の“フェイスラインでのシークエンスとリレーションシップの16の組み合わせ”の図を参照するとよい。その中の 3/4 で、少なくとも1つペアを作るのに必要なのは、ただ“Two Ladies Chain”をすることだけである。

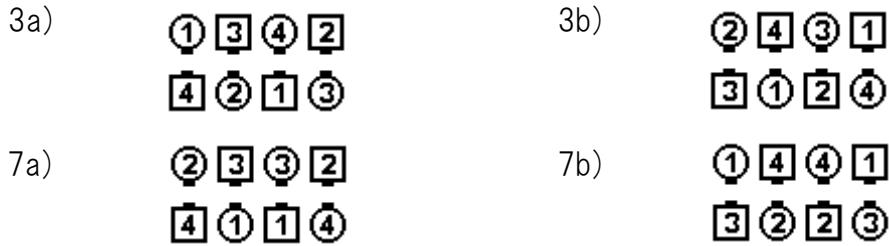
ステップ1) だれかペアになっているか？もし Yes なら、少なくとも1つのペアがある。図によると、6つの組み合わせで少なくとも1つペアがあり、それは、1a、1b、5a、5b、6a、6b である。

ステップ2) もし No なら、“Two Ladies Chain”をしてパートナーどうしを同じライン上に置ければ、それをコールする。“Two Ladies Chain”が役立てば、その後は、もう6つのタイプで少なくとも1つペアがいることになる。それは、2a、2b、4a、4b、8a、8b である。

ここにあるのは図の16の内の残っている4つのタイプである：

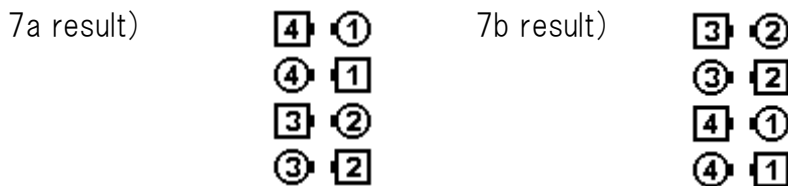
図 3a と 3b では、男子はそれぞれ現在のパートナーとしてオポジットレディを連れている。

図 7a と 7b では、男子はそれぞれオポジットレディと向いている。



パートナーを同じライン上に置くためにステップ2のように“Two Ladies Chain”をコールすれば、3a を 7a に、3b を 7b にと変える。

ステップ3) もしステップ1と2を行っても誰もペアになっていなければ、“Pass Thru, Bend the Line, Forward and Back, Two Ladies Chain”とコールする。それが 7a と 7b を下に示された FASR に変える。すると、全員がペアになっているのである。



7a か 7b から全カプルのペアリングをするための別の選択肢として次のうちの1つを使うことができる：

“Pass Thru, Girls Trade, Boys Run”

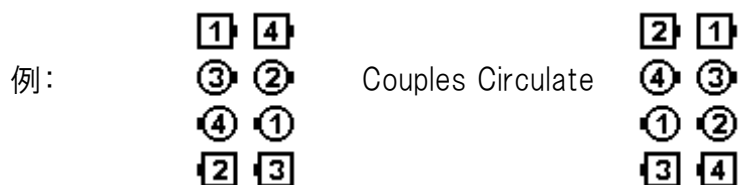
“Pass Thru, Boys Trade, Girls Run”

“Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Leaders Trade, Star Thru”

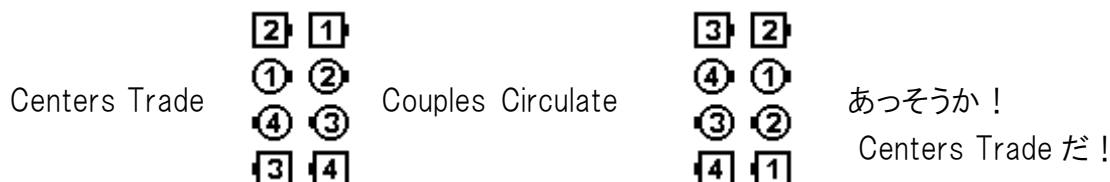
“Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run”のような、パートナー ラインをコーナーボックスに変えるコンバージョンモジュールもここで役に立つ。3a か 3b のタイプのフェイスラインに対してそれをコールすると、2つのパートナーペアができることになるし、7a か 7b のタイプにコールすると、結果は、2つの向い合ったパートナーどうしになる。

パートナーどうしすれ違う時にすべきこと：

コーラーはしばしば、どんな決まったプロセスをも用いずにペアリングを試みることがある。普通それはうまくいくのだが、時にパートナーどうしが互いにすれ違うばかりでペアリングが成功しない場合がある。もしそういう事態が起きれば、男子か女子のシークエンスを変えなければならない。フォーメーションによって、“Centers Trade”か、“Two Ladies Chain”、または同様の効果のある他の何かのうち、いずれかをコールする。



パートナーどうしが互いに通り過ぎるので、シークエンスを変える必要がある:



Basic のコールを使うペアリング:

上で説明したペアリングのプロセスでは、Basic のコールのみを用いているが、ペアリングに役立つコールは他にも多くのものである。Basic のリストの範囲内では、“Two Ladies Chain”の代わりに“Flutterwheel”か“Reverse Flutterwheel”を使うことを考えるとよい。

Mainstream のコールを使うペアリング:

- “Cloverleaf”は、パートナーペアをすべて変えるので非常に役立つ場合がある。先に示したフェイスシングラインの 3a、3b、7a、7b の図で、“Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Cloverleaf, Centers Pass Thru”をコールしてみる。すると全員がパートナーどうし横に並んでいるか、または、互いに向い合っているかのどちらかで終わる。
- “Recycle”は、ウェイブの一方の端にいるパートナーペアを、フェイスシングカプルになっても一緒に保っておくために、また、同じウェイブにいるパートナーどうしを互いに向かい合わせるために用いることができる。Opposite ラインから、“Pass The Ocean, Circulate, Recycle”をすれば、全カプルのペアリングができる。

Plus のコールを使うペアリング:

- 平行なウェイブから“Acey Deucey”と“Swing Thru”をダンサーをよく見て賢く使えば、すばやく1つまたは両方のカプルをペアにすることができる(第8章のオーシャンウェイブからのゲットアウト参照)。
- ノーマルなフェイスシングラインから “Touch 1/4, Coordinate”をすれば、シークエンスは維持したままで、女子を時計回りに1つ次のジオメトリック クワドラントへと動かすことができる。パートナーラインからそれを行うとペアリングをパートナーからコーナーへと変える。
- ダイヤモンド(Diamond: 菱形)からのコールでは、役に立つペアリングの複数選択肢の中から選ぶことができる。“Diamond Circulate”、“Very Centers Trade”、“Center Wave Swing Thru”、“Cut the Diamond”、“Flip the Diamond”のいずれかを組合せると少なくとも1カプルのペアリングが実現する。
- パートナーラインから “Grand Swing Thru, Single Hinge and Roll”をコールすると、男子、女子両方のシークエンスを変え、パートナーからコーナーへとリレーションシップを変える。

- 全員が自分のオポジットを連れているノーマルで平行なツーフェイスラインから “Ferris Wheel and Spread, Pass Thru, Half Tag, Girls Trade, Linear Cycle”をコールすれば全員をペアリングすることができる。
- ウェーブで、それをボックスとみなした時にその中に2つのパートナーペアがあるような場合、“Spin Chain the Gears”を使うと、それぞれのカプルを時計回りにジオメトリック クワドラントを1つ分動かし、パートナーどうしをみな1つのウェーブの中に集めることができる。

Advanced と Challenge のコールを使うペアリング:

- A1: “Swap Around”と “Reverse Swap Around”は、便利なパートナー交換のコールである。
- A1: 平行な GBBG か BGGB のウェーブ、またはツーフェイスライン(アレンジメント 0 か 1/2)からの “Cast a Shadow”は、内側を向いているセンターどうしを交換する。
- A2: “Scoot Chain Thru”は、内側を向いているダンサーを反時計回りに、ジオメトリック クワドラント1つ分動かす。
- C1: ウェーブで、それをボックスとして見た時にその中に2つのパートナーペアがあるような場合、“Relay the Top”を使うと、それぞれのカプルを時計回りにジオメトリック クワドラント1つ分動かし、パートナーどうしを1つのウェーブの中に集めることができる。
- C1: 平行な右手の ウェーブからの “Tally Ho”は、始め End にいたダンサー全員を、時計回りにジオメトリック クワドラント1つ分動かし、センターに位置を変えさせる。
- C2: “Here Comes the Judge”と “Sock It To Me”はパートナーを交換する。
- C2: “Grand Cross Trade and Wheel”は、シークエンスは維持するが、パートナーどうしをコーナーどうしへと変え、取る手も変える。

ペアリングの維持

パートナーのペアリングができたなら、そのペアリングを維持するようなコールを使わなければならない。都合の良いことに、Basic のコールにはパートナーを替えることなくダンスのスムーズな流れを保っておくのに使えるコールがかなりある。どのコールがパートナーを替えどのコールがパートナーを維持するかを、ペアリングの過程ではずっと頭の中で区別して知っておく必要がある。

パートナー維持のコール、パートナー交換のコール

パートナー維持	パートナー維持	パートナー交換
Circle Left/Right	Wheel Around	Two Ladies Chain
Couples Promenade	Couples Trade	Chain Down the Line
Pass Thru	Partner Trade	(指示されたダンサーが) Circulate
Courtesy Turn	Wheel and Deal	Star Thru
Lead Right	Double Pass Thru	Square Thru 2 または4
Veer Left	First Couple Left,	(指示されたダンサーが) Trade
Veer Right	Next Couples Right	Flutterwheel
Bend the Line	Zoom	Reverse Flutterwheel
Couples Circulate	Sweep 1/4	
Right and Left Thru	Trade By	Cloverleaf
California Twirl	Ferris Wheel	Half Tag

Square Thru 1, 3 または 5 Circle to a Line Dive Thru	Eight Chain Thru Pass to the Center	Slide Thru Spin Chain Thru Walk and Dodge
---	--	---

シークエンスを見る

シークエンスの確認は往々にして難しいものであるから、ダンサーがインシークエンスであることを確かめるための他の視覚的な手掛かりを用いようとする手法がいくつかある。この文書中で語られている方法の中には、男子か女子のシークエンスを見定め、必要ならそれを変える力をコーラーに求めているものもある。ここにシークエンスを見定めるいくつかの方法がある。

ダンサーがフェイスラインでみな自分のパートナーとペアになっている時、コーラーは**2つのラインを円として見て、隣り合うコーナー同士を探す**とよい。ダンサーがラインの端で手を伸ばし合っつなぎ、Circle を作るのを想像しながら注視しているコーナー同士を探す。コーナーは隣り合って横並びだろうか。そのコーナー同士が、並んでセンターにいるかエンズで手を伸ばせば届く所にいるなら、それはダンサーがみなインシークエンスであるということになる。もしそのコーナーどうしが横並びでなく、ラインの両端にいるかセンターで向いているなら、ダンサーはみなアウトオブシークエンスである。

ノーマルカプルの平行なツーフェイスラインで、Promenade の方向であれ Wrong Way Promenade の方向であれ、ダンサーが全員ペアになっていれば、注視しているコーナーどうしの内の1人は内側にいて、もう1人は外側にいることだろう。もし**内側にいるコーナーが外側にいるコーナーの前**にいるなら、**ダンサーはインシークエンスである**。

ダンサーが他のフォーメーションにあり、ペアにもなっておらず動いている時、シークエンスを見るのはさらに難しくなるだろう。コーラーの中には、ダンサーが反時計回りに動いている時に、**ただ男子 #4 が男子 #1 の後に続いているかどうかだけを見る**人もいる。この方法は、もしその男子2人がスクエアセットの遠くの側にいたなら分かりにくくなるかもしれない。一般的に使われるフォーメーションのうちでは、ダンサーが平行な右手のウェイブになっていて男子がセンターにいる時この方法を使うなら最も見やすい。

代替の方法としては、ダンサーが平行な右手の ツーフェイスラインか、男子がエンズの右手の ウェイブにいる時に、**男子 #1 が男子 #4 のあとを時計回りについて行っている**のを探す方法がある。

あなた自身が、注視している4人のダンサーの内のコーナーもパートナーも持っている1人のダンサーであるいると考えてみよう。つまり、カプル#1 と#4 を注視している男性コーラーであるならば、自分が男子 #1 だと想像してみる。彼は女子 #4 をコーナーとしていて、女子 #1 がパートナーである。男子であれば、センターを向いている時、サークルと考えると、自分のコーナーはパートナーの左側にいるべきだとは知っているだろう。そのため、もう1人の注視している男子が自分の左側にいるなら、男子は**インシークエンス**であり、また、2人の注視している女子（コーナーとパートナー）が、スクエアをぐるりと見渡して正しい順になっているなら、女子も**インシークエンス**である。

女性コーラーで、カプル#1 と#2 を注視しているとしたら、自分が女子 | #1 であると想像してみよう。彼女は男子 #1 をパートナーとし、男子 #2 をコーナーとしている。女子は、自分がセンターを向いている時、サークルと考えると自分のパートナーはコーナーの左の方にいるべきだとは分かっているであろう。もしこの2人の男子が正しい順序になっているなら、男子は**インシークエンス**である。もしもう1

人の注視する女子が自分の右にいるなら、女子はインシークエンスのはずである。

ダンサーが平行なウェイブかツーフェイスラインで、男子全員か女子全員がセンターにいるような時、注視している2人の男子(または2人の女子)がそれぞれ、自分のホームの位置に帰るのにどれくらいの距離を前進する必要があるかを自問することが役立つと考えるコーラーもいる。もしその男子2人(または女子2人)が各自のホームから等距離にいるなら、男子(女子)はインシークエンスである。もしホームからの距離が違えば、男子はアウトオブシークエンスということになる。

シークエンスの違いを知る

男子と女子のシークエンスが違うことも利用できる。ダンサーがノーマルなフェイスラインである時、次に挙げる特徴のうちの1つが見られる場合に限り、男子と女子のシークエンスが違うということになる:

- a) セット内に2つだけパートナーペアがある。
- b) パートナーどうしが互いに向い合っている。
- c) パートナーどうしが同じライン上にいるが誰もペアになっていない。

第2章の“シークエンスとリレーションシップの16の組み合わせの図”の下半分に、このことが図示されているので参照するとよい。

フェイスライン、平行なツーフェイスライン、そしてウェイブで、パートナーペアが2つだけあるような状況は、男子、女子のシークエンスが違っている時にだけ起こり得る。

シークエンスを変える

以下のコールは、男子、女子のうちいずれか一方または両方のシークエンスを変えるのに役立つ。

Basic のコールで、男子、女子のどちらか一方のシークエンスを変えるもの:

ノーマルカプルのフェイスラインかエイトチェインスルーから:

“Two Ladies Chain”, “Flutterwheel”, “Reverse Flutterwheel”

同性がセンターにいる平行なウェイブ(アレンジメント 0 または 1/2)から:

“Center Trade”, “Swing Thru”

BGBG か GBGB の平行なウェイブ(アレンジメント 1 または2)から: “Split Circulate”

Basic のコールで、男子、女子両方のシークエンスを変えるもの:

ノーマルカプルのフェイスラインから:

“Right and Left Thru”, “Star Thru”, “Pass the Ocean”

ノーマルカプルの平行なツーフェイスラインから: “Couples Trade”

Double Pass Thru から: “Zoom”

Mainstream のコールで、男子、女子のどちらか一方のシークエンスを変えるもの:

同性がセンターにいる平行なウェイブ (アレンジメント 0 か 1/2)から: “Recycle”

BGBG か GBGB の平行なウェイブかカラム (ウェイブではアレンジメント 1 か 2、

カラムではアレンジメント 0 か 1/2)から: “Walk and Dodge”

Mainstream のコールで、男子、女子両方のシークエンスを変えるもの:

ノーマルかハーフサシェイドのフェイスグアウトのラインか、平行なツーフェイスライン (アレンジメント

0 か 1/2)から: “Tag the Line”

ノーマルなフェイスラインから: “Slide Thru”

Plus のコールで、男子、女子どちらか一方のシークエンスを変えるもの:

同性がセンターにいる平行なウェイブ (アレンジメント 0 か 1/2)から:

“Spin Chain and Exchange the Gears”(Ends のダンサーで内側を向いているものが場所を変える)、または “Acey Deucey”(平行なツーフェイスラインからも行える。)

Plus のコールで、男子、女子両方のシークエンスを変えるもの:

同性がセンターにいる平行なウェイブ (アレンジメント 0 か 1/2)から:

“Explode the Wave”, “Linear Cycle”, “Trade the Wave”

ノーマルかハーフサシェイドのフェイスライン (アレンジメント 0 か 1/2)から:

“Load the Boat”

A-1 のコールで、男子、女子どちらか一方のシークエンスを変えるもの:

ノーマルなフェイスラインかエイトチェインスルーから:

“Swap Around”か “Reverse Swap Around”は、シークエンスとパートナーとを変え、

“Square Chain Thru”はどちらか一方のシークエンスを変えるがパートナーは維持する。

A-1 のコールで、男子、女子両方のシークエンスを変えるもの:

ノーマルカプルのフェイスラインから: “Double Star Thru”か “Pass The Sea”

A-2 のコールで、男子、女子どちらか一方のシークエンスを変えるもの:

同性がセンターにいる平行なウェイブ (アレンジメント 0 か 1/2)から:

“Slip”, または “Slither”

同性が内側を向いている平行なウェイブ (アレンジメント 1 か 2)から:

“Scoot and Weave”

A-2 のコールで、男子、女子両方のシークエンスを変えるもの:

同性がセンターにいる平行な右手の ウェイブ (アレンジメント 0 か 1/2)から:

“Recycle Twice”

男子、女子が混ざったカプルから成る平行なツーフェイスライン (アレンジメント 0, 1/2, 3 または 4)から: “Trade Circulate”

C-1 のコールで男子、女子どちらか一方のシークエンスを変えるもの:

同性が内側を向いている平行なウェイブ (アレンジメント 1 か 2)から: “Follow Thru”

同性がセンターにいる平行なウェイブ (アレンジメント 0 か 1/2)から:

“Swing the Fractions”か “Scatter Scoot Chain Thru”

ノーマルカプルのフェイスラインかエイトチェインスルーから: “Square Chain the Top”

同性がセンターの平行なツーフェイストライン(アレンジメント 0 か 1/2)から: “Cross Roll to a Wave”

C-1 コールで、男子、女子両方のシークエンスを変えるもの:

ノーマルなフェイスラインから: “Dixie Sashay”

同性がセンターにいる平行なウェイブ (アレンジメント 0 か 1/2)から:

“Flip the Line”, “Alter the Wave”

フェイスラインアウトのラインから: “Vertical Tag the Line”

異性のダンサーが Ends であるフェイスラインアウトのラインから: “Twist the Line”

C-2 のコールで、男子、女子どちらか一方のシークエンスを変えるもの:

同性がセンターにいる平行なウェイブかツーフェイストライン (アレンジメント 0 か 1/2)から:

“Tag your Neighbor”, “Criss Cross the Shadow”

C-2 のコールで、男子、女子両方のシークエンスを変えるもの:

平行なツーフェイストラインから: “Cross and Wheel”

女性コーラーのための調整

サイトによるゲットアウト手法は、その多くが男性によって開発されたものであるがゆえに、カプル#1 の男子と、そのコーナーに焦点が当てられている。これが原因で、コールを習い始める前にいくらかダンサーを経験した女性コーラーは、混乱しているようにも見受けられる。女性コーラーにとってカプル#1 の女子とそのコーナーに焦点を置くことはごく自然なことであるからだ。シークエンスを調べる時に、女性は直感的に円周上の自分の右側の方にコーナーを探している。多くの手法はこの問題に容易に対応可能である。この問題を理解し、適用できない一握りの例を使わないようにすれば、女性コーラーにとってサイトコールをすることはずっと容易である。

本書の説明では、その問題を極力小さくするよう書かれている。通常、そのルールを語る時には、ペアとなったカプルと注視するコーナーどうし、という言葉で説明し、プライマリーカプルセカンダリーカプルという言い方はしていない。ルールの中で、プライマリーカプルがある特定の位置にいることを求めているものには、気をつけるとよいだろう。調整が必要な時は、女性コーラーのための注意書きが付けられていないか探してみるとよい。

第5章

制御されたサイトやモジュールのコール手順

この章では、コーラーが使用できるコールが限られた状況(例えばビギナークラス)でコールをする必要があるような場合のコールの組み立てについて論じる。ひとつめの方法では、使えるコールをスクエアかサークルで踊られるものに限っている。ふたつめ以降の方法は、モジュラーコールにサイトコールをいくらか混ぜた方法である。これらの方法では、通常、サイトコールを4人のダンサーで踊ることに適したコール、または、始めた時と同じ4人のダンサーで終わるようなコールに限っている。

サークル(Circle)はサイトコールビギナーにとって最も易しい

サークルは、新しくサイトコーラーになった人にとっては無理のないスタートであり、また、サークル上で踊る場合やシンギングコールの Break の中で使われている方法でもある。もし、以下に記載のコールのみが用いられるならゲットアウトに必要なことは1つのカプルのペアリングをすることだけである。サークルから“Rollaway”か“Ladies In, Men Sashay”を使うことが容易である事は間違いなからう。開始前にパートナーペアを1カプルメモしておく。

まず、下の第1グループのコールを見て、それを使った一般的なコールの組立てを考えてみる。これらのコールのみ使えば、パートナーペアは変わらない。第1グループのみを使ったコールを行う。

次に、下の第2グループのコールを見て、それを使った一般的なコールの組立てを考えてみる。徐々にそのグループのコールを加え増やしていく。パートナーどうしを離してまた結びつけるのが容易にできるようになるまで練習するとよい。このプロセスを第3グループのコールでも繰り返す。

第1グループのコール

Circle Left/Circle Right
Forward and Back
Dosado
Swing
Promenade(全4カプル)
Boy/Girl Promenade Inside
Allemande Left
Right and Left Grand
Weave the Ring

第2グループのコール

Single File Promenade
Backtrack
Arm Turns
Left-Hand Star/Right-Hand Star
Star Promenade
Rollaway
Ladies In, Men Sashay
Four Ladies Chain
Four Ladies Chain 3/4

第3グループのコール

Do Paso
Grand Square
Walk Around the Corner, See Saw
Allemande Thar
Shoot the Star
Slip the Clutch
Alamo Swing Thru, Balance
Box the Gnat(Squareの向かいのダンサーとするのではなくサークル上で)
Wrong Way Grand

2 カプルダンスのコール組立

次の2つの方法(Burnt Image/バーントイメージと Isolated Sight/アイソレーティッドサイト)には、どちらも2カプルダンスをコールする能力が必要である。2カプルダンスを練習する1つの方法は、実際に2カプルだけのダンサーに対してコールすることである。2組の向い合ったカプルにヘッズが通常いる位置に立ってもらい練習を始める。目指すゴールは、2カプルコールが使えるようになること、4人のダンサーを多様なフォーメーションに動かすこと、そして踊り始めた位置に戻すことである。

2カプルダンスコールの組立例:

Head Ladies Chain, Flutterwheel and Sweep 1/4, Pass the Ocean,
Swing Thru, Boys Run, Bend the Line, Star Thru, You're Home

次のコールリストを用いてやってみる:

Basic Part 1	Basic Part 2	Mainstream
Circle Four	Wheel Around	Turn Thru
Pass Thru	Box the Gnat	Single Hinge
U-Turn Back	Trade	Couples Hinge
Two Ladies Chain	Step to a Wave	Cast Off 3/4
Chain Down the Line	Swing Thru	Spin the Top
Veer Left / Right	Run	Walk and Dodge
Bend the Line	Pass the Ocean	Slide Thru
Right & Left Thru	Wheel and Deal	Fold / Cross Fold
Star Thru	Flutterwheel	Dixie Style to Wave
Square Thru	Reverse Flutterwheel	Tag the Line
California Twirl	Sweep a Quarter	Half Tag
	Touch 1/4	Scoot Back
	Box Circulate	Recycle

プログラムごとに適切なコールを選び、上のリストに加えていく。2カプルダンスコールは、8人のフルスクエアができない時、とても重要になる。サイトコールを学ぶという目的で、ダンサーを4人に限定したコールを着実に練習すると良い。

2カプルダンスの組立ては、ダンサーに対して4人で行うコールを指導する時にも使える貴重なツールなのである。4人のグループを切り離しておくことは、ダンサーがスクエアの他の半分に迷い込むことを防いでくれることになるのだ。

シシリアンサークル(Sicilian Circle)で2カプルコールの組立を使う:

2カプルコールの組立の応用例の一つにシシリアンサークルと呼ばれるものがある。全員がプラマネード方向を向いているカプルから成る大きな円(ダブルサークル)で、指示したカプルに“Wheel Around”をさせ、すぐ後ろのカプルと向き合うようにする。ホール中でカプルが1つおきにこれを行うと、4人のダンサーが向き合ったものがいくつもできる。そこで2カプルコールの組立をいくつか使い、ダンサーをまた始めの位置に戻して終わる。“Pass Thru and move on to the next couple”とコールして新

しい 4 人のカプルで踊ることもできる。

このフォーメーションは、前もってキューのつけられるシシリアンサークルコントラにも使われている。このダンスは、8ビートのコールが 8 つ、つまり 64 ビートの一連の動作を繰り返すものであるが、これはダンサーの音楽に対する意識を高めるのにとっても良い方法である。どのタイミングで指示を出したら良いかの例を以下に示す。それぞれの “-“(ダッシュ)は、音楽の 1 ビートを表している。イントロ部分の最後の 2 ビートで“Circle Left”と言って指示を出し、ダンサーが 64 ビートの一連の動作における最初の 1 拍に乗って Circle Left を開始できるようにする。

Sanita Hill Circle by Ed Durlacher

----;--Circle Left(8 ビート);
----;--Circle Right(8 ビート);
----;--Opposite Dosado(8 ビート使う);(または Ladies Dosado)
----;--Partner Dosado(8 ビート使う);(または Gents Dosado)

----;--Right-Hand Star(8 ビート);
----;--Left-Hand Star(8 ビート);
----;--Forward and Back(または Opposite Dosado)(8 ビート);
----;Pass Thru and move on to the next couple(8 ビート);

バート イメージ(BURNT IMAGE)(1カプルサイト One-Couple Sight) Jack Lasry 氏

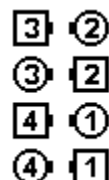
これは、一連の動作を記憶して行う方法である。前もって組み立てておいた一連の動作を適切な箇所で中断し、そこにワンカプルサイトを創作して入れるようなコールの方法を、ジャックラズリは“Burnt Image”と名づけた。中断箇所で、コーラーはある一つの特定ダンサーのペアとその位置のイメージを脳裏に焼き付ける(記憶する)のである。それから、そのペアを他のカプルとも踊らせるために 2 カプルサイトをいくつか用いる。その 2 カプルサイトは、脳裏に焼き付けられたカプルがその焼き付けられたイメージの位置に帰って来た時点で終わる。それから、組立てられた一連の動作の残りの動作が最後まで踊られるというものである。

2 カプルのコールは、4 人のダンサー全員、あるいは同性のダンサーそれぞれの両方を等しく参加させるものでなければならない。そのコールは、スクエアの中のダンサーたちのいる半分からはみ出して動かしてはならない。2 人のダンサーを元の位置に戻すということは、他の 2 人も開始時の位置に戻る想定である。この想定を覆すようなコールは、如何なるコールも避けられなければならない。

例 1:

あらかじめ組立てた一連の動作: Heads Lead Right, Circle to a Line, Forward and Back, Flutterwheel and Sweep 1/4, Pass Thru, Allemande Left



- 1) あらかじめ組立てた一連の動作を開始する: Heads Lead Right, Circle to a Line
- 2) 中断点: “Circle to a Line”の後で、スクエアはパートナーラインになっている。
- 3) イメージを焼き付ける(バート Burnt): コーラーから見て右のラインの近い方の端にいるカプル#1 を選ぶとよいだろう。
- 4) 2 カプルサイトをいづれかコールする: 4 人のダンサーを近い方のボックスと一緒に保っておき、それからカプル#1 を開始時の位置に戻す。“Pass the Ocean, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line, Reverse Flutterwheel”をコールするとよい。



5) あらかじめ組立てた一連の動作の残りを続ける: Flutterwheel and Sweep 1/4, Pass Thru, Allemande Left をコールする。

例 2:

あらかじめ組立てた一連の動作: Sides Square Thru Four, Swing Thru, Boys Run, Couples Circulate, Wheel and Deal, Pass Thru, Trade By, Left Allemande

- 1) あらかじめ組立てた一連の動作を開始する: “Sides Square Thru Four, Swing Thru, Boys Run, Couple Circulate”をコールする。
- 2) 中断点: “Couples Circulate”の後スクエアは、平行な右手を取ったトゥーフエイ
ストラインになっている。 
- 3) イメージを焼き付ける(パート): カプル#1 の位置を脳裏に焼き付ける。 
- 4) 2 カプルサイトを少しコールする: そのライン上にある 4 人のダンサーと一緒に保つようなコールを用い、イメージ焼き付けで記憶したカプルを元の位置に戻す。

以下にそのコール例を示す。

Basic: Chain Down the Line, Star Thru, Right and Left Thru, Veer Left

Mainstream: Tag the Line Right, Boys Cross Run, Girls Trade





Mainstream: Half Tag, Scoot Back, Boys Run, Slide Thru, Swing Thru, Boys Run

Plus: Crossfire, Single Hinge, Fan the Top, Single Hinge and Roll, Right and Left Thru, Veer Left

5) あらかじめ組立てた一連の動作の残りを続ける: “Wheel and Deal, Pass Thru, Trade By, Left Allemande”をコールする。

例 3:

コーナーボックスからパートナーラインへのコンバージョンモジュール(Bill Peters の“Magic Module”)
Swing Thru, Girls Circulate, Boys Trade, Boys Run, Bend the Line

- 1) あらかじめ組立てた一連の動作を開始する: “Heads Touch 1/4 and Head Boys Run”のような、コーナーボックスへのゲットインを 1 つ使う。“Swing Thru, Girls Circulate, Boys Trade をコールしてコンバージョンモジュールを始める。 
- 2) 中断点: “Boys Trade”の後、スクエアは平行な右手を取ったウェーブになっており、全 
員がインシーケンスで、パートナーと一緒にいる。 
- 3) イメージを焼き付ける(パートイメージ): カプル#1 の位置を脳裏に焼き付ける。 
- 4) 2 カプルサイトをいくらかコールする: ウェーブに 4 人のダンサーと一緒に保つようなコールを用いる。それができるコールは次のようなものであるだろう:

Basic: Swing Thru, Girls Run, Bend the Line, Box the Gnat, Right and Left Thru, Pass the Ocean, Swing Thru

Mainstream: Spin the Top, Recycle, Pass the Ocean, Scoot Back

Plus: Boys Run, Half Tag, Walk and Dodge, Chase Right, Single Hinge, Scoot Back

5a)仕上げ: “Boys Run, Bend the Line”をコールしてパートナーラインへのコンバージョンを続け、それから、“Reverse Flutterwheel and Sweep 1/4, Pass Thru, Allemande Left”のようなパートナーラインからのゲットアウトを用いる。

5b)仕上げの代替案:あるいは、上で示した中断点の FASR からのゲットアウトをコールする。一例としては、“Turn Thru, Left Allemande, Right and Left Grand”のゲットアウトがあるだろう。

アイソレーティッドサイト(ISOLATED SIGHT)(2 カプルサイト)By Jack Lasry による

対称の原理が保たれるコールをする限り 4 人のダンサーだけ見ればスクエアはゲットアウトできる、ということはサイトコールの発達の初期の段階からすでに認識されていた。アイソレーティッドサイトは、それを非常に直接的な方法で行う。その考え方は、まず既知の FASR へのゲットインを行い、それから 4 人のダンサーを隔離する。その 4 人に意識を集中して、任意の一連のコールで彼らを一緒に保っておくようなコールを使い、彼らをゲットイン完了時と同じ FASR に戻す(フロア上の同じ場所に戻らなくて良い)。それから最後にその FASR から、自分が知っているゲットアウトを用いるという流れである。

多くのコーラーが初めてサイトコールを学ぶときに、アイソレーティッドサイトを使うことが多い。その最も簡単な形としては、コーラーはまずコーナーボックスを作り、スクエアの半分のボックス内にいる 4 人のダンサーと一緒に保つようなコールをいくつか行う。そして最後に、同じコーナーボックスにダンサーを戻して Allemande Left ができるようにする。下の例を見てほしい。パートナーラインを作って行うことも可能であり、ラインの半分にいる向い合った 2 カプルと一緒に保つようなコールを幾つか使う。そして、ダンサーをパートナーラインに戻してふさわしいゲットアウトを使う。これは、実際には 2 カプルコリオグラフィーなのであって、スクエアの中に背中合わせであれ横並びであれ 4 人のダンサーのグループが 2 つあるというだけに過ぎない。経験あるコーラーは、しばしばこのアイソレーティッドサイトのテクニクを用いてシンギングコールをサイトで行う。

Basic でのアイソレーティッドサイトの例:以下のコールは、ボックスかウェーブのどちらかを使い、4 人のダンサーを元いたフロア上の場所から非常に近い所に保っておく。

コーナーボックスへのゲットイン: Heads Square Thru Four

4 人のアイソレーティッドサイト: Swing Thru, Boys Run, Bend the Line,(フェイシングラインになる)

Right and Left Thru, Flutterwheel, Reverse Flutterwheel,(同じフェイシングライン)

Pass the Ocean, Ladies Trade,(コーナーボックス ウェーブ)

コーナーボックスに戻る: Swing Thru, Boys Run, Wheel and Deal (コーナーボックス)

コーナーボックスからのゲットアウト: Allemande Left

Mainstream でのアイソレーティッドサイトの例:

パートナーラインへのゲットイン: Heads Lead Right, Circle to a Line

4 人のアイソレーティッドサイト: Pass the Ocean, Swing Thru, Spin the Top, Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, Boys Trade, Left Swing Thru, Girls Run, Bend the Line, Two Ladies Chain (パートナーライン)

パートナーラインからのゲットアウト: Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Swing Thru and Turn Thru, Left Allemande, Promenade Home

Plus でのアイソレーティッドサイトの例:この例では、ダンサーを元のコーナーボックスでの地理的位置の近くに保っている間に Plus のコールを行う。そしてその位置で、コーナーボックスの代わりに Left-Hand ウェーブの Allemande Left FASR を使ってゲットアウトする。

コーナーボックスへのゲットイン: Heads Single Circle to a Wave and Slide Thru

4 人のアイソレーティッドサイト: Touch 1/4, Follow Your Neighbor and Spread (ウェーブになる)

Girls Trade, Swing Thru, Boys Run, Girls Hinge(ここで Diamond になっている)

Diamond Circulate, Flip the Diamond, Girls Trade(ここではウェーブ)

Explode and Right and Left Thru(ラインの一方の端で Facing Couple となっている)

Allemande Left FASR に戻す: Pass the Ocean, Girls Cross Run (ダンサーが元のコーナーボックスから Step to a Left-Hand Wave した時にできる Left-Hand ウェーブで終わる。)

ゲットアウト: Allemande Left

アイソレーティッドサイトのバリエーション、ラバーバンド (Rubber Band/輪ゴム)

4 人のダンサーの周囲に想像上の伸縮性のある輪をかけ、その輪の中に彼らを留めておくコールだけを用いることで、基本的なアイソレーティッドサイトの考え方を拡大して利用することができる。実際、いくつかコールが追加して使えるだろうが、それらのコールは、「4 人のダンサーがコールの間に他の 4 人のダンサーと混じりあうが、コール終了時にはまた同じ 4 人で終わる」ということをコーラーが知っていさえすればよく、そのようなコールの最もシンプルな例は“Double Pass Thru”である。

Basic での Rubber Band の例:この例では、ダンサーを 4 人の元のフロア上の位置から離れるように動かし、それからまた元に戻す。

ゲットイン: Heads Flutterwheel and Sweep 1/4 and Pass Thru(コーナーボックスへのゲットイン)

4 人のアイソレーティッドサイト: Right and Left Thru and Veer Left (Two-Faced ラインになる)

Couples Circulate (平行なツーフフェイスラインの一方の側にいる)

Ferris Wheel (ダブルパススルー フォーメーションの一方の側にいる)

Double Pass Thru (ここで、元のボックスの位置に戻っているが、新しいフォーメーション)

コーナーボックスに戻る: Leaders Partner Trade

ゲットアウト: Allemande Left

ラバーバンドの考え方を使えば、ダンサー4 人のグループをスクエア内であちこちに動かし、新たなフロア上の位置で彼らの元の FASR を再び作ることが可能である。最も一般的に使われる FASR はコーナーボックスであるから、ゲットインは Square Thru Four でよい。コーラーに見えるのは、皆が自分のコーナーと向い合っていて、ペアになったカプルは一緒にセットの外側にいる(サイズはまだホームにいる)。そして、ペアになっていないカプルはコーナーにいるという状態である。これがゲットアウトするために望まれるゴールである。それからコーラーは、ボックス、ウェーブ、ライン、カラム、あるいは他の 4 人を保てるようなフォーメーションでコールをいくらか行う。そして、ゲットアウトの用意が整えば、エイトチェインスルーフォーメーションにして、ペアのカプルが外側で、ペアになっていない内側のカプルと向い合う形に戻すことだろう。明らかにゲットアウトは“Allemande Left”である。

4 人のダンサーが一緒の状態を保てるようなコールのリストを作ると役に立つ。そのリストのコール全てで、コール終了時に 4 人のダンサーがどこにいるかをコーラーは認識していなければならない。

Basic での Rubber Band の例で、新しい位置へと動くもの:

ゲットイン: Heads Touch 1/4, Head Boys Run (コーナーボックスへのゲットイン)

4 人のアイソレーティッドサイト: Dosado, Swing Thru, Boys Run, (ここでツーフェイスラインに)

Couples Circulate, Bend the Line (全員が 1 つのラインに)

Pass Thru, Wheel and Deal, Zoom (ペアが外側にいるボックスとなる)

コーナーボックス FASR に戻る: Centers Square Thru 3 (他のグループと交わるが戻ってくる)

(4 人はここで同じコーナーボックス FASR だが、位置的には90度回転している)

ゲットアウト: Allemande Left

Mainstream での Rubber Band の例で、新しい位置へと動くもの:

ゲットイン: Heads Swing Thru and Spin the Top, Extend (コーナーボックスウェーブへのゲットイン)

4 人のアイソレーティッドサイト: Slide Thru, Pass Thru, Bend the Line (ここで 1 つのラインに)

Pass Thru, Wheel and Deal (ここで全員一緒にダブルパススルー フォーメーション)

Double Pass Thru, Centers In, Cast Off 3/4

(フェイスラインの一方の端に同性のカプルがいるボックスとなる)

Star Thru, Double Pass Thru (コンプリートダブルパススルーフォーメーション)

Leaders Partner Trade (ダブルパススルーフォーメーションの 1 つのボックスにいる)

コーナーボックス FASR に戻る: Step to a Wave and Recycle

(4 人はコーナーボックス FASR だが、位置的には180度回転している。)

ゲットアウト: Allemande Left

アイソレーティッドサイトのバリエーション、アクロスザストリート(ACROSS THE STREET)

このバリエーションは、基本のアイソレーティッドサイトを十分に習得してから試す。これは通常一緒にいる 4 人のグループを分けて、ダンサーがセットの全員と踊る機会を持てるようにするものである。

“ストリート(通り)”とは、ヘッズの男子とそのパートナーの間でセットを二分するように引かれた想像上の線のことである。(または、サイズの男子とそのパートナーの間で二分するように線が引かれることもあるだろう。)ダンサーが自分のホーム位置を離れ、そのラインの反対側で踊っているなら、彼らは“通りを横切った(アクロス ザ ストリート/Across the Street)”のである。

重要なルールは、「ストリートは 2 回横切られなければならない」ということである。同じ 4 人のダンサーが 2 回横切るか、あるいは 4 人が 1 回横切り、そのうち他の 4 人が 1 回横切るかのどちらかで行わなければならない。4 人がストリートを横切る例としては、“Centers Pass Thru”があり、4 人の切り離されたグループの中の 2 人が一方向に横切り、他方の 4 人の中の 2 人が、それと反対方向に横切る。

前のバリエーションの箇所例で、確かにダンサーはストリートを横切っている。その時、切り離された 4 人全員と一緒に 1 つか 2 つの動きで横切ることに注意してほしい。アクロスザストリートのより複雑な用例では、ダンサー 2 人だけがストリートを横切り、そこに既にいたダンサーと一緒に少し踊り、その後再びストリートを横切るか、またはその切り離された 4 人のうちの残りの 2 人が通りを横切ってやって来て仲間に加わるかのどちらかである。

例 1: チキンプラッカーはアクロス ザ ストリートの応用としてよく使われる。

Heads Reverse Flutterwheel and Sweep 1/4 and Pass Thru (コーナーボックスへのゲットイン)

Right and Left Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru

(チキンプラッカーの開始部分で、ヘッズをアクロス ザ ストリートに動かす)

Swing Thru, Boys Run, Bend the Line, Reverse Flutterwheel, Star Thru

(アイソレティッドサイトかゼロモジュールをいくらか使う)

Right and Left Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru

(チキンプラッカーの残りを続け、ヘッズを再びアクロス ザ ストリートにさせて戻す)

Allemande Left (コーナーボックス ゲットアウト)

例 2: この一連の動作はアクロス ザ ストリートのゲットインで始まり、その間にアクティブであったダンサーが自分のコーナーを見つけるべくまたストリートを越えて戻る。

Heads Star Thru and Pass Thru (アクロス ザ ストリートのゲットイン)

Swing Thru, Spin the Top, Right and Left Thru, Slide Thru, Pass Thru

(ヘッズはまだアクロス ザ ストリートした位置にいるが、再度横切って戻ろうとしている。)

Trade By, Allemande Left

例 3: 次の一連の動作はコーナーボックスのゲットインで始まり、4 人のダンサーがストリートを越えて動かされ、それから他の 4 人が横切る。

Heads Star Thru and California Twirl, Dosado (コーナーボックスへのゲットイン)

Swing Thru, Boys Run (同じ 4 人が1つのツーフェイスラインと一緒にいる)

Couples Circulate (ヘッズをアクロス ザ ストリートに動かして新しい 4 人のグループを作らせる)

Chain Down the Line (新しい 4 人は共にラインの一方の端にいる)

Pass the Ocean, Swing Thru, Boys Run (新しい 4 人が1つのツーフェイスラインと一緒にいる)

Couples Circulate (これはサイズをアクロス ザ ストリートに動かす)

Wheel and Deal (元の 4 人のダンサーはコーナーボックスにいるが、元の位置からは逆方向に反転している(フリップフロップ/Flip-Flopped))

Touch 1/4, Girls Run, Box the Gnat, Pass Thru, Allemande Left (コーナーボックスからのゲットアウト)

Plus の例: Double Pass Thru, Track II の一連のコールをする時はそれが Centers Pass Thru, Step to a Wave とイクイバレントであることとスクエアが180度回転することを、Relay the Deucey をコールする時には、トゥルーゼロのフリップフロップであることをそれぞれのコールで起きる変化として明確に理解していることが必要である；。

Heads Star Thru, Double Pass Thru, Track II (アクロス ザ ストリートへのゲットインであるが、スクエアは反転している)

Ladies Trade, Relay the Deucey (スクエアは反転、4 人のウェーブはまだ一緒にいる)

Recycle, Pass Thru, Trade By (元のアクティブであるヘッズ、横切って戻る)

Allemande Left (コーナーボックスからのゲットアウト)

CRaMS (コラムズ/Controlled Resolution and Manipulation System) Jerry Story 氏

この方法は、コーラーに、どのようにして意図的に既知の FASR に動かしていくか、“目的を持ってコールする”ことでダンサーをどのように動かすか、そしてその FASR からどうゲットアウトしていくのかということ教えるものである。それは主としてモジュールを用いる方法であるが、アイソレーティッドサイトとバートイメージの手法も少し使う。この方法が強力であるのは、16 のステーションを直接使いこなすからである。ここでステーションというのは、ノーマルカプルのフェイスラインでのシーケンスとリレーションシップの 16 の可能な組み合わせを示す図と全く同じ FASR である。

初級 CRaMS (Elementary CRaMS)

初級 CRaMS では、4 つのプライマリーステーション(Primary Station/すべてインシーケンスのパートナーライン, コーナーライン, ライトハンドレディライン, オポジットレディライン)と、どのようにしてこれらステーションを意図的に作り上げていくか、そしてどうスクエアをゲットアウトに持っていかを教えられる。コーラーはそれぞれのステーションに対して 1 つかそれ以上のゲットインとゲットアウトを学ぶ。そのステーションにいる間に、ゼロやイクイバレントをいくらか、記憶した 2 つ 3 つのモジュールや、バートイメージ、アイソレーティッドサイト、メンタルイメージのやり方も少し使ってダンサーを動かしてまた同じステーションに戻す。それからコーラーは分かっている方法を用いてスクエアをゲットアウトに導くというものである。

テーマを持たせたチップでは、コーラーはそのテーマを使った一連のモジュールを考えだすことになる。そのようなモジュールは、2 つ以上のステーションで使うことができる。また、コーラーはモジュールの代わりに、テーマを持たせたバートイメージやアイソレーティッドサイトを様々なステーションで使うこともできる。

例 1:

ライトハンドレディラインへのゲットイン:

Heads Lead Right, Swing Thru, Girls Circulate, Boys Run, Bend the Line

Dixie Style をテーマとしたゼロ:(これはバートイメージ、またはモジュール):

Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, Boys Trade,

Left Swing Thru, Girls Trade and Run, Bend the Line

男子が自分の右側のクワドラントにいる場合にうまく機能するホーム位置でのゲットアウト:

Right and Left Thru, Slide Thru, Pass to the Center, Centers Slide Thru, Home

例 2:

オポジットレディラインへのゲットイン:

Heads Pass the Ocean, Extend, Boys Circulate, Recycle and Sweep 1/4

Dixie Style をテーマとした別のゼロ:(これはバートイメージかまたはモジュールを使う)

Reverse Flutterwheel, Dixie Style to a Wave,

Boys Cross Run, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line

オポジットレディラインからのゲットアウト:

Pass the Ocean, All 8 Circulate, Recycle, Veer Left, California Twirl, Promenade

上級 CRaMS(Advanced CRaMS)

CRaMS の上級者用では、このシステムは次のように拡張、発展される。

- a) コーラーは全 16 ステーションを使えるようになる。
- b) コーラーは、ステーションとその地理的位置を認識できるようになる。
- c) コーラーは、ダンサーをクワドラントからクワドラントへ動かす間、ステーションが維持できるようになる。
- d) コーラーは、あるステーションから別のステーションへと変えられるようになる。
- e) コーラーは、ホーム位置でのゲットアウトができるように、ステーションとクワドラントの両方を巧みに操作できるようになる。
- f) コーラーは、4 つのプライマリーステーションをコールしながら素早く認識して、適切なゲットアウトを工夫できるようになる。

例 3: ホーム位置でのゲットアウトのためのセットアップと使い方を示す:

ライトハンドレディウェーブ アウトオブシーケンスへのゲットイン:

Sides Right and Left Thru, Heads Square Thru Four, Step to a Wave

アイソレーティッドサイト:

Ladies Trade, Single Hinge, Walk and Dodge, Partner Trade, Pass the Ocean

ゲットアウトに必要なセットアップを計画的に作り出す:

Girls Trade, Swing Thru

このセットアップからホーム位置でゲットアウト:

All 8 Circulate Once and a Half, Hinge, Boys Run, You're Home

例 4: Spin the Top のエクステンディッド アプリケーションをテーマとして使う

この例は、例 3 と同じライトハンドレディ、アウトオブシーケンスのステーションを使って始まるが、開始するクワドラントの場所が違うので、ゲットアウトはそれに応じて調節される。

ライトハンドレディライン、アウトオブシーケンスへのゲットイン:

Heads Square Thru 2, Spin the Top, Boys Run, Bend the Line, Circle to a Line

ダンサーを 1 つのクワドラント内で動かす: 男子#1 が、彼のオポジットレディクワドラントで踊るような位置にいることに注意する。そこから現在のパートナーどうしを一緒に保つようなダンスをコールし、その同じクワドラントにダンサーを戻す:

Spin the Top, Boys Run, Bend the Line, Reverse the Flutter,

Pass Thru, Tag the Line, Face Out, Bend the Line, Pass the Ocean

ゲットアウトに必要なセットアップを意図的に作り出す:

Girls Trade, Swing Thru

ゲットアウトのための位置を確認:

男子#1 と彼のライトハンドレディは今、皆がインシーケンスのライトハンドレディステーションにいる。さらに、彼らは次にあるゲットアウトをするためのスクエア内の正しい位置にいる。そのゲットアウトを開始する準備は整っている。

このセットアップからのホーム位置 ゲットアウト:

All 8 Circulate Once and a Half, Box the Gnat,
Wrong Way Grand, Slide Thru, You're Home

ダンサーをステーションからステーションへと動かしたり、ゲットアウトを意図的に作り出したりする方法についての詳細は、別文書“Advanced CRaMS”を参照のこと。

各ステーションのゲットインとゲットアウトの例:

(第14章のノーマルなフェイスングライン FASR からのゲットアウトの箇所も併せて参照のこと。)

最初の 8 つのステーションは、4 人ずつのノーマルなフェイスングラインで、そのラインを半分にして見た時両方のボックスで同じリレーションシップを示している。

ステーション #1a (パートナーライン)

(フェイスングラインで全員パートナーを連れ、インシーケンス)

(エンズは自分のコーナーと向い合い、センターの男子は自分のライトハンドレディと向い合っている。)

(センターズは自分のコーナーの横に立っている)

ゲットイン: Sides Lead Right, Circle to a Line

ゲットアウト: Star Thru, Square Thru 3, Left Allemande

ステーション #1b (フェイスングラインで、全員パートナーを連れているが、アウトオブシーケンス)

(エンドの男子は自分のライトハンドレディと向い合っていて、センターズはコーナーと向い合っている。)

(センターの男子はそのオポジットと隣り合っている。)

ゲットイン: Sides Lead Right, Circle to a Line, Right and Left Thru

ゲットアウト: Star Thru, Pass Thru, Left Allemande

ステーション #2a (コーナーライン)

(フェイスングラインで全員コーナーを連れ、男女ともインシーケンス)

(エンズはオポジットと、センターズは自分のパートナーと向い合っている。)

(エンズは同じライン上の自分のパートナーとの間に 2 人置いて離れている。)

ゲットイン: Heads Square Thru, Slide Thru

ゲットアウト: Star Thru, Dive Thru, Centers Square Thru 3, Left Allemande

ゲットアウト: Square Thru 3, Allemande Left

ゲットアウト: Flutterwheel and Sweep 1/4, Allemande Left

ゲットアウト: Box the Gnat, Pass Thru, Ends Fold, Left Allemande

ステーション #2b (フェイスングラインで、全員コーナーを連れているが、皆アウトオブシーケンス)

(エンズは自分のパートナーと、センターズは自分のオポジットと向い合っている。)

(センターズは自分のパートナーと隣り合っている。)

ゲットイン: Heads Square Thru, Slide Thru, Right and Left Thru

ゲットアウト: Slide Thru, Left Allemande

ゲットアウト: Pass Thru, Ends Fold, Pass Thru, Right and Left Grand

ステーション #3a (オポジットレディライン)

(フェイスングラインで全員オポジットを連れ皆インシーケンス)

(エンドの男子は自分のライトハンドレディと、センターズは自分のコーナーと向いている。)

(パートナーどうしは皆、斜め向かいのカプルにいる。)

ゲットイン: Head Ladies Chain, Sides Star Thru, Pass Thru, Circle to a Line

ゲットアウト: Star Thru, Pass Thru, Trade By, Square Thru 3, Left Allemande

ステーション #3b (フェイスングラインで、全員オポジットを連れているが、皆アウトオブシーケンス)

(エンズは、自分のコーナーと、センターの男子は自分のライトハンドレディと向いている。)

(パートナーどうしは皆、斜め向かいのカプルにいる。)

ゲットイン: Head Ladies Chain, Sides Star Thru, Pass Thru, Circle to a Line, Right and Left Thru

ゲットアウト: Star Thru, Pass Thru, Trade By, Pass Thru, Left Allemande

ステーション #4a (ライトハンドレディライン)

(フェイスングラインで、男子は全員ライトハンドレディを連れている。皆インシーケンス)

(エンズは自分のパートナーと、センターズは自分のオポジットと向いている。)

(センターズは自分のパートナーと隣り合っている。)

ゲットイン: Heads Star Thru, Pass Thru, Slide Thru, Right and Left Thru

ゲットアウト: Square Thru, Trade By, Left Allemande

ゲットアウト: Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Pass Thru, Allemande Left

ステーション #4b (フェイスングラインで、男子は全員ライトハンドレディを連れ、皆アウトオブシーケンス)

(エンズは自分のオポジットと、センターズは自分のパートナーと向いている。)

(エンズは同じライン上の自分のパートナーとの間に 2 人置いて離れている。)

ゲットイン: Heads Star Thru, Pass Thru, Slide Thru

ゲットアウト: Star Thru, Pass Thru, Trade by, Left Allemande

ゲットアウト: Pass the Ocean, Girls Circulate, Boys Run, Promenade

次の 8 つのステーションは、4 人のフェイスングラインで、一方の半分が示すリレーションシップが他の半分のリレーションシップと違っている。

ステーション #5a (左側はパートナーを、右側はオポジットを連れていて、男子はインシーケンス)

(男子は全てライトハンドレディと向いている。コーナーどうしが同じラインにいる。)

ゲットイン: Sides Square Thru, Circle to a Line, Right and Left Thru

ゲットアウト: Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Square Thru 3, Left Allemande

ステーション #5b (左側はオポジットを、右側はパートナーを連れていて、男子はアウトオブシーケンス)

(男子は全て自分のライトハンドレディと向いている。コーナーどうしが同じラインにいる。)

ゲットイン: Sides Square Thru, Circle to a Line

ゲットアウト: Touch 1/4, Circulate 1 1/2, Girls Trade, Girls U-turn Back, Left Allemande

ステーション #6a (左側はオポジットを、右側はパートナーを連れていて、男子はインシーケンス)
(全員がコーナーと向い合っているのがコーナーどうしが同じボックスにいる。)

ゲットイン: Four Ladies Chain, Sides Square Thru, Circle to a Line, Right and Left Thru

ゲットアウト: Pass the Ocean, Recycle, Left Allemande

ステーション #6b (左側はパートナーを、右側はオポジットを連れていて、男子はアウトオブシーケンス)

(全員がコーナーと向い合っているのがコーナーどうしが同じボックスにいる。)

ゲットイン: Four Ladies Chain, Sides Square Thru, Circle to a Line

ゲットアウト: Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, Left Allemande

ステーション #7a (左側の男子はライトハンドレディを連れていて、右側はコーナーを連れていて。男子はインシーケンス)(全員が自分のオポジットと向い合っている。)

(エンズはパートナーとの間に 2 人置いて離れていて、センターズはパートナーの側に立っている。これは、“私が彼のパートナーを連れていて彼が私のパートナーを連れていて”(I've got his, he's got mine.)状態のラインである。)

ゲットイン: Heads Lead Left, Veer Right, Boys Trade, Couples Circulate, Bend the Line

ゲットアウト: Pass Thru, Boys Trade, Courtesy Turn, Promenade

ゲットアウト: Pass the Ocean, Swing Thru, All 8 Circulate, Right and Left Grand

ステーション #7b (左側はコーナーを、右の男子はライトハンドレディを連れていて。男子はアウトオブシーケンス)(全員自分のオポジットと向い合っている。)

(エンズはパートナーと間に 2 人置いて離れていて、センターズはパートナーと隣り合っている。これは、“私が彼のパートナーを連れていて彼が私のパートナーを連れていて”(I've got his, he's got mine.)状態のラインである。)

ゲットイン: Heads Lead Left, Veer Right, Boys Trade, Couples Circulate, Bend the Line, Right and Left Thru

ゲットアウト: Spin the Top, All 8 Circulate, Right and Left Grand

ゲットアウト: Pass the Ocean, Girls Trade, All 8 Circulate, Boys Run, Promenade

ステーション #8a (左側はコーナーを、右の男子はライトハンドレディを連れていて。男子はインシーケンス)

(全員が自分のパートナーと向い合っていて、“私が彼のパートナーを連れていて彼が私のパートナーを連れていて”状態のボックスである。)

ゲットイン: Heads Lead Right, Slide Thru, Right and Left Thru

ゲットアウト: Dixie Style to a Wave, Boys Circulate, Left Allemande

ゲットアウト: Two Ladies Chain into Promenade

ゲットアウト: Pass the Ocean, Swing Thru, Right and Left Grand

ステーション #8b (左の男子はライトハンドレディを連れていて、右側はコーナーを連れていて。男子はアウトオブシーケンス)

(全員が自分のパートナーと向い合っていて、“私が彼のパートナーを連れていて彼が私のパートナーを連れていて”状態のボックスである。)

ゲットイン: Heads Lead Right, Slide Thru

ゲットアウト: Spin the Top, Right and Left Grand

ゲットアウト: Right and Left Thru, Two Ladies Chain into Promenade

ゲットアウト: Pass the Ocean, Girls Trade, Boys Run, Promenade

16 のステーションを経由しながら踊る:

以下のステーションのほとんどは、フェイスングラインの 16 通りの組合わせの表に示されている FASR の説明とダンサーの位置が合致しているが、ステーション#2、#5、と#6 だけは、その FASR の中におけるダンサーの位置が図 2.2 に示された位置からはずれているので注意してほしい。

パートナーラインから始める:

Sides Lead Right, Circle to a Line	ステーション #1a
Right and Left Thru	ステーション #1b
Flutterwheel	ステーション #8a
Right and Left Thru	ステーション #8b
Flutterwheel	ステーション #1a

コーナーラインへと変える:

Touch 1/4, Circulate, Boys Run, Slide Thru	ステーション #2a
Right and Left Thru	ステーション #2b
Flutterwheel	ステーション #6a
Right and Left Thru	ステーション #6b
Flutterwheel	ステーション #2a

オポジットレディラインへと変える:

Touch 1/4, Circulate, Boys Run, Slide Thru	ステーション #3a
Right and Left Thru	ステーション #3b
Flutterwheel	ステーション #7a
Right and Left Thru	ステーション #7b
Flutterwheel	ステーション #3a

ライトハンドレディラインへと変える:

Touch 1/4, Circulate, Boys Run, Slide Thru	ステーション #4a
Right and Left Thru	ステーション #4b
Flutterwheel	ステーション #5a
Right and Left Thru	ステーション #5b
Flutterwheel	ステーション #4a

ゲットアウトする:

Square Thru, Trade By, Left Allemande

CRaMS のステーションを認識してゲットアウトする

By Barry Johnson

この方法では、コーラーは適切に組立てたコールならどんなものでも自由に使ってよい。この方法はまた、ダンサー達をコーナーボックスかパートナーラインに動かすことによってゲットアウトすることがすでに難なく行えて、4つのプライマリーステーションを使う初級のCRaMSを用いた経験のあるようなコーラーが使う事ということが大前提である。

CRaMSは、既知のダンサーリレーションシップという枠組みを連動させながら、モジュールや即興コールの使用を推奨するというコール手法である。CRaMSの基本教義は、あなたがダンサーのリレーションシップを掌握、スクエアをゲットアウトに持っていくことは簡単だ、ということである。

CRaMSで使う用語では、パートナーラインは誰もがパートナーと一緒にいる“ステーション”であり、コーナーボックスは誰もがコーナーと一緒にいる“ステーション”である。CRaMSを使うコーラーは、そのパートナーライン、コーナーボックスという慣れ親しんだ領域にもう2つ“ステーション”を加え、ほんの少しだけ拡げていくのだが、加える1つめは、どの男子も自分のオポジットレディと一緒にいるもの、そして最後の1つはどの男子もライトハンドレディと一緒にいるものである。この方法は、ダンサーがこの4つのステーションにいる時の見分け方や、ステーション認識の知識を用いてスクエアをどうゲットアウトに持っていくかを説明している。

ステーション(Station)

ステーションとは単に、お互いのリレーションシップが分かっている4人のダンサーから成るグループのこと(男子2人、女子2人)である。

一見ただけでは4人の組み合わせには様々な多くの可能性があるように思えるだろう。なにしろコーラーはダンサーをぐちゃぐちゃに混ぜることには長けている。それでは、組み合わせはいくつあるのだろうか？その答えに驚くはずだ。もし私たちが対称のコールの組立を用いるなら、そしてシーケンスとアレンジメントを(その瞬間は)無視するなら、結果的にステーションは4つの可能性しかない。

- それぞれの男子のパートナーがそのグループ内のどこかにいる。
- それぞれの男子のコーナーがそのグループ内のどこかにいる。
- それぞれの男子のオポジットレディがそのグループ内のどこかにいる。
- それぞれの男子のライトハンドレディがそのグループ内のどこかにいる。

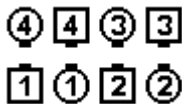
他の可能性は全く無い。もし私たちがスクエアを半分にして、男子2人と女子2人の4人のグループ2つにしたら、コールのどの時点を取っても、上の4つの状況の内の1つが当てはまる。

これは言い過ぎではないかと思えるかも知れない。だが、1つのグループ内の双方の男子にとって、同じリレーションシップが同時に当てはまる場合がおきるのだから、それが見かけ以上の現実なのである。男子が両方とも、自分のパートナーかコーナーか、オポジットレディかライトハンドレディかのいずれかをそのグループ内に持っているということなのである。実際、対称性の原理によりもう1つのグループでもリレーションシップは全く同じものになるだろう。ダンサー側の間違いを除いて、対称のコールの組立をコールする限り、他の可能性は有りえないのである。この事実を確信したければ、第2章の、シーケンスとリレーションシップの16の組み合わせの図を見ると良い。

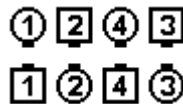
ステーションの認識

コールしながら素早くステーションを認識する秘訣は、スクエアの中のどこでもよいからペアのダンサーを見つけ、彼らのペアリング状態が何を意味しているのか理解することである。男子 2 人、女子 2 人の 4 人から成る任意のボックスを考えてみる。ステーション認識の目的からすれば、フォーメーションとアレンジメントはどうでも良い。もし 4 人のグループの中のどこかに、オリジナルパートナーどうしのペアを見つけることが重要である。もちろん、その可能性は 3 通りだけである: そのボックスの中に元のパートナーどうしのペアが全く無いか、1 つあるか、あるいは 2 つペアがあるか、である。

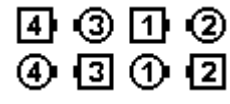
もしペアが 2 つあるなら、パートナー ステーションである！



Partner Line

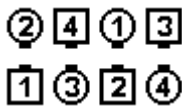


All Partners Facing

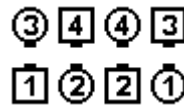


Lead Right Box

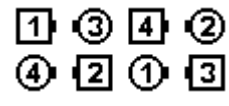
もしペアが全く無ければ、オポジットレディ ステーションである。



Opposite Line

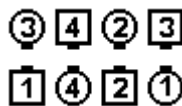


Partners both in one line

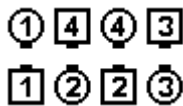


Opposites Facing

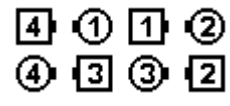
もし 1 つだけペアがあるなら、そのグループを再度見直さなければならない。ペアになっている男子(または女子)のコーナーを探すのである。もしそのコーナーが同じグループにいるなら、それはコーナーステーションであり、そうでなければ、ライトハンドレディ ステーション(アクロス ザ ストリート)である。



Corner Line



Right-Hand Lady Line



Right-Hand Lady Box Out

2 カプルしか判らない時のステーションの認識:

コーラーは通常、2 つの隣り合うカプルのダンサーを認識できるだけである。としても、コール中にステーションを認識することはできるので、もう少し作業が必要である。4 人のグループを見て認識できるダンサーを見つけ出すことがそれである。

もし認識しているダンサー 4 人全てが一緒にいるなら:

もちろん、4 人の中にあなたが覚えているカプルが両方いるなら、ダンサーは明らかにパートナーステーションである。

もし認識しているダンサーの内の 3 人が一緒にいるなら:

覚えているダンサーの内の 3 人がそのグループにいるような場合は必ず、コーナーステーションか、あるいはライトハンドレディ ステーションのどちらかになっているだろう。ではどちらなのか? 簡単である。そのボックス内にあなたの覚えているコーナーどうしが見えるだろうか? もし見えれば、コーナーステーションである。もしそのコーナーどうしが二人ともみえないならば、ダンサーはライトハンドレディ ステーションになっているのである。

もし知っているダンサーの内の2人しかそこに一緒にいないなら:

もし覚えているカプルが2つ共ペアになってそのボックス内にいるか、あるいはペアになって別々のグループにいるなら、それはパートナーステーションである。

もしその2カプルの内の男子2人だけか、女子2人だけが同じボックスにいるのが見えたなら、それはオポジットレディステーションである。

もし覚えている4人の内、パートナーどうしでない男子1人と女子1人だけがそこにいるなら、それはオポジットレディステーションである。

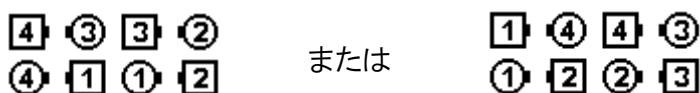
これらのペアリングを見つけ出すには数秒かかるので、ダンサーを見る間もコールし続ける。分かるまでの間は、グループをそのまま維持できるような易しいサイトコールを少し行うか、ゼロをコールするとよい。

ステーションを使ってゲットアウトする

ここでのゲットアウトの作業は、コーラーがまず、ダンサーをノーマルカプルに変えることを想定している。そののち、このプロセスでは、既知のパートナーペアまたはコーナーペアを、ノーマルなダブルパスルーフォーメーションか、ノーマルなフェイスングラインの中のある特定の場所に持っていくことが必要とされる。

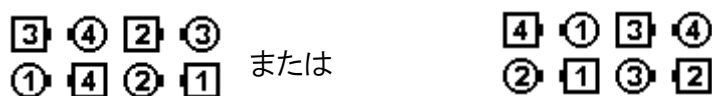
コーナーステーションからのゲットアウト:

コーナーステーションからのゲットアウトは難しくはない:つまり、4人のグループのそれぞれに、ペアとなったカプルが1つだけ存在するから、ただそのカプルをノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションの外側に動かしさえすればよいだけで、"Allemande Left"がゲットアウトになり得るだろう。



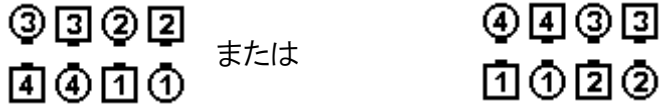
ライトハンドレディステーションからのゲットアウト:

ライトハンドレディステーションからのゲットアウトも同様に易しいものである。ペアとなったカプルをノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションの内側に持ってきさえすれば、それで全員がインシーケンスになる。ここで"Pass Thru, Trade By, Allemande Left"をコールしたければ、それでもよい。



パートナーステーションからのゲットアウト:

パートナーステーションからのゲットアウトを正しく行うために、ここでもまた、ビジュアルペアリング(視覚的に、目の前にパートナー/コーナーどうしを見つけること)の助けを借りることができる。パートナーステーションと分かっているボックスがあるとすれば、男子が皆自分のパートナーを連れてくるようなノーマルなフェイスングラインにする。そしてコーナーどうしであるペアを探す。もしラインのどちらかの端で、コーナーどうしがエンズとして向い合っているか、または、センターで互いに隣り合っているのが見えるなら、それはもうパートナーラインである。もしそうでないなら、"Right and Left Thru"をすればパートナーラインになるだろう。ゲットアウトとしては、"Star Thru, Square Thru 3, Allemande Left"が使える。

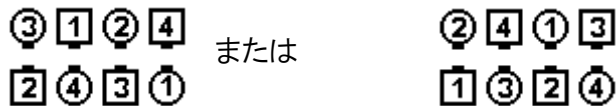


オポジットレディ ステーションからのゲットアウト:

ここでの秘訣もまた、コーナーどうしでのペアを探すことである。今回は、コーナー関係にある 2 人が、ノーマルなフェイスングラインのセンターとして互いに向い合っていてほしいと思うだろう。このステーションにあるフェイスングラインで、もしコーナーどうしが今(テンポラリ)のパートナーとなっているのであれば、“Two Ladies Chain”をコールする。そのあと、もしコーナーどうしがラインの端で互いに向い合っているのが見えれば、“Right and Left Thru”をコールする。

もし、ボックス内に覚えているカプルのうち男子だけ 2 人、あるいは女子だけ 2 人を見つけられ、それがオポジットレディ ステーションであると認識できたのなら、知っているコーナーどうしの 2 人をノーマルなフェイスングライン 1 本の両端に置く。

上のどちらのケースでも、全員が現時点でのパートナーとしてオポジットレディを連れていることになり、皆がインシーケンスであるだろう。ゲットアウトとしては、“Star Thru, Pass Thru, Trade By, Square Thru 3, Allemande Left”をする。



第6章

コールに制限のない標準的なゲットアウト手法

これまでの章では、スクエアを様々なセットアップからある既知の FASR に動かし、それを適切にゲットアウトし、またスクエアセットに戻すために必要な考え方と技術について述べてきた。この章では、私たちが“標準的なゲットアウト手法”と名付けた、幅広く用いられている方法の中の様々なバージョンについて述べる。その基本形は、常に“Pass Thru, Allemande Left”か“Square Thru 3, Allemande Left”のどちらかでゲットアウトする方法である。

読者には、必要に応じて第 2、第 3、そして第 4 章を読み返すことをお勧めする。第 2 章と第 3 章で定義された用語が使われ、またコーラーは、第 4 章で説明された技術を使う必要があるからだ。

これらの方法の概要の記述は、ただたどり着くべき状態のみをゴールとして説明しており、コーラーがゴールへ確実にたどり着くための各ステップについては一切こだわらない。そのゴールには4通りの FASR があり、たどり着く道筋・方法は多数考えられ、経験のあるコーラーならばゴールまでのコール数を最小限にしようと試みるだろう。一方で初歩に近いサイトコーラーならば、効率よくそのゴールに達する仕組みの説明を必要とするだろう。ノーマライジングやペアリング、そしてカプルカプルを4通りの FASR に動かしていく間に使うべきフォーメーションやコールを様々な異なったバージョンで具体的に挙げているが、主要な説明部分が同様のスタイルで書かれているので、それらの方法がいずれも同じ7つのステップを経て進んでいくことが容易に理解できる。

標準的スクエア解決方法(標準的なゲットアウト手法)の概要

この方法を使うコーラーは、4つの FASR の内の 1 つにダンサーを動かし、どの FASR が作り出されたかを認識して、そこから既知のモジュールを使ってゲットアウトする。

目指す4つの FASR:

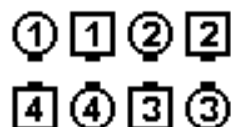
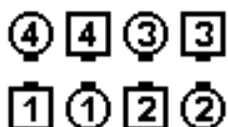
1. フェイシングライン。ノーマルカプルで全員インシーケンス。全員パートナーを連れている。
2. フェイシングライン。ノーマルカプルで全員アウトオブシーケンス。全員パートナーを連れている。
3. ダブルパススルー隊形。ノーマルカプルで、全員インシーケンス。外側はパートナーを連れている、センターはオポジットを連れてパートナーと向いている。
4. ダブルパススルー隊形。ノーマルカプルで、全員アウトオブシーケンス。外側はパートナーを連れている、センターはオポジットを連れてパートナーと向いている。

この方法では、コーラーが必要なフォーメーション管理と、2人のダンサーのペアリングと、またフォーメーションを容易にノーマライズすることができる、ということを前提としている。このシステムには、さらに系統立てられた同一の手順が適用されるいくつかのバージョンがある。このシステムを学ぶサイトコーラーは、その個別に適用されたバージョンの内の1つから学び始め、徐々に一般化された仕組みが理解できるようになっていくというのが普通(の過程)であろう。

- 0) **隣り合った 2 つのカプルカプルを記憶にとどめる:** コールを始める前にコーナーどうしのダンサーひと組とそれぞれのパートナーを記憶する。パートナーペア 1 つのホーム位置も覚えておけば、ダンサーがすでにホーム位置にいるのに“Promenade をコールする事を避けるのに役立つ。
- 1) **フォーメーションをノーマルカプルから成るものにする:** ゲットアウトしようと思ったら、フォーメーションをノーマルカプルから成る任意のフォーメーションに変えるか、同性どうしがセンターにいる平行なウェーブ(0 または 1/2)に変えるようにコールする。そのようなフォーメーションがすでにできていればこのステップは不要である。またこのステップはカプルのペアリングができた後に行ってもよ

い。

- 2) **少なくとも 1 つのカプルをペアにする:**ひとカプルをペアにするようなコールを使う。対称の原理に従えば、これは自動的に対角線上のカプルをもペアにする。(もしカプル#1 がペアになっていれば、カプル#3 もペアの筈である。)ステップ 1 とステップ 2 が完了すれば、そのセットアップはノーマルカプルで、少なくとも 1 つパートナーのペアができています。
- 3) **パートナーペアを数え、次に進む道筋を決める:**対称の原理に従えば、一つのカプルのペアリングは自動的に対角線上のカプルもペアリングする。覚えているコーナーどうしが 2 人とも各自のパートナーを連れている場合、全 4 カプルがペアになっている筈である。ペアの数を数える。全 4 カプルのペアリングができていない場合は、ステップ 4 から続け、2 カプルだけがペアなら、ステップ 6 に進む。
- 4) **4 カプルがペアの場合、フェイスラインにする:**全 4 カプルがペアの場合、そのペアリングを維持しながら、フォーメーションをノーマルカプルのフェイスラインに変える。
- 5) **コーナーどうし隣り合っているかを確認し、シーケンスを判断する:**覚えているコーナーどうしがラインのセンターで隣り合っている(またはラインの端でサークルになれば手が取れる)なら、全ダンサーはインシーケンスである。もしそのコーナーどうしが隣り合っていない(1 つのラインの両端にいる、またはセンターで互いに向き合っている)なら、全ダンサーはアウトオブシーケンスである。



コーナーどうしが直近にいますのでインシーケンス コーナーは直近にいないのでアウトオブシーケンス

これは、先に挙げた目指すべき FASR の#1 と#2 である。フェイスラインのシーケンスの状態がインシーケンスなら 5a に、アウトオブシーケンスなら 5b に進み、それぞれにふさわしいゲットアウトモジュールを使う。

5a) **4 ペアでインシーケンスのゲットアウト:**ダンサーがインシーケンスの場合、簡単なゲットアウトとしては、“Circle Left, Allemande Left”をコールする。標準的なゲットアウトは、“Star Thru (または Slide Thru), Square Thru 3, Allemande Left”である。

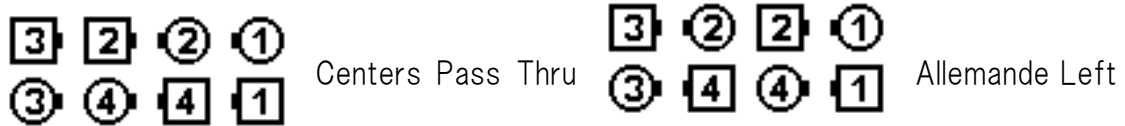
5b) **4 ペアでアウトオブシーケンスのゲットアウト:**もしダンサーがアウトオブシーケンスなら、“Star Thru(または Slide Thru), Pass Thru, Allemande Left”をコールする。

ゲットアウトが両方 “Star Thru”から始まるので、“Square Thru 3”か“Pass Thru”のどちらがコーナーどうしを結びつけるのによいか、目で見て確かめる時間が少しあるだろう。(メインストリームでは“Star Thru”は“Slide Thru”に置き換えられる。)

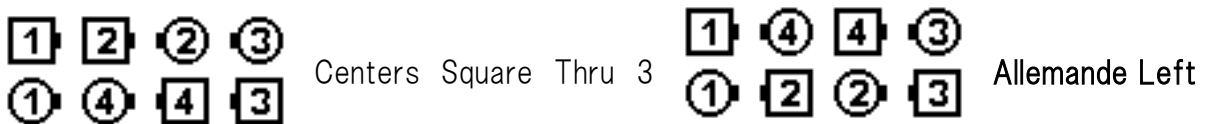
6) **もし 2 ペアなら、ダブルパススルーフォーメーションの外側にペアのカプルを置く:**もし 4 カプル中 2 カプルだけがペアになっているなら、ペアリングを維持しつつコールし、ペアのカプルが外側にいるようなダブルパススルーフォーメーションに変える。

7) “コーナーどうしは向いているか？”と自問して、シーケンスの状態を判断する:

7a) 2 ペアでコーナーどうし向いている場合のゲットアウト:覚えているコーナーどうしが、間に 1 人挟んで向かい合っているなら、“Centers Pass Thru, Allemande Left”か、そのイクイバレントであるゲットアウトモジュールをコールする。ダンサーは皆インシーケンスであり、Centers Pass Thru はその状態を変えないことに注目する。これは先に挙げた目指すべき FASR の#3 である。(ステップ 7c も参照のこと。)



7b) 2 ペアでコーナーどうし向いていない場合のゲットアウト:覚えているコーナーどうしが互いに向いていなければ(1 人がもう 1 人の斜め後ろにいる)、“Centers Square Thru 3”をコールしてセンターのダンサーに逆を向かせてコーナーどうしを結びつけ Allemande Left かそれと同等の効果を持つゲットアウトモジュールを使うとよいだろう。これは、先に挙げた目指すべき FASR の#4 である。ダンサーは皆アウトオブシーケンスであり、Centers Square Thru 3 が、男子、女子両方に必要なシーケンスチェンジをすることに注目する。(ステップ 7c も参照のこと)



7c) 外側のペアがホームにいる場合のゲットアウト: もし外側のペアが彼らのホームに立っていれば、7aと7bで示されたコールは、別の適切なホーム位置でのゲットアウトのモジュールか、センターの 4 人を対象にしたアイソレーティッドサイトに置き換えても良い。
サイズがホームの位置にいる場合を示す:



平行なトウフェイスラインからの標準的ゲットアウト手法

この方法は、次のようなベーシックプログラムのコールを用いて行われる:Ferris Wheel, Circulate, Zoom, Trade, Square Thru 3, Bend the Line, Star Thru, Pass Thru, Allemande Left, Promenade, Forward and Back, Circle Left

- 0) 隣り合った 2 つのカプルを記憶にとどめる:コールを始める前にコーナーどうしのダンサーひと組とそれぞれのパートナーを記憶する。
- 1) ノーマルで平行なトウフェイスラインを作る: ゲットアウトしようと思ったら、フォーメーションをノーマルで平行なトウフェイスライン(右手どうしを取り合っているか、左手どうしを取り合っているかいずれでも可)に変える。もしこれが難しいなら、第4章の“フォーメーション管理”の箇所を参照する。
- 2) Circulate と Trade を使って少なくとも 1 カプルのペアリングをする:覚えているカプルがペアになっていないか探す。もし、1 つでもペアがあれば、ステップ 3 に進む。もし、“Centers Trade”をすればペアができるならそれをコールし、そうでなければ、“Ends Circulate”をコールする。1 つのラインの

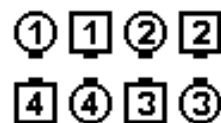
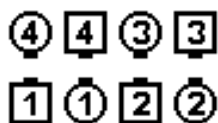
中に 1 つのパートナーペアの両方がいる筈である。パートナーどうしが一緒になければ“Centers Trade”をコールする。そうすれば、フォーメーションは、ノーマルカプルのトゥフェイスラインで、少なくとも 1 カプルがペアとなっている筈である。

注意: 1 つのペアを作るには、常に 3 つのコールで十分である。しかし、時にはベストな手順が明確に思いつかない場合がある。もしダンサーが “Circulate と Trade” で回り続けるなら、“California Twirl” を使い逆の方向に回らせるようにする。あるいは、その流れを変えるために何かトゥフェイスラインのゼロモジュールをコールする。ノーマルで平行な Right-Hand のトゥフェイスラインからのゼロモジュールの例は: “Chain Down the Line, Pass the Ocean, Swing Thru, Boys Run” がある。

3) **パートナーペアの数を数えて、次に進む道筋を決める:** 対称の原理に従えば、一つのカプルのペアリングは自動的に対角線上のカプルもペアリングする。もしカプル#1 がペアなら、カプル#3 もペアになっている筈である。覚えているコーナーどうしの 2 人が両方ともそのパートナーと一緒にいるなら、全 4 カプルがペアの筈である。ペアを数えて、4 カプルあれば、ステップ 4 に進む。もし 2 カプルだけならステップ 6 に進む。

4) **4 つペアがあるならフェイスラインを作る:** もし全 4 カプルがペアになっていれば、ノーマルカプルのフェイスラインを作るために “Bend the Line” をコールする。

5) **“コーナーどうしは隣り合っているか?” と自問してシーケンスを判断する:** シーケンスの状態を観察するあいだ、“Forward and Back” をコールする。もし記憶しているコーナーどうしが隣り合っている (ラインのセンターで、または、Ends で輪になって手を取れるような所で) なら、ダンサーはインシーケンスである。もしそのコーナーどうしが隣り合っていない (1 つのラインの両端で離れているかまたはセンターで互いに向い合っている) ならばダンサーは皆アウトオブシーケンスである。



コーナーどうしが直近にいるのでインシーケンス コーナーは直近にいないのでアウトオブシーケンス

5a) **ペアが4つありインシーケンスの場合のゲットアウト:** ダンサーがインシーケンスなら、単純なゲットアウトは “Circle Left, Allemande Left” をコールすることである。典型的なゲットアウトは、“Star Thru, Square Thru 3, Allemande Left” である。

5b) **ペアが 4 つありアウトオブシーケンスの場合のゲットアウト:** もしダンサーがアウトオブシーケンスなら、“Star Thru, Pass Thru, Allemande Left” をする。

両方のゲットアウトが同じ “Star Thru” で始まるので、コーラーは覚えているコーナーどうしを結びつけるために “Square Thru 3” をコールするか “Pass Thru” をコールするかを判断する時に少し余分の時間があるだろう。(メインストリームでは、“Star Thru” は “Slide Thru” に置き換えられる。Plus では、“Loads the Boat” に置き換えることができる。)

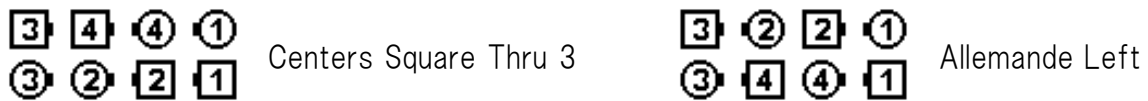
6) **もしペアが2つだけなら、“Ferris Wheel”をコールする:** ノーマルなトゥフェイスラインで、4 つの内 2 カプルだけがペアになっているなら、次の目標はペアのカプルを外側に置いたダブルパススルーフォーメーションを作ることである。1 つの方法としては、“Ferris Wheel” をコールする。もしそれがペアのカプルを内側にするなら、“Zoom” をコールする。別の方法としては、必要なら “Couples Circulate” でペアのカプルを外向き (Facing Out) の位置に移動させて、それから “Ferris Wheel” をコールしダブルパススルーフォーメーションにするとよい。

7) “コーナーどうしは向いているか？”と自問自答してシーケンスを判断する:

7a) ペアが2つあってコーナーどうしが向いている場合のゲットアウト: 覚えているコーナーどうしが間にダンサーを1人挟んで向かい合っているなら、“Centers Pass Thru, Allemande Left”をコールする。



7b) ペアが2つあってコーナーどうしは向いていない場合のゲットアウト: 覚えているコーナーどうしが互いに向いていない(1人が他方の斜め後ろにいる)なら、センターのダンサーの向きを変えてそのコーナーどうしを結びつけるために“Centers Square Thru 3”をコールして“Allemande Left”をするか、それとイクイバレントのゲットアウト モジュールを使うかである。



平行なトゥフェイスラインについての集約的見解:

少なくとも1つペアが(トゥフェイスライン内に)あることが確認できた後の上記ステップについて集約すると、以下のような見解になる。

4) 全4カプルがペアの場合: “Bend the Line, Star Thru, (または Slide Thru)”をコールする。

6) 2カプルだけがペアの場合: “Ferris Wheel”をコールし、結果そのペアが内側にいたら外側に出すため、“Zoom”をコールする。

5&7のゲットアウト) “Pass Thru”か “Square Thru 3”のどちらかを使ってコーナーどうしを結びつけるか、シーケンスを正す。もし全員がペアの場合は、全員がアクティブで(続ける動作が)あり、2カプルだけがペアになっている場合、次のコールはセンターのダンサーに向けられる。

トゥフェイスラインからの標準的ゲットアウトの半分のステップを使う方法

コーラーの中には、ダンサーがトゥフェイスラインになっている間により多くの調整を行って、覚えるべきゲットアウトのコール数を少なく抑えるのを好む人もいる。取るべき道筋は2つあって、1つは、常にオポジットのカプル2つだけを結びつけるものである。もう1つは、常に全4カプルを結びつけるというものである。次に出てくる2つの方法は、その2つの道筋でゲットアウトを行うために考え出されたものである。両方とも、たった4つのステップが必要なだけであり、ペアリングには“Circulate”と“Trade”のみを使う。

反対側の2カプルだけペアリング、標準的方法の半分のステップを使う(4-3-2-1、これだけ!) “Bear” Miller による

これは、簡単な4ステップの方法で、ペアリングを行う間トゥフェイスラインにしておき、ゲットアウトの選択肢を2つにまで減らしたものである。

目指していくFASRは、ノーマルなトゥフェイスラインで、2カプルだけペアとなっている。この方法に必要なコールは、Circulate, Trade, Bend the Line, Wheel and DealとZoomだけである。

ステップ0: 隣り合った2カプルとその中のコーナーどうしを記憶する。

ステップ1: スクエアをノーマルで平行なトゥフェイスラインにする。

観察のポイント: ダンサーを見る見方により、ダンサーの構成は次のうちの1つになっているだろう:

- 4対0または0対4で、覚えているダンサー全員が1つのライン上にいる

- 3対1または1対3で、覚えているダンサーが3人1つのライン上にいる
- 2対2で、覚えているダンサーの2人が1つのライン上にいる

ステップ 2:ここでの目標は3対1または1対3にすることである。必要なら“Ends Circulate”をコールする。ノーマルで平行なトゥフェイスラインだとすると、“Ends Circulate”を1回だけコールすれば、4対0, 0対4, 2対2の場合を3対1に変えていくことだろう。これが常にそうなることを、駒を使って調べてみるとよい。

観察のポイント:覚えているダンサー3人がいるようなラインを見つける。

ステップ 3:そこに3人がいるラインなら、1つのカプルの両名がいるだろう。そのカプルをペアにするために必要なら“Centers Trade”を使う。

ステップ 4:前述の標準的トゥフェイスライン法の半分、“2つだけペアがあるなら”以後を使う。

- “Ferris Wheel”か、“Bend the Line, Pass Thru, Wheel and Deal”のどちらかをコールする。
- もしペアのカプルがセンターにいれば、“Zoom”をコールする。
- 覚えているコーナーどうしが、間に1人置いて向いているなら“Centers Pass Thru, Allemande Left”をコールする。
もしそうでなければ、“Centers Square Thru 3, Allemande Left”をコールする。

4 カプルをペアにし標準的トゥフェイスラインゲッタウトの半分を使う方法: John Marus 氏

コーラーがサイトコールのプロセスを学んでいる時は、常に覚えているカプル両方のペアリングをすることでゲッタウトに必要なコールを減らして2つだけにすることが可能である。これはその簡便さのゆえに、コールを学び始めた人にとっては、“レベル 1”の良い方法である。記憶して行うステップは4つしかない。すべてのペアリングは、目で見て結びつけることが最も簡単なフォーメーションの1つである、平行なトゥフェイスラインで行われる。また、このトゥフェイスラインは作りやすく維持しやすいため、フォーメーション管理の難しさは少なくなるだろう。

目指すべきFASRのゴールは、ノーマルなフェイスラインで、パートナーどうしが全てペアになっているものである。この方法に必要なコールは、Circulate、TradeとBend the Lineで、他にはゲッタウトモジュールの中で使われているものは何でも含まれる。

ステップ 0:隣り合う2カプルを覚える:

ステップ 1:スクエアをノーマルで平行なトゥフェイスラインにする

ステップ 2:キーカプルの“両方”をペアにするために、CirculateかTrade、またはその両方を使う

これは、平行なトゥフェイスラインから行えばかなり易しい。CirculateかTradeを1回、または両方を行うだけで、ひとカプルのペアリングができる。ペアをフェイスラインにした時、隣のカプルがペアになっていないなら“Ends Circulate, Centers Trade”をコールすれば全員ペアとなる。

ステップ 3:Bend the Lineをコールする

これは、フォーメーションを全カプルペアのノーマルなフェイスラインに変える。

ステップ 4:コーナーどうしは隣り合っているか?

もしイエスなら、インシーケンスのパートナーラインからのゲッタウトモジュールをコールする。

もしノーなら、アウトオブシーケンスのパートナーラインからのゲッタウトモジュールをコールする。

インシーケンスのパートナーラインからのゲットアウト:

- All Circle Left, Allemande Left
- Two Ladies Chain across, Two Ladies Chain Back into a Promenade
- Star Thru, Square Thru 3, Allemande Left
- Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Allemande Left

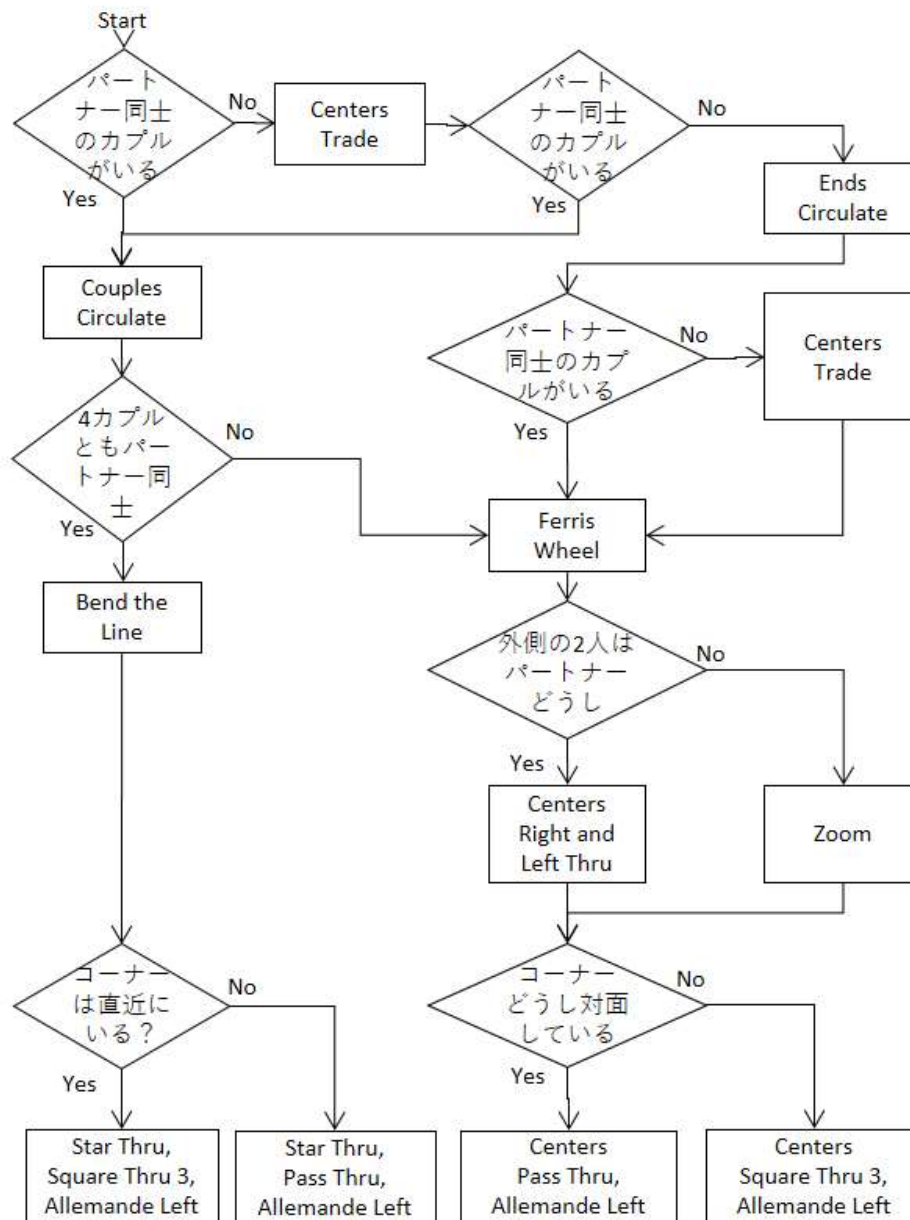
アウトオブシーケンスのパートナーラインからのゲットアウト:

- Star Thru, Pass Thru, Allemande Left
- Pass the Ocean, Boys Run, Promenade
- Flutterwheel, Reverse Flutterwheel, into a Promenade
- Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Square Thru 3, Trade By, Allemande Left

第8章に“CirculateとTradeでPromenadeへ”という方法論の記述があるので、うまく行うためにも一度参照すると良い。

トウフェイストラインからの標準的ゲットアウト方法のフローチャート

Bill Davis は度々、フローチャートを用いて平行なトウフェイストラインでのゲットアウト方法を図で示してきた。ダイヤモンド形の部分は、決断を下すポイントであり、長方形は取るべき行動を示す。左上から矢印に従って下に降りてその流れを理解してほしい。

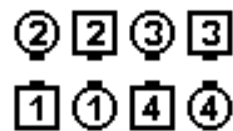
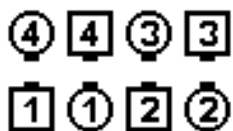


Bill Davis 氏による標準的ツーフェイストライン ゲットアウト方法のフローチャート

フェイスラインからの標準的ゲットアウト方法

このゲットアウト方法では、次のベーシックのコールを使用する: Zoom, Wheel and Deal, Square Thru 3, Star Thru, Bend the Line, Two Ladies Chain, Pass Thru, Allemande Left, Promenade, Forward and Back, Circle Left

- 0) **隣り合う 2 カプルを覚える:** コールを始める前に、コーナーどうしのダンサーを一組と、彼らのパートナーとを覚える。
- 1) **ノーマルカプルのフェイスラインに変える:** ゲットアウトしようと思ったら、フォーメーションをノーマルカプルのフェイスラインにするようなコールを使う。もしこれが難しいなら、第4章の“フォーメーション管理”の箇所を参照のこと。
- 2) **少なくとも 1 カプルをペアにする:** 次のゴールは、覚えているカプルの 1 つをペアにすることである。まずは、もうすでに運よくペアがあるかどうか見る。もし 1 つあれば、ステップ 3 に進む。少なくとも 1 つのパートナーペアを同じラインの上に連れた状態にするために使う単純なコールは、“Two Ladies Chain”である。その後にもパートナーどうしが互いにペアになっていなければ“Pass Thru, Bend the Line, Forward and Back, Two Ladies Chain”をコールする。この時点で、フォーメーションはノーマルカプルのフェイスラインで、少なくとも 1 つのカプルがペアになっている筈である。この部分のプロセスは、第 4 章の“ペアリング”の箇所で図とともに記述されている。“Two Ladies Chain”は、“Flutterwheel”や“Reverse Flutterwheel”と置き換えても良い。
- 3) **パートナーペアを数えて、次に進む道筋を決める:** 対称の原理に従えば 1 カプルのペアリングは自動的に対角線上の反対側のカプルをもペアにする。もしカプル#1 がペアになっていればカプル#3 もまたペアになっている筈である。コーナーどうしとして覚えている 2 人が両方とも彼らのパートナーと一緒に、全 4 カプルがペアの筈である。ペアの数を数え、もし全 4 カプルがペアになっているなら、ステップ 4 から先を続ける。もし 2 カプルだけペアならば、ステップ 6 へ進む。
- 4) **4 つペアがあれば“Forward and Back”をコールする:** “Forward and Back”を使えばコーラーはシーケンスの状態を観察する時間が得られ、適切なゲットアウトを決めることができる。だが、このコールの使い過ぎは考えものである。“Forward and Back”の代わりに例えば“Right and Left Thru, Flutterwheel, Reverse Flutterwheel”のようなジオグラフィカルゼロを使うと良い。
- 5) **“コーナーどうし隣り合っているか?”を確認し、シーケンスを判断する:** 覚えているコーナーどうしがラインのセンターで隣り合っている(またはラインの端でサークルになれば手が取れる)なら、全ダンサーはインシーケンスである。もしそのコーナーどうしが隣り合っていない(1 つのラインの両端にいる、またはセンターで互いに向き合っている)なら、全ダンサーはアウトオブシーケンスである。



コーナーどうしが直近にいるのでインシーケンス コーナーは直近にいないのでアウトオブシーケンス

- 5a) **4 つのカプルがすべてパートナー同士でありインシーケンスの場合のゲットアウト:** ダンサーがインシーケンスなら、簡単なゲットアウトは“Circle Left, Allemande Left”をコールすることである。標準的なゲットアウトは“Star Thru, Square Thru Three, Allemande Left”である。

5b) 4 ペアありアウトオブシーケンスの場合のゲットアウト:もしダンサーがアウトオブシーケンスなら“Star Thru, Pass Thru, Allemande Left”をコールする。

どちらのゲットアウトも“Star Thru”で始まるのでそれを言う間に、コーナーどうし結びつけるには“Square Thru 3”なのか、“Pass Thru”なのかを見る時間が少し余分にあることだろう。(メインストリームでは“Star Thru”は“Slide Thru”と置き換えられ、Plus では、“Load the Boat”と置き換えることが可能である。)経験を積めば、ペアリングが完了した後にタイミングよく滑らかなコールを続けつつ、そこでのゲットアウトが何であるべきか判断できるようになるものである。

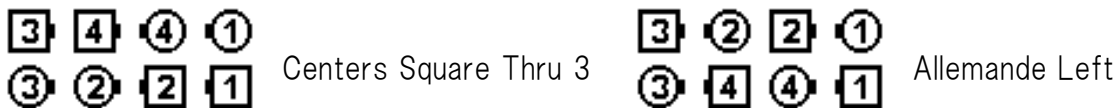
6) 2 つペアがあれば、“Pass Thru, Wheel and Deal”をコールし、必要なら“Zoom”もコールする:
ノーマルカプルのフェイスラインで 4 つの内 2 つだけペアのカプルがあれば“Pass Thru, Wheel and Deal”をコールする。もしそれでペアのカプルが内側になるなら、それをダブルパススルーフォーメーションの外側にするために“Zoom”をコールする。

7) “コーナーどうしは向いているか?”と自問してシーケンスの状態を判断する

7a) 2 つペアがありコーナーどうし向いている場合のゲットアウト:もしコーナーどうしのダンサーが、間に 1 人挟んで向かい合っているなら、“Centers Pass Thru, Allemande Left”をコールする。



7b) 2 つペアがありコーナーどうし向いていない場合のゲットアウト:コーナーどうし向いていない(一方が他方の斜め後ろにいる)なら、センターのダンサーを逆向きにしてコーナーどうしを結びつけるために“Centers Square Thru Three”をコールし、“Allemande Left”かまたは他の適切なゲットアウトモジュールを使う。



フェイスラインのサイトによるゲットアウト法“プライマリーマンオンレフト” Ed Foote 氏

この方法は、先に述べた標準的な方法の中でも初歩的な方法の 1 つである。これは上記の方法とは 2 つの点で大きく異なっている;焦点がプライマリーマンとセカンダリーガールにあること、そして、プライマリーマンがノーマルなフェイスラインの左側に置かれなければならないということである。

- I 自分にとってのプライマリーカプルとセカンダリーカプルを選定する。
 - A. **プライマリーカプルを選定する。**これはあなたにとって最も認識しやすいようなカプルであるべきである。
 - B. **セカンダリーカプルを選定する。**これは常にセットの中でプライマリーカプルの左側にいるカプルということになる。
- II 自分の望むものを(適切でうまくいくものなら)何でもコールする。そしてスクエアを Allemande Left に持っていきたい時:
 - A. **スクエアをフェイスラインにする。**そうすればセットがどうなっているのかわかりやすい。
 - B. もしまだなら、スクエアを“ノーマルな”フェイスライン (男子-女子-男子-女子)にする。

重要:ステップ II A と II B を行う間、プライマリーカプル、セカンダリーカプル、そして彼らが誰をパー

トナーとしているかについて考えてはいけない。この方法を学ぶ時にそれを考えると、ますます混乱してしまうことになる。

C. **プライマリーマンをパートナーと一緒にし、ノーマルフェイスラインの 4 人の左側に置く。**

この状態にするのに 4~6 コール以上は必要ない筈である。(男子 #1 を左側に置くのに必要であれば“Right and Left Thru”を使う。それから前述の標準的フェイスラインの方法のステップ 2 でのペアリングの説明を参照のこと。)

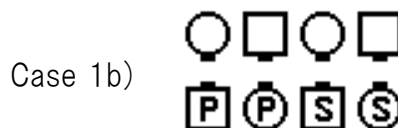
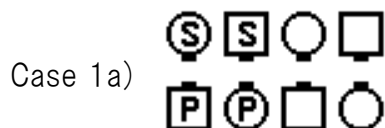
D. **セカンダリーガールを見つけて彼女がパートナーと一緒にかどうか判断する。**

1. **彼女が元のパートナーを連れている場合で:**

a. **プライマリーカプルの向かい側にいれば:** すぐに“Left Allemande”をコールするか、“(Slide Thru, Square Thru 3, Left Allemande”のような)記憶しているゲットアウトを用いる。

b. **プライマリーカプルと同じラインにいるなら:**

“Star Thru, Pass Thru, Left Allemande”をコールする。



2. **もしセカンダリーガールが自分のパートナーを連れていないなら、彼女はオポジットと一緒にあるだろう。そういう場合はすぐ“Pass Thru, Wheel and Deal”をコールする。**

2 つのコールの内 1 つが、ここで全員をコーナーと結びつけるだろう: “Centers Pass Thru”か “Centers Square Thru 3”のどちらかである。ただスクエアを見てどちらのコールがセカンダリーガールをプライマリーマンの所に動かして Allemande Left に導くか判断するだけでよい。



Centers Pass Thru



Centers Square Thru 3

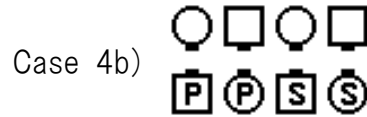
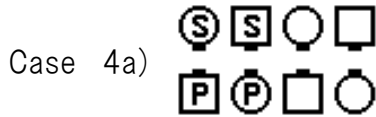
フェイスラインでの記憶の秘訣

ここにある、標準的フェイスライン法を応用した方法では、両方とも、プライマリーカプルのペアリングが必要である。コールを学ぶ人の中には、ここにあるような記憶のための手掛かりとなるものが、学んでいく過程で役に立つと思う人もいる。

“パッションネット オア スクエア”(Passionate or Square/情熱的か堅物か?) Ken Ritucci 氏

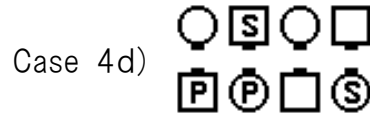
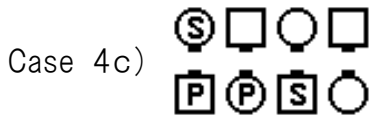
0) **プライマリーカプルと、その男子にとってのコーナーと彼女のパートナーをセカンダリーカプルとして記憶する。(プライマリーカプルと、プライマリーガールのコーナーを使って記憶している女性コーラーへの注意: この記憶の秘訣を使うためには、プライマリーとセカンダリーのダンサーに言及した箇所をすべて入れ替えて理解する。)**

- 1) 彼らを連れてくる:プライマリーマンとそのパートナーをペアにする。
- 2) 彼らをそこに置く:彼らをノーマルフェイスングラインの左端に置く。
- 3) 向かいを見る:プライマリーカプルの向かいにセカンダリーカプルの1人、または両方がいるかどうかチェックする。
- 4) Allemande Left に持っていくために記憶の秘訣を使う。
 - 4a) もしセカンダリーカプルの両方がそこにいれば、“Circle Left, Allemande Left”をコールする。



4b) もしセカンダリーカプルのどちらもそこにいなければ、“Star Thru, Pass Thru, Allemande Left”をコールする。

4c) もしセカンダリーカプルの女性だけがそこにいれば、“女性は情熱的なんだ(passionate)(パッションネット)”という事を思い出して“Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru(パッスルー), Allemande Left”をコールする。“パッションネット”という言葉が、“Centers Pass Thru”を連想させる鍵になっている。



4d) もしセカンダリーカプルの男性だけがそこにいれば、“男は堅物なんだ(square)”というのを思い出して、“Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Square Thru 3, Allemande Left”をコールする。“Square(堅物)”という言葉が、“Center Square Thru 3”を連想させる鍵になっている。

“フレンズ(Friends)” Bill Peters 氏

Bill Peters は、コーラーが必要なコールを思い出す助けとなるよう、“フレンズ アンド エネミーズ(友と敵)”,あるいは“フレンズ アンド ストレンジヤーズ(友達と見知らぬ人)”という言い方をした。セカンダリーカプルのダンサーはプライマリーカプルの“友達”と考えられている。(LA = Left Allemande)

- 1) プライマリーマンと彼のパートナーをペアにする。
- 2) 彼らをノーマルなフェイスングラインの左端に置く。
- 3) 目の前に“フレンズ”がいるかどうかチェックする。
- 4) 見えているフレンズの状況に応じ、4 つのうちの 1 つのゲットアウトを使う。
 - a) 目の前の両方がフレンズなら“Circle Left, Allemande Left”をコールする。
 - b) 2 人ともフレンズでないなら、“Star Thru, Pass Thru, Allemande Left”をコールする。
 - c) もし女子のフレンドだけなら、“Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, LA”をコールする。
 - d) もし男子のフレンドだけなら、“Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Square Thru 3, LA”をコールする。

標準的 Dive Thru のゲットアウト法

この方法のゲットアウトには次のベーシックパート1のコールが使われる:Dive Thru, Square Thru 3, Right and Left Thru, Star Thru, Bend the Line, Two Ladies Chain, Pass Thru, Allemande Left, Promenade, Forward and Back, Circle Left

標準的フェイスングライン ゲットアウトの方法と非常に似ているが、この方法はベーシックPart 1のプ

ログラム の Dive Thru までしか学んでいないダンサーにも使えるように、“Wheel and Deal”と“Zoom”の代わりに“Dive Thru”を使っている。

これは、ベーシックのコーラーのレパートリーに付け加えるものとして、易しいし非常に役に立つはずだ。コールにバラエティを持たせられるし、標準的なトゥフェイスラインやフェイスラインの方法よりも速いゲットアウトができる場合があるからである。

0) **隣り合う 2 カプルを覚える:** コールを始める前に、コーナーどうしのダンサーを一組と、彼らのパートナーとを覚える。

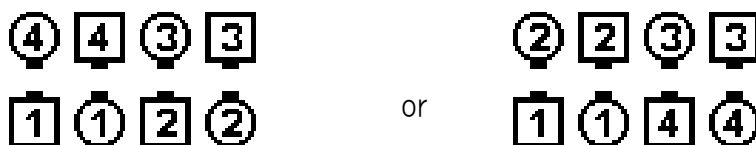
1) **ノーマルカプルのフェイスラインに変える:** ゼットアウトの用意ができれば、フォーメーションをノーマルカプルのフェイスラインにするようなコールを使う。もしこれが難しいなら、第4章の“フォーメーション管理”の箇所を読む。

2) **一緒にいても向い合ってもよいからパートナーのペアを探す:** 4 回に 3 回はそのようなパートナーのペアが少なくとも 1 つはある筈である。そのようなペアがあれば、ステップ 3 に進む。

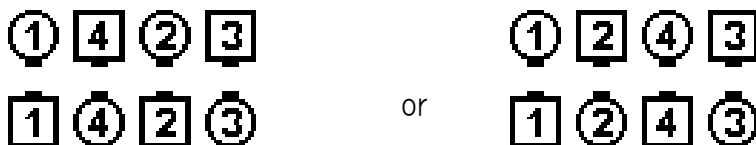
2a) **必要ならペアを作る:** もしそういったペアが全くないなら、ラインに沿って目を走らせパートナーどうしが同じライン上にいるかどうか見る。もし同じラインにいないなら、“Two Ladies Chain”をコールする。パートナーを同じライン上に集めるには“Pass Thru, Bend the Line”をコールする。第 4 章の“ペアリング”の箇所にこのプロセスの図がある。

3) **ペアになっても向い合ってもよいから、ペアの数を数える:** この時点で 3 つの可能性がある。

ケース 1: 全 4 カプルがペアになっている。ステップ 4 に進む。

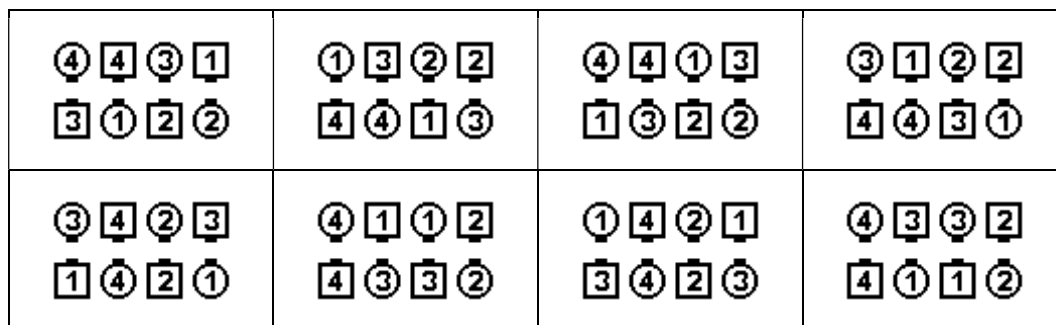


ケース 2: 全 4 カプルがパートナーと向き合っている。



ケース 2 をケース 1 に変えるために“Two Ladies Chain”をコールし、それからステップ 4 に進む。もし男子がインシーケンスであるのが分かれば“Two Ladies Chain”からそのまま“Promenade”をする。

ケース 3: 2 カプルだけがペアになっているかまたは向い合っている: ステップ 6 に進む。



プライマリーカプルを使う標準的 Dive Thru 法のバリエーション Trevor Day 氏

0) プライマリーカプルとセカンダリーカプルを記憶する。

セカンダリーカプルは、プライマリーマンのコーナーと彼女のパートナーでなければならない。

1) 全員をノーマルカプルにする。

2) プライマリーマンを一方の端に置いたノーマルフェイスラインにする。

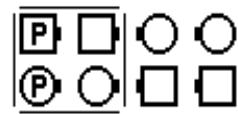
3) プライマリーカプルをラインの一方の端で互いに向かい合わせフェイスラインにする:

ノーマルフェイスラインを維持しつつプライマリーガールを動かし続けて、彼女の元のパートナーとラインの端で向かい合わせる。これは “Two Ladies Chain”、“Pass Thru”、“Bend the Line”を組み合わせて考えることで作り出すことができる。

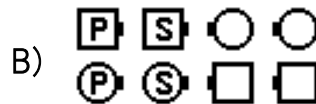


4) “Star Thru, Right and Left Thru, Dive Thru”をすぐコールする。

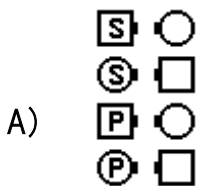
その間に、プライマリーカプルを含む 4 人のダンサーのグループの中に、セカンダリーカプルのダンサーが何人いるかを観察する。



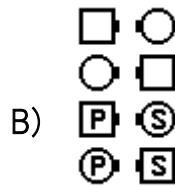
5) もしセカンダリーカプルが 0 かまたは 2 人なら(プライマリーカプルを含む 4 人のグループ内に)、下図に示されているように、全員がペアになっている。(A では 0 人、B では 2 人)



“Centers Pass Thru, Circle to a Line”をコールする。これで、全員ペアのフェイスラインでインシーケンスかアウトオブシーケンスのどちらかになって終わる。いつもの様に隣り合うコーナーどうしを探すことでシーケンスを判断する。上の図 A に示されているケースでは、インシーケンスのフェイスラインを作り出す。上の図 B のケースではアウトオブシーケンスのフェイスライン(下図 B)ができる。それから適切なゲットアウトを使う。



インシーケンス



アウトオブシーケンス

6a) もし 4 人のグループにセカンダリーガールしかいなければ、“Centers Square Thru 3, Left Allemande”をコールする。



Centers Square Thru Three



6b) もし 4 人のグループにセカンダリーボーイしかいなければ、“Centers Pass Thru, Left Allemande”をコールする。



Centers Pass Thru



女性コーラーのための代替的な見方と調整:

ステップ 3) キーカプル 2 つの内のどちらかが端で互いにパートナーと向き合ったフェイスングラインを作る。

ステップ 4) “Star Thru, Right and Left Thru, Dive Thru”をコールする。

ステップ 5) もし他方のキーカプルのダンサーが 0 か 2 人なら、“Centers Pass Thru, Circle to a Line”をコールする。それからゲットアウトを判断するために隣り合うコーナーどうしを探す。

ステップ 6) もし他方のキーカプルの内の 1 人がそこにいれば、覚えているコーナーどうしを探して結びつける。

第7章

特定のコールを使うゲットアウト手法

標準的なゲットアウト手法には様々なバージョンがあるが、いずれにおいてもコーラーは少なくとも1つのカプルをペアリングすることが求められている。ペアが1つあるなら、コーラーが次になすべきことはセットアップを分析することである。その時点から先は、“こう見えたら、これをコールする”という一連のステップが続いていくことになる。この章に記述した方法はそれと同じアプローチをしている。

最初の方法は、素早く1カプルのペアリングをするために平行なウェイブを使い、そこから、Basicのプログラムのコールを使ってコーナーボックス(CB)かパートナーライン(PL)のFASRに変えていく方法である。

他の3つの方法では、メインストリームのコール、“Turn Thru”が必要となり、どれもパートナーライン(PL)ゲットアウトを使う代わりに、様々な“Swing Thru, Turn Thru”ゲットアウトを使っている。3つの方法全てが、通常男性コーラーが選択するようなプライマリーカプルとセカンダリーカプルに的を絞って考案されている。そのため各方法の説明の終わりに、女性コーラーのための代替的な見方と調整について補足している。コーラーの中でペアにするキー・カプルを自由に決めたい人もまた、この代替的な見方を考えてみるとよいだろう。アドバンスをコールする人は“Swing Thru, Turn Thru”が“Swap Around”のイクイバレントであることに注目すべきである。

最後の方法では、メインストリームのコール、“Recycle”も使う。これはゲットアウトに至るプロセスで非常に役に立つコールになることがある。“Recycle”をゲットアウトに使う場合の追加の選択肢がいくつか、その箇所の終わりで説明されている。

オーシャンウェイブからコーナーボックス/パートナーラインへ Calvin Campbell 氏

一連のダンスをコールする際に、私たちコーラーは絶えずオーシャンウェイブを作り出したり、作ったオーシャンウェイブの中でダンサーを動かしたりしているものである。その方法は、男子か女子のシークエンスを変えるのに主として“Trade”を用い、パートナーどうしを同じオーシャンウェイブ内に動かすのに“Circulate”を使う。そしてコーナーボックス(CB)かパートナーライン(PL)を目指してコールするが、それぞれのFASRに対して、コーラーは多くのゲットアウトモジュールを知っていることが前提になる。もし、平行なオーシャンウェイブ隊形からエイトチェインスルー隊形やフェイスラインの隊形への変換がサイトコールで容易に出来ないなら、数々のモジュールが様々な可能性として役立つ。

0) コールを始める前にコーナーどうしのダンサーを1組と、彼らのパートナーとを記憶する。

1) 女子がセンターにいる平行な右手のウェイブを作りパートナー同士のペアの数を数える: 女子がセンターの右手のオーシャンウェイブ(0 アレンジメント 男女女男)では、パートナーのペアリングの状態は3種類存在するだけである。ウェイブを見てどの状況かを判断する。

- a) ウェイブにペアがない
- b) ウェイブに1つのペアがいる
- c) ウェイブに2つのペアがいる

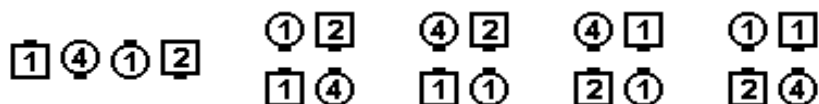
2) もしペアがいなければ“Girls (または Boys) Circulate”をコールする: もしそのウェイブの中にパートナーのペアが全くないなら(隣り合っていない、いなくても)、女子か男子のいずれかをCirculateさせる。そうすれば1つのパートナーペアの両方(2人)のダンサーが同じウェイブに集まる。

3) もし1ペアいれば、ノーマルなエイトチェインスルーに変える: もし同じウェイブに1カプルだけが一緒にいるなら、フォーメーションをノーマルなエイトチェインスルー(カプルはそれぞれ左側に男

子、右側に女子)にし、ペアになったカプルは内側にいても外側にいてもどちらでもよい。

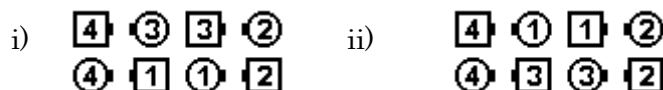
平行な男女女男の右手のウェイブからエイトチェインスルーフォーメーションへの変換(コンバージョン)は、開始時の1つのウェイブから、終了時には4つの違ったリレーションシップを持ったものができる(下図):

- Swing Thru, Boys Run, Bend the Line, Star Thru
- Swing Thru, Boys Run, Wheel and Deal
- Swing Thru, Boys Run, Bend the Line, Reverse Flutterwheel and Sweep a Quarter
- Swing Thru, Boys Run, Chain Down the Line, Flutterwheel and Sweep a Quarter



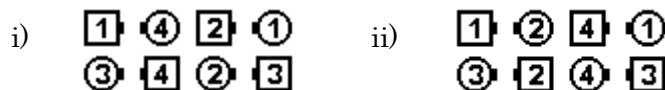
コーナーボックス(CB)を作るには、“Dive Thru”, “Centers Pass Thru”, “Right and Left Thru”をある組み合わせで使う。

a) 外側のカプルがペアで、
内側はペアでない



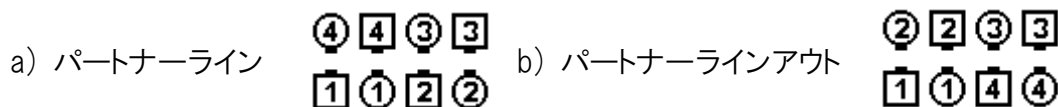
- 外側のカプルのダンサーが自分のコーナーと向い合っていれば、それはコーナーボックス(CB)である。
- 外側のカプルのダンサーが自分のコーナーと向い合っていなければ、それはアクロスザストリートである。“Dive Thru, Centers Pass Thru, Right and Left Thru”かまたは、それとイクイバレントなモジュールをコールすればコーナーボックス(CB)で終わる。(内側のカプルは同じ場所にいるが、外側のペアになったカプルは反対側へと横切って動いた。)

b) 外側のカプルはペアでなく、
内側がペアである



- 外側のカプルのダンサーが自分のコーナーと向い合っていれば、“Right and Left Thru”または“Dive Thru, Centers Square Thru 3”をすればコーナーボックス(CB)になる
- 外側のカプルのダンサーが自分のコーナーと向い合っていなければ、それはアクロスザストリートである。“Dive Thru, Pass Thru”でコーナーボックス(CB)になるだろう。

4) もし 2 ペアあるなら、ノーマルなフェイスラインに変える: 同じウェイブ内に 2 カプルがペアになっていれば、ノーマルなフェイスラインにする。ここには 2 つの可能性しかないだろう。パートナーライン(PL)を作るのに必要なら Right and Left Thru を使う。



a)カプルは皆インシークエンスである:これはパートナーライン(PL)である。

b)カプルはアウトオブシークエンスである。:

“Right and Left Thru”または何かイクイバレントを使えばパートナーライン(PL)になる。

5) ステップ 3 はコーナーボックス(CB)になって終わり、ステップ 4 はパートナーライン(PL)で終わった。適切な手順を使いゲットアウトを完了させる。(第 14 章にあるコーナーボックス(CB)とパートナーライン(PL)のゲットアウトのリストを参照のこと。)

平行なトゥーフェイスラインのサイトでのゲットアウト法

Ed Foote 氏

- I. A. プライマリーカプルを選定する。これはスクエアの中であなたが一番認識しやすいカプルにする。
- B. セカンダリーカプルを選定する。これは常にプライマリーカプルの左隣のカプルである。

II. どちらにしても踊りやすいものをコールする。Allemande Left でゲットアウトしたくなった時点で：

- A. スクエアをノーマルな右手のトゥーフェイスラインにする（男子はエンド、女子がセンター）。これを行う間、プライマリーカプルやセカンダリーカプル、また彼らが誰をパートナーとして連れているかについて決して考えないことが重要である。これは、この方法を学んでいるあなたにとってはかえって混乱するものになるからである。
- B. プライマリー男子が元のパートナーと隣り合うよう男子を Circulate させる。この過程のスピードを速めるには、“Ladies Trade”が役立つ場合が多い。
- C. ここでセカンダリー女子に着目すると、彼女にプライマリーカプルがいるラインと同じラインにいてほしいはずだ。もし同じラインにいなければ、“Couples Circulate”をコールする。
- D. “Wheel and Deal”をコールする。
- E. プライマリーカプルをセットの外側に持ってくる。外側にいなければ、“Right and Left Thru”をコールする。
- F. セカンダリー・女子の横にいる男子を見てゲットアウトを決める。

1. もし彼女が元のパートナーを連れていれば、“Swing Thru, Turn Thru, Left Allemande”をコールする。
2. もし元のパートナーを連れていなければ、直ちに“Left Allemande”をコールする。



その他のヒント：

- 1) ステップ B で、男子を 3 回も Circulate させてはいけない。もしそれが必要に思えるなら、Girls Trade を初めか、または Boys Circulate を 2 回行ったあとにコールするとよい。
- 2) バリエティを持たせるために、ステップ B で男子の代わりに女子を Circulate させてもよい。
- 3) プライマリーカプルのダンサーやセカンダリー女子を見つける時、“時間稼ぎ”をするためには、探す間にコールするトゥーフェイスラインの“ゼロ”を幾つか覚えておくとういだろう。
例：“Ferris Wheel, Centers Pass Thru, Swing Thru, Boys Run”

女性コーラーのための代替的な見方と調整：

- A) ペアにするのは、覚えているカプルのどちらでもよい。
- B) 覚えているコーナーをペアのカプルと同じラインに連れてくるために Circulate をコールする。
- C) “Wheel and Deal”をコールする。
- D) もし 1 つだけしかペアがなければ、必要なら “Right and Left Thru”を使って、そのペアをセットの外側に動かして、“Allemande Left”をコールする。
- E) もし 2 つペアがあるなら、覚えているコーナーどうしの内の男子の方を外側に置くために、必要に応じて “Right and Left Thru”を使う(女子は In シークエンス)。それから “Swing Thru, Turn Thru, Allemande Left”をコールする。

SWING THRU, TURN THRU のゲットアウト法

Garry Dodds 氏

0) 隣り合った 2 カプルを覚える: コールを開始する前に、プライマリーカプルと、その男子のコーナーと彼女のパートナーとをセカンダリーカプルとして選ぶ。

1) スクエアをノーマルで平行なトゥーフェイスラインにする。

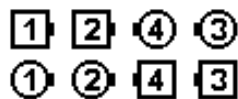
2) プライマリーカプルをペアリングして彼らを Facing Out にする。(Circulate と Trade を使う)

3) "Ferris Wheel" をコールする。

4) セカンダリーカプルはペアになっているか?

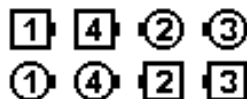
プライマリー男子は(2 人の間に 1 人ダンサーを挟んで)自分のコーナーと向いているか?

ケース a)



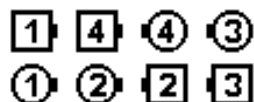
a. 全員ペアになっている。プライマリー男子は自分のコーナーと向いている:
"Centers Swing Thru, Turn Thru, Allemande Left" をコールする。

ケース b)



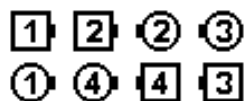
b. 全員ペアになっている。プライマリー男子は自分のコーナーと向いていない:
"Centers Swing Thru, Box the Gnat, Square Thru 3, Allemande Left" をコールするかまたは、
"Right and Left Thru, Swing Thru, Turn Thru, Allemande Left" をコールする。

ケース c)



c. セカンダリーカプルはペアになっていない。皆が自分のコーナーと向いている:
"Centers Pass Thru, Allemande Left" をコールする。

ケース d)



d. セカンダリーカプルはペアになっていない。向いているコーナーどうしはいない:
"Centers Square Thru 3, Allemande Left" をコールするか、または "Centers Step to a wave, Girls Trade, Swing Thru, Turn Thru, LA" をコールする。

女性コーラーのための代替的な見方と調整:

どのカプルでもよいからペアにして彼らをノーマルなダブルパススルーフォーメーションの外側に置く。各ケースを次のように判断して同じゲットアウトを使うか、第 14 章にあるゲットアウトを参照のこと。

ケース a) 全員がペアで、女子はインシークエンス(あるいは、内側の女子が外側にいるコーナーの男子と向いているのを見る)

ケース b) 全員がペアで、女子はアウトオブシークエンス

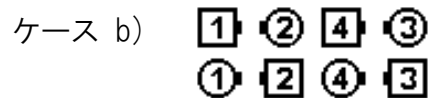
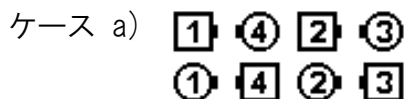
ケース c) 外側がペアになっていて、全員がコーナーと向いている。

ケース d) 外側がペアになっていて、誰もコーナーどうし向いていない。

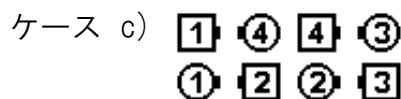
RECYCLE によるゲットアウト法 Tim Marriner 氏

0) プライマリーカプルと、その男子のコーナーとそのパートナーをセカンダリーカプルとして覚える。

- 1) 女子がセンターにいる平行な右手のウェイブ(アレンジメントが 0 で男女女男)を作り、Circulate か Trade、またはその両方を使ってプライマリーカプルをペアにする。
- 2) プライマリーカプルをノーマルなエイトチェインスルー フォーメーションの外側に置くために、“Recycle”と、必要なら“Right and Left Thru”をコールする。
- 3) セカンダリーカプルを見て状況を分析する:



- a) もしプライマリーカプルとセカンダリーカプルがペアになっていて同じボックスにいるなら、“Swing Thru, Turn Thru, Allemande Left”をコールする。
- b) もしプライマリーカプルとセカンダリーカプルがペアになっていても同じボックスにいないなら、“Right and Left Thru, Swing Thru, Turn Thru, Allemande Left”をコールする。



- c) もしセカンダリー・女子だけが同じボックスにいれば(コーナーボックス(CB))、“Allemande Left”をコールする。
- d) もしセカンダリー男子だけが同じボックスにいれば(アクロスザストリートボックス)(= ライトハンドレディボックス、アウトシークエンス)、“Square Thru 3, Trade By, Allemande Left”をコールする。

平行な左手のウェイブ: この方法は、女子がエンズの平行な左手のウェイブ(女男男女の左手のウェイブでアレンジメント 0)の場合でもダンサーが Recycle できるのであれば、まったく同様に使える。

女性コーラーのための代替的な見方と調整:

- 1) 平行な男女女男の右手または、女男男女の左手のウェイブ(両方とも、アレンジメントは 0)を作る。Circulate か、Trade または両方使って、覚えているカプルのどちらか一方をペアにする。
- 2) “Recycle”と、必要なら“Right and Left Thru”をコールして、ペアになったカプルをノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションのエンズ(外側)に置く。
- 3) 前述のゲットアウトを使うが、それぞれのケースをもう一度考える。次のように、別の見方が示されている:
 - ケース a) 全員がペアになっていて、女子がインシークエンス: “Swing Thru, Turn Thru, Left Allemande”をコールする。
(記憶のヒント: もしインサイドの女子がその女子のコーナーと向き合っているなら、インシークエンス)
 - ケース b) 全員がペアになっていて、女子がアウトオブシークエンス: “Right and Left Thru, Swing Thru, Turn Thru, Left Allemande”をコールする。

ケース c) 外側のカプルがペアになっていて、全員がコーナーと向いている: "Allemande Left" をコールする。

ケース d) 外側のカプルがペアになっていて、コーナーどうし向いていない: "Square Thru 3, Trade By, Left Allemande" をコールする。

Recycle に続けられる別のゲットアウト:

- 1) **全員ペアになっている:** もし "Recycle" をしている間に、全員がペアであることに気づいたなら:
 - a) "Sweep a Quarter" をコールして、パートナーライン(PL)のインシークエンスかアウトオブシークエンスにしてそこから続けていく。
 - b) あるいは、"Veer Left" をコール(左手のウェイブからは "Veer Right")して、全員がペアの平行なトゥーフェイスラインにしてから、Promenade に持って行くのに適切なゲットアウトを使う。("Couples Trade" と "Partner Trade" のある組み合わせでできる。)
- 2) **ペアが1つ内側にある:** "Recycle" 後、ペアのカプルは内側だが外側がペアでないカプルなら:
 - a) "Dive Thru" か "Pass to the Center" をコールして、覚えているコーナーどうしがどこにいるかを観察する。
 - b) コーナーどうしを結びつけて Allemande Left に持っていくために、 "Centers Square Thru 3" か "Centers Pass Thru" のどちらかをコールする。
- 3) **ペアが1つ外側にある:** "Recycle" 後、ペアのカプルが外側で、ペアでないカプルが内側なら:
 - a) 覚えているコーナーどうしが向いていれば、"Allemande Left" をコールする。
 - b) そのコーナーどうしが向いていなければ、"Veer Left, Couples Circulate, Chain Down the Line, Slide Thru (または Pass Thru), Allemande Left" をコールする。

編集後記

CALLERLAB 発行の、SIGHT AND MODULE RESOLUTION SYSTEMS の日本語訳版を発行します。

この資料は、CALLERLABにより、2014年9月3日付で初版が、2018年2月1日付で修正版が発行されています。

コールに関することが網羅されている資料と言っても過言ではなく、日本の全てのコーラーにとって、極めて有効な資料になると確信しています。

当初、S協ホームページ上で公開し、個人でのダウンロード、S協事務局でのコピーサービスの対応を行ってまいりましたが、『紙の資料で発行して欲しい』というご要望も多く、このたび、印刷・製本することに致しました。

日本語の翻訳は、寝屋川 SDC のサレイ美佐子さんにお願ひし、できあがった訳を、S 協技術委員会傘下の SD 小委員会で『翻訳チェックチーム』を作り、複数名でチェックを行いました。

翻訳者のサレイさん、翻訳チェックチームのメンバーには、改めて深く謝意を表します。
(林下委員には、翻訳チェック後の全体の取りまとめで、特にご尽力をいただきました。)

資料は、全 14 章で構成されおり、今回の製本で、上・下巻の 2 分冊に致しました。
この資料が、日本の全てのコーラーに活用されることを願って。

2020 年 3 月

■一般社団法人日本スクエアダンス協会・SD 小委員会

Sight & Module Resolution Systems 翻訳チェックチーム(敬称略)

- ・翻訳者 : サレイ美佐子(寝屋川 SDC)
- ・リーダー : 金子裕行(技術委員・SD 小委員長)
- ・メンバー : 林下正夫(取りまとめ)、中川学、島田秀幸、松井和也、玉置勝巳
- ・アドバイザー : 勝亦隆夫(技術委員長)、中川裕(国際交流委員長)

CALLERLAB

SIGHT AND MODULE RESOLUTION SYSTEMS



サイトとモジュールによる ゲットアウトの体系

多数のスクエアダンスコーラーたちによって使われている
種々のゲットアウト体系が記述された CALLERLAB 文書

下巻：第8～14章

日本語訳版編集・発行

2020年3月



一般社団法人

日本スクエアダンス協会

Japan Square Dance Association

2014年9月03日以降の変更履歴

変更日付	変更事項
2014年09月03日	初版発行
2015年02月18日	第1章の右側ページに空白ページを追加。17ページ目の誤植を修正。
2018年02月01日	原本ファイルの形式を LaTeX から Microsoft Word document に変更。 FASR で使う Zero Line/Box を Partner Line および Corner Box.に統一。 ベーシックレベルの事例は B1 と B2 に分類され、B1 についての事例をいくつか追加。 第14章にコーナーボックス ゲットアウトのセクションを追加。 軽微な編集と訂正。 ヘッダーに記されていた章とテーマ名の表示を本書タイトルと章名に変更。

© 2018 CALLERLAB、国際スクエアダンスコーラーズ協会

再印刷、再出版、使用料の発生しない配布物の製作はこの文章表示を条件にこれを許可する。

使用料の発生しないインターネットでの刊行はこの文章表示を条件にこれを許可する。

使用料の発生しない一部または全ての引用はこの文章表示を条件にこれを許可する。

いかなる配布物製作または刊行においても本書内の情報は変更されまた改訂されてはならない。

CALLERLABのコーポレートスターロゴはCALLERLABによって出版される文書のためのものであるが、変更されるであろう

目次

第8章

4カプル全てのペアリングをするゲットアウト	1
オーシャンウェイブによるゲットアウト方法	1
全員がペアの平行な右手のオーシャンウェイブからのゲットアウト	2
この方法のカムフラージュ	5
全員がペアの平行な左手のウェイブからのゲットアウト	6
CIRCULATEとTRADEでPROMENADEへ	9
全4カプルのペアリングのための2つのプロセス	9
ホーム位置でのゲットアウト	12

第9章

特定のゴールを目指すゲットアウト手法	13
コーナーペアリング (CORNER PAIRING) 法	13
2つの強力なツール	14
基本ツール1 (記憶したコーナーどうしの2人と、そのパートナーが1人だけいる)	15
ツール1の応用 (記憶したコーナーどうしのダンサー2人と、パートナーが1人だけ)	16
基本ツール2 (2ペアいる)	17
ツールが適用できない場合	20
3ステート法	20
STEP-BY-STEP (ステップ バイ ステップ 段階的説明)	21
I. ステート 1 は、コーナーボックス アレマンドレフトFASRでゲットアウトする	22
II. ステート 2はトレードバイアレマンドレフト FASRへと動かしてゲットアウトする	26
III. ステート 0なら、4人のダンサーの組み合わせを変える必要がある	28

第10章

コールリストに制限がある場合のゲットアウト方法	30
非常に基本的なゲットアウト法	31
偶数のセットアップ(EVEN SETUP)と制限されたサイト	31
ペアリングとコーナー隣接によるゲットアウト法	34
フェイスングパートナー(FACING PARTNER)のゲットアウト法	37

第11章

まずシークエンスによって調整する方法	40
スロットティング法(SLOTTING SYSTEM)	40
スロットティング法の発展バージョン	41
サイトによるスロット法(Sighted Slot Solutions)	42
プライマリーレイディを使う場合のスロットティング法によるゲットアウト	44
プライマリーレイディを使う場合の、サイトによるスロットティング法	45
サイトによるエニタイムエニプレイス(ANY-TIME ANY-PLACE)法	47
同じ側の一つのクアドラント内に着目し調整する(オール インシークエンス)ゲットアウト	48
オールインシークエンス(All In Sequence)ゲットアウト法	51

第12章

ホーム位置でのゲットアウト、スターザバケット、シンギングコール中のゲットアウト	56
ホーム位置でのゲットアウト方法	56
ペアが自分のホーム位置の方を向いている場合	56
ペアのカプルの向いている方向を変える場合	57
特定のコールを使う場合	57
細かい調整を行う	58
コーナーボックスからのホーム位置でのゲットアウト	59
パートナーラインからホーム位置でのゲットアウト	59
ホーム位置でのエレガントなゲットアウト	60
STIR THE BUCKET(スターザバケット)	61
シンギング コール中のゲットアウト	62
長さ調節の可能なシークエンスを用いる	62
長さ調節可能なシークエンスにバラエティを持たせる	62
コーナーどうしのバートイメージ(Burnt Image)で記憶し、簡単なアイソレーティッド (Isolated Sight)を使う	63
特定のアレマンドレフトFASRを目指して行き、Circulateさせる動きをプラスする	63
特定のコールを使う場合、ゲットアウトにかかる時間は最大限に	64

第13章

コーラーまたはダンサーが間違えた場合の様々な修正方法	65
おおっとシークエンスが違う!	65
性別が分からない場合のゲットアウト	65
失われたパイロット・スクエア	66
3人のダンサーによるゲットアウト	66
Right-Hand Starを用いた、コーナーどうしの分からない場合のゲットアウト法	66
コーナーどうしが分からない場合にSquare ThruかBox Circulateを用いるゲットアウト法	66
いずれの方法も失敗したら	67
シンギングコールをエンディング(クローザー)で修正する方法	67
非対称(ASYMMETRIC:アシンメトリック)のからのゲットアウトや修正	68
ハーフサシェイドカプルのノーマライジング	68
ダンサー2人の入れ替わりを修正する	68
非対称スクエア(アシンメトリック)での問題回避方法	68
4人だけに向けて位置を特定する語句を使う	68
Double Pass Thruによるアシンメトリックのゲットアウト	69
同性どうしのウェイブ (Same Gender Wave)のアシンメトリック ゲットアウト	69

第14章

ゲットアウトが満載!	71
コーナーボックス ゲットアウト	72
ベーシック パート1 のコーナーボックス ゲットアウト	72
ベーシック パート2 のコーナーボックス ゲットアウト	72

メインストリームのコーナーボックス ゲットアウト	73
プラスのコーナーボックス ゲットアウト	73
A-1のコーナーボックス ゲットアウト	74
A-2のコーナーボックス ゲットアウト	74
C-1のコーナーボックス ゲットアウト	74
C-2のコーナーボックス ゲットアウト	74
パートナーライン ゲットアウト	75
ベーシックパート1のパートナーライン ゲットアウト	75
ベーシックパート2の パートナーライン ゲットアウト	75
メインストリームのパートナーライン ゲットアウト	75
プラスのパートナーライン ゲットアウト	76
A-1のパートナーライン ゲットアウト	76
A-2のパートナーライン ゲットアウト	77
C-1のパートナーライン ゲットアウト	77
C-2のパートナーライン ゲットアウト	77
全員がオポジットを連れている時のゲットアウト対(つい)	78
フェイスングラインからのゲットアウト対	78
エイトチェインスルーからのゲットアウト対	79
スナップショットFASRを使う	79
ノーマルなエイトチェインスルーFASRからのゲットアウト	80
リードライトボックス	80
リードレフトボックス	82
コーナーボックス アウトオブシークエンス	83
アクロスザストリートボックス = ライトハンドレイディボックス アウトオブシークエンス	84
ライトハンドレイディ ボックス	85
ノーマルなフェイスングラインFASRからのゲットアウト	86
パートナーライン、アウトオブシークエンス= CRaMS の ステーション #1b	86
コーナー ライン = CRaMS の ステーション #2a	87
コーナー ライン アウトオブシークエンス = CRaMS の ステーション #2b	88
オポジットライン = オポジットレイディライン = CRaMSのステーション #3a	89
オポジットレイディライン アウトオブシークエンス = CRaMSのステーション #3b	89
ライトハンドレイディライン = CRaMSのステーション #4a	90
ライトハンドレイディライン アウトオブシークエンス = CRaMSのステーション #4b	91
ラインの左エンズがペアで、コーナーとは向い合っていない = CRaMSのステーション #5a	91
ラインの右側がペア、コーナーと向い合っていない=CRaMSのステーション #5b	92
Right Ends Paired, Facing コーナー = CRaMSのステーション #6a	93
左側はパートナーどうしでエンズはコーナーに向い合っている = CRaMSのステーション #6b	94
パートナーどうしが同じラインにいて、男性はインシークエンス=CRaMSのステーション #7a	95
パートナーどうし同じラインにいて、男性はアウトオブシークエンス=CRaMSのステーション #7b	96
パートナーどうし向い合っていて、男性はインシークエンス= CRaMSのステーション #8a	96
パートナーどうし向い合っていて、男性はアウトオブシークエンス = CRaMSのステーション #8b	97
平行なウェイブ FASRからのゲットアウト	98
コーナーボックス ウェイブ	98

アウトオブシークエンスのコーナーボックスウェイブ(“Trade the Wave”でゲットアウトできる)	98
“Recycle”でゲットアウトできる平行な右手のウェイブ	99
“Recycle, Pass Thru, Trade By”でゲットアウトできる、右手の平行ウェイブ	101
アクロスザストリートボックスウェイブ	101
リードライトボックスウェイブ	102
コーナーボックスからTouch 1/4をする	103
アウトオブシークエンスのコーナーボックスからTouch 1/4をする	103
ノーマルなダブルパススルーFASRからのゲットアウト	104
ダブルパススルーフォーメーション、パートナーどうしのカプルが外側で、コーナーの後ろにいる	104
ダブルパススルーフォーメーションで、ペアが外側にいてコーナーの方を向いている	105
ダブルパススルーフォーメーションで、Centerにいるペアはコーナーの前にいる	106
ダブルパススルーフォーメーションで、センターズのパートナーどうしのカプルはコーナーの前にはいない	106
ダブルパススルーフォーメーションで、全員がペア、男子はインシークエンス	107
ダブルパススルーフォーメーションで、全員がペア、男子はアウトオブシークエンス	108
平行なトゥフェイスラインFASRからのゲットアウト	109
ノーマルで平行な右手のトゥフェイスライン、全員がペアで、インシークエンス	109
ノーマルで平行な右手のトゥフェイスライン、全員がペアで、アウトオブシークエンス	109
ノーマルで平行な左手のトゥフェイスライン、全員がペアで、インシークエンス	110
ノーマルで平行な左手のトゥフェイスライン、全員がペアで、アウトオブシークエンス	110
ノーマルな右手のトゥフェイスライン、ペアが外側を向いていて、男子はインシークエンス	111
ノーマルな右手のトゥフェイスライン、ペアが内側を向いていて、男子はインシークエンス	111
ノーマルな右手のトゥフェイスライン、ペアが外側を向いていて、男子はアウトオブシークエンス	112
ノーマルな右手のトゥフェイスライン、ペアが内側を向いていて、男子はアウトオブシークエンス	112
参考文献リスト	114

第8章

4 カプル全てのペアリングをするゲットアウト

この章で述べる 2 つの方法はいずれも、ゲットアウトのプロセスの大部分をペアリングの段階で実行する。平行なウェイブまたはトゥーフェイスラインを使って、効率よく全 4 カプルのペアリングをしておこうというものである。各手法の後半に、生じた全ての FASR に対するゲットアウト例が示されている。

オーシャンウェイブによるゲットアウト方法 Dave Wilson 氏 と Clark Baker 氏による

この方法では、ダンサーのペアリングにオーシャンウェイブのフォーメーションと、Swing Thru、Acey Deucey (または Ends Circulate, Centers Trade) のコールを使う。シーケンスは、ホームからの距離を比較することで判断される。平行な右手のウェイブにある 4 つの可能なパターンと、左手のウェイブの場合と、それぞれに対して特別に考案されたゲットアウトが数多くあり、これらのゲットアウトは主として Right and Left Grand で終わる。ペアリングのためのダンサー選り分け作業が全てオーシャンウェイブで行われるため、この方法ではフォーメーション管理の難しさは無くなることだろう。

この方法はベーシックレベルのダンサーにも使える。“Acey Deucey”を使うことは必須ではない (“Ends Circulate and Centers Trade”が、代わりに使える) からである。ゲットアウト例は、ダンサーの習得レベルごとに異なる。

ステップ 0: カプルを記憶する

スクエアの中で少なくとも 2 カプル (ヘッドの 1 カプルとサイドの 1 カプル) と、彼らのホームポジションとを素早く記憶する必要がある。そのカプルをプライマリー・カプルとかセカンダリー・カプルとかと考える必要はない。自問すべきことは、「このオーシャンウェイブの中で誰と誰がパートナーだろうか？」である。この質問に答えやすいようなダンサーを選べばよい。その 2 つのカプルのホームの場所も素早く覚えることが必要だろう。ホーム位置でのゲットアウトを試み始めるとそれにも役立つからである。もちろん、常にカプル #1 と #4 を選ぶことはできる。だがもし別のカプルを選ぶなら、そのカプルのホームの位置も必ず覚えるようにする。

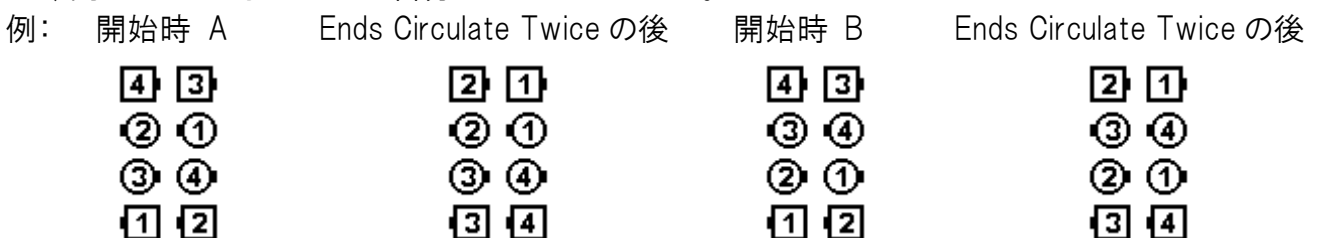
ステップ 1: オーシャンウェイブにする

サイトコールをしていてゲットアウトの時間が来たとする。ダンサーを、同性どうしがセンターにいるような (男女女男か女男男女で、アレンジメント 0 か 1/2) 平行な右手のオーシャンウェイブにする。

ステップ 2: パートナーどうしが手を取り合うオーシャンウェイブにする

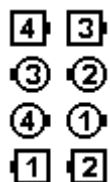
次の目標は、オーシャンウェイブにいるすべてのダンサーがそのパートナーと手を取るようになることである。この目標は Swing Thru と Acey Deucey だけを使って達成することができる。オーシャンウェイブの 1 つを見て、そこにいるダンサーの元のパートナーが同じウェイブ内にいるかどうかを調べる。直接手を取り合っている必要はなく、ただ同じウェイブの中にいるだけでよい。同じ 1 つのウェイブに自分の元のパートナーがいるのは何人かという問いには 3 つの答えがあり得る:

- a) 同じウェイブに誰も元のパートナーがいない: “Ends Circulate Twice” をコールするか、もしセンターのダンサーも動かしたいなら “Acey Deucey, Twice” がその代わりにする。これでどのダンサーも、同じウェイブ内のどこかに自分のパートナーがいる。



b) 同じウェイブに、覚えているカプルの内 1 つがパートナーという：パートナーどうしの 2 人の内の 1 人(男子、女子どちらでも)を、ウェイブの端で外向きにさせるために、必要なら“Swing Thru”を 1 回または 2 回行う。それから “Acey Deucey”をコールする。これで、どのダンサーも同じウェイブの中に自分の元のパートナーがいることだろう。

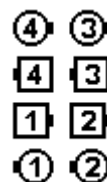
例： 開始時



Swing Thru の後



Acey Deucey の後



c) 同じウェイブに、覚えているカプル両方がパートナーと共にいる：何もする必要はない。誰もが、そのウェイブのどこであれ自分のパートナーと共にいるのであるから、次はダンサーにパートナーと手を取り合ってもらいたいと思うだろう。もしまだ手を取り合っていないければ、“Swing Thru”をコールする。

ステップ 3: シークエンスを判断する

あなたが 2 つのカプル(ヘッドカプル 1 つとサイドカプル 1 つ)とそれらのホームポジションとを記憶していた場合に、そのオーシャンウェイブの中で、それぞれのカプルが自分のホームからどれほど距離的に離れているかを見る。

- もし両方のカプルが自分のホームから等距離であるなら、ダンサーはインシークエンスである。
- もし両方のカプルのホームからの距離が違うなら、ダンサーはアウトオブシークエンスである。

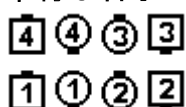
ステップ 4: ペアリング終了

ここから先はただ、それぞれの状況に応じたゲットアウトを記憶しているかどうかという問題である。以下にいくつか一般的によく使われるゲットアウトを示す。

全員がペアの平行な右手のオーシャンウェイブからのゲットアウト:

B1 = ベーシック パート1, B2 = ベーシック パート2, M = メインストリーム, P = プラス,
Ext = エクステンディッドアプリケーション, A1, A2 はアドバンスト。C1, C2, C3A はチャレンジ。
RLG = Right and Left Grand, LA = Left Allemande, PR = Promenade

平行な右手のウェイブで、インシークエンス、男子がエンズにいる:



B1: Girls U-Turn Back, Wrong Way Promenade

B2: Box the Gnat, RLG

B2: Boys Run, PR

B2: Swing Thru, Boys Trade, RLG

M: Boys Fold, Single File Promenade

M: Recycle, Swing Thru, RLG

M: Scoot Back, RLG

M: Centers Trade, Recycle, Square Thru 3, LA

M: Spin Chain Thru, Girls Circulate, RLG

M: Spin Chain Thru, Extend, RLG

P: Explode and Roll, RLG
P: Single Hinge, Follow Your Neighbor, Extend, LA
P: Relay the Deucey, Boys Run, PR
P: Spin Chain the Gears, Boys Run, PR
P: Swing Thru and Roll, Boys Pass Thru, Star Thru, California Twirl, PR

A1: Pass In and Roll, RLG
A2: In Roll Circulate Twice, RLG
A2: Recycle, Veer Left, Trade Circulate, PR
A2: Remake, Split Circulate, RLG
A2: Single Hinge, Extend, Spin the Windmill Left, LA
A2: Switch to an Hourglass, Hourglass Circulate, Flip the Hourglass, RLG

C1: Cross By, LA
C1: Flip Back, Split Counter Rotate, Peel Off, PR
C1: Relay the Top, Cross By, LA
C1: Single Hinge, Cross Your Neighbor, PR
C1: Step and Fold, Single File Promenade
C1: Tally Ho, Extend, RLG
C2: Half Crazy Spin the Top, RLG

平行な右手のウェイブで インシークエンス、男子がセンターにいる:

④ ④ ③ ③

① ① ② ②

B1: RLG
B1: Girls U-Turn Back, PR
B2: Boys Run, Partner Trade, (または California Twirl) PR
B2: Swing Thru, Boys Circulate, Girls Cross Run, LA
B2: Swing Thru, Girls Run, Wheel and Deal, RLG

M: Turn Thru, LA
M: Spin the Top, Boys Run, Couples Hinge, PR
M: Swing Thru, Boys Circulate, Girls Cross Fold, LA

P: Single Hinge and Roll, Pass Thru, LA
P: Trade and Roll, Slide Thru, PR
P Ext: Relay the Deucey, RLG
P Ext: Spin Chain the Gears, RLG

A1: Acey Deucey, Cast a Shadow, PR
A2: Slip, Slide, Swing, Slither, PR

C1: Relay the Top, RLG
C2: Boys Kick Off, Girls Pass Thru, Cross Chain and Roll, RLG
C2: Scoot Backers Motivate but Star 1/4, RLG

平行な右手のウェイブでアウトオブシーケンス、男子がエンズにいる:



B1: Right Arm Turn one-quarter, Girls U-Turn Back, Star Thru, Pass Thru, LA

B1 Ext: Split Circulate Twice, RLG

B2: Centers Trade, Swing Thru, RLG

B2: Girls Trade, Swing Thru, Girls U-Turn Back, PR

B2: Swing Thru, Boys Run, Veer Right, LA

M: Ladies Trade, Swing Thru, Turn Thru, LA

M: Recycle, Veer Left, California Twirl, PR

P: Explode the Wave, Partner Trade and Roll, RLG

P: Fan the Top, Single Hinge, Walk and Dodge, LA

P: Girls Run, Boys Hinge, Diamond Circulate, Flip the Diamond, RLG

P: Linear Cycle, Left Square Thru 4, LA

P: Linear Cycle and Roll, Girls Peel Off, RLG

P: Single Hinge, Split Circulate 1 1/2, Flip the Diamond, RLG

P: Trade the Wave, Extend, LA

P Ext: Fan The Top, Spin The Top, RLG

A1: Explode and Cross Trail Thru to your Corner, LA

A1: Explode the Wave, Partner Tag, LA

A1: Girls Trade and Run, Turn and Deal, Pass Thru, LA

A1: Lockit, (Each 4) Explode the Wave, LA

A2: Boys Fold, Trail Off, PR

A2: Recycle Twice, RLG

A2: Slip, Slide and Slither, PR

A2: Split Counter Rotate 1/2, RLG

A2: Girls Run, Mini Busy, Chain Reaction, RLG

A2: Motivate but Star 3/4, All 8 Circulate, RLG

A2: Out Roll Circulate Twice, RLG

A2: Split Circulate, Single Wheel, Pass and Roll, RLG

A2: Switch to a Diamond, Diamond Circulate, Flip the Diamond, RLG

C1: Ah So, Split Recycle, RLG

C1: Ah So, Walk and Dodge, LA

C1: Relay the Top but Star 3/4, Boys Run, PR

C1: Scoot and Weave, Flip Back, RLG

C1: Step and Fold, Trail Off, PR

C1: Quarter Thru, 2/3 Recycle, RLG

C1: 2/3 Recycle, Follow Thru, Partner Trade, PR

C1: Tandem Trade, RLG

C2: Step and Folders Coordinate, PR

平行な右手のウェイブで、アウトオブシーケンス、男子がセンターにいる:

② ② ③ ③

① ① ④ ④

B1: Girls U-Turn, Bend the Line, Star Thru, Pass Thru, LA

B2: Swing Thru, Swing Thru, RLG

M: Scoot Back, Split Circulate Twice, RLG

M: Boys Run, Tag the Line, Face Left, PR

M Ext: Centers Trade, Recycle, RLG

M Ext: Spin the Top, Spin the Top, RLG

P: Hinge and Roll, Square Thru 3, LA

P Ext: Explode and Load the Boat, RLG

P Ext: Explode and Pass the Ocean, RLG

P Ext: Explode and Slide Thru, LA

P Ext: Trade the Wave, Do Paso, Keep her, Boys turn and Promenade

P Ext: Trailers Run, Chase Right, RLG

A1: Lockit, Lockit, RLG

A2: Centers Run, Tag the Line, Zig Zag, RLG

A2: Centers Run, Trade Circulate, PR

A2: Out Roll Circulate Double, Boys Run, PR

A2: Slip, Slide, Slip, Slide, RLG

C1: Slip, Swing the Fractions, RLG

C1: Left Swing Thru and Roll, Cross Chain and Roll, RLG

C1: Flip the Line, Face Left, PR

C1: Relay the Top But Star 3/4, RLG

C2: Crazy Scoot Back, RLG

C2: Explode and Left Swing Along, LA

C2: Scoot Backers Motivate but Star 3/4, RLG

C2: Split Counter Coordinate, Half Tag, RLG

C2: Swing Thru, Swap the Wave, LA

C2: Boys Trade, Detour, File to a Line, PR

C2: Boys Trade, Flip the Line 3/4 and Counter, LA

C3A: Slip, Scoot Reaction, RLG

この方法のカムフラージュ

初めのうちは、退屈だったり反復が多かったり、さらにはそれらが過剰に出現するという失敗をすることもあろう。実際ダンサーは、ゲットアウトを開始しても間違えたり再トライしたりしてコールの時間の半分以上をゲットアウトに費やすようなコーラーよりも、素早く正確にゲットアウトを行えるコーラーの方を好むものである。一般的に言って、コーラーがゲットアウトしようと苦労している間にはダンス自体の“楽しさ”は感じられないものである。それに費やす時間は 10%までに抑えたい。このコンセプトを理解したうえで、以下に述べるような反復やその過剰を避けるカムフラージュ方法を見してみる。

カムフラージュ#1

コーラーが何かをしようとしていることを隠すことはできる。例えば、“Swing Thru”をコールする代わりに “Scoot Back, Centers Trade”を使うとよい。オーシャンウェイブにパートナーどうしのペアが1つあり、その内の1人をエンズで外向きにしなければならない場合、必要な動きは最大でも“Swing Thru 1&1/2”だけだということに注目する。自分のしていることを、ゼロやイクイバレントを使ってカムフラージュすることができるのである。

カムフラージュ#2

この方法が上手く使えるようになれば、オーシャンウェイブそれぞれにペアが全く無い場合に、次のコールを用いることを考える。

誰も自分のパートナーがいらない：“All 8 Circulate”をコールすれば次の2つの場合が考えられる：

- 1) 皆が自分のパートナーと一緒にいて、彼らは手を取り合っている。
- 2) まだパートナーどうしのペアが全くない。“Swing Thru, All 8 Circulate”をコールする。これで皆が自分のパートナーと手を取り合っている。

カムフラージュ#3

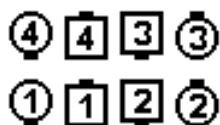
先のステップ1で、まずダンサーを右手のウェイブにし、それからパートナーどうしを結びつけるようにと述べたが、実はこの方法全体は左手のウェイブからでも同様に上手く使える(あなたのダンサーたちが、左でも上手く踊れると仮定してであるが)。

全員がペアの平行な左手のウェイブからのゲットアウト:

右手 ウェイブへの変換:

それぞれのケースで、“Centers Cross Run, new Centers Trade”あるいは“Trade the Wave”は、左手のウェイブを右手のウェイブに変えるということに着目するのは役に立つことである。それはまたシークエンスをも変え、センターに来るダンサーの性をも変えるだろう。ゲットアウトにもっと追加が欲しいなら、右手 ウェイブのゲットアウトのリストを参照するとよいだろう。

平行な左手の ウェイブで、インシークエンス、男子がセンターにいる:



B1: Boys U-Turn Back, PR

B1: Girls/Boys Circulate, LA

M: Boys Fold, Single File Promenade Home

M Ext: Recycle and Sweep a Quarter, Slide Thru, Pass Thru, LA

P: Extend, LA

P: Hinge and Roll, RLG

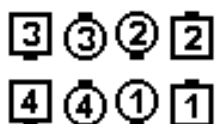
A1: Cast a Shadow, Girls Circulate, Cast a Shadow, LA

A2: Single Wheel, RLG

C1: Cross By, Quarter Top, RLG
C1: Scoot Chain Thru, 2/3 Recycle, LA
C1: Tally Ho, Cross By, RLG

C2: Boys Trade, Alter and Circulate, RLG
C2: Walk and Dodge, Wheel the Ocean, RLG

平行な左手のウェイブで、インシークエンス、男子がエンズにいる:



B: Boys U-Turn Back, Wrong Way Promenade
B: Girls Run, PR

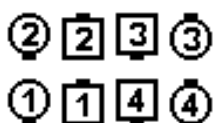
M: (Left) Spin Chain Thru, Girls Circulate Two, LA
M Ext: Left Swing Thru, Recycle, Square Thru Three, LA

P: ... and Spread, RLG
P: (Left) Cast Off 3/4 and Roll, RLG
P: Left Hinge and Roll, Pass Thru, LA
P: Scoot Back, Extend, LA

A1: Turn and Deal and Cross, LA
A2: Half Circulate, All 8 Left Swing Thru, LA
A2: Single Wheel, Wrong Way Grand

C1: Ah So and Cross, LA
C1: Split Counter Rotate 1/4, In Tandem Peel and Trail, RLG
C1: Step and Fold, Peel Off, PR
C2: Rims (or Hubs) Trade Back, LA

平行な左手のウェイブで、アウトオブシークエンス、男子がセンターにいる:



B1: Boys U-Turn Back, Bend the Line, Star Thru, Pass Thru, LA
B2: Boys Trade, Left Swing Thru, Girls Run, PR
B2: Left Swing Thru Double, Girls Circulate, LA

M: (Left) Spin the Top, Girls Run, Couples Hinge, PR
M Ext: Recycle, Veer Right, PR

P: Linear Cycle, Left Square Thru 4, LA
P: Left Swing Thru, Left Swing Thru, Extend, LA
P: Swing Thru, Swing Thru, Extend, LA
P: Scoot Back, Trade the Wave, RLG
P: Trade the Wave, Scoot Back, RLG

A1: Lockit Twice, Extend, LA
A2: Left Quarter Thru, Scoot Chain Thru, LA
A2: Left Swing Thru, Switch the Wave, PR
A2: Swing and Mix, RLG
A2: Switch to a Diamond, Cut the Diamond, PR

C1: Ah So, Walk and Dodge, LA
C1: Alter the Wave, RLG
C1: Boys Trade, Scatter Scoot Chain Thru, LA
C1: Fan the Top, Ah So and Roll, RLG
C1: Flip the Line, Face Left, PR
C1: Mix, Cross By, LA
C2: Boys Cross Kick Off, Stretched Box Slide Thru, PR

平行な左手のウェイブで、アウトオブシーケンス、男子がエンズにいる:

② ② ③ ③

① ① ④ ④

B1: Chain Down the Line, Each Four Circle Left 1/4, Pass Thru, LA
B2: Girls Run, Couples Trade, PR
B2: Girls Trade, Girls Run, Boys Trade, PR

M: Tag the Line, Face Left, PR
M: Half Tag, Split Circulate, Single Hinge, Boys Run, PR

P: Trade the Wave, RLG
P Ext: Explode and Load The Boat, RLG

A1: Mix, RLG
A2: Centers Scoot and Weave, All Diamond Chain Thru, RLG
A2: Half Tag, Split Counter Rotate, Peel Off, PR
A2: Slip, Swing, Slither, PR

C1: Alter the Wave, Boys Run, PR
C2: All 8 Counter Rotate, 3/4 Tag and Little More, RLG
C2: Cross Concentric Scoot Back, RLG
C2: Split Counter Rotate 1/4, Single Cross Trade and Wheel, RLG

謝辞

この資料は、Larry Kilgallen 氏の取ったメモ、Dave Wilson 氏との議論、そして Justin Legakis 氏、C. Scott Ananian 氏、Gary Feldman 氏からの意見に基づいており、ここに謝意を表したい。

CIRCULATEとTRADEでPROMENADEへ

この資料を編集する間に、平行なトゥーフェイスラインの解法が、直上で述べたオーシャンウェイブと同様の方法をゲットアウトに使えるということが認識できた。平行なトゥーフェイスラインは、ペアリングするのが易しいフォーメーションであり、ゲットアウトの過程でフォーメーションを変換することなく、Promenade でホームへ帰るといった簡単なゲットアウトがある。もしこの方法が上手く使われたなら、どんなノーマルで平行なトゥーフェイスラインからでも、たった4つのコールで Promenade にもっていくことができる。

ステップ 0: コールを開始する前に、コーナーどうしのダンサーを一組と彼らのパートナーを覚えておく。そのカプルのホームポジションを覚えておくのも役立つ。

ステップ 1: スクエアをノーマルで平行なトゥーフェイスラインにする:

この目標達成に使われるコールは、踊られているプログラムによって異なる。このステップ1に関連するフォーメーション管理とノーマライジングに関する提言のセクションも参照のこと。ほとんどのコーラーはおそらく、平行な右手のトゥーフェイスラインを目指してしまうが、左手のトゥーフェイスラインでも同様にうまくいく(し、その方が手っ取り早い)。

ステップ 2: 覚えたカプル両方ともペアにするために、Circulate か Trade、またはその“両方”を使う:

1カプルのペアリングは普通簡単にできるが、両方のカプルとなると難しい場合もある。2つのプロセスについての説明は後述する。第1のプロセスでは、コーラーはまず1つのカプルを注視することに集中して彼らのペアリングを行い、その後2つ目のカプルをペアにしていく。第2のプロセスでは、1つのラインにいる4人全部のダンサーの情報が必要となる。4カプルをすべて覚えているスクエアに対してコールするならもっとも易いだろう。ここでの説明全体で、平行な右手のトゥーフェイスラインだけでなく左手のトゥーフェイスラインにも応用できるように、“Centers”と“Ends”という言い方が用いられているが、状況に応じて“Boys”や“Girls”と指示して使う方がやりやすい。

全4カプルのペアリングのための2つのプロセス

プロセス1 – コーラーの意図が見えやすく余り効率的でない場合もある:

- 誰かペアになっているか？もし Yes なら、少なくとも1カプルのペアがある。
- もし No なら、“Centers Trade”でペアができるならそれをコールする。そうでなければ、“Ends Circulate”をコールする。
- この段階で、それぞれのラインに少なくとも1カプルの両方のダンサーがいることだろう。もしライン上で彼らが手を取り合っていないければ、“Centers Trade”をコールする。
- ここで、各ラインに少なくとも1つのペアになったカプルいるだろう。全カプルがペアになっているだろうか？もし Yes なら、もうペアリングは終わっている(ステップ e と f は飛ばす)。
- もし No なら、ペアになったカプルがフェイスリングアウトでなければ “Couples Circulate”をコールする。
- もう1つのカプルをペアにするために、“Ends Circulate, and Centers Trade”をコールする。これで全員がペアになっているはずである。

プロセス2 – 必要な動きをより効率よく見極めようとするのはかえって難しい:

このプロセスは、ノーマルで平行なトゥーフェイスラインのFASRならどんなものにも当てはまる。もしコーラーに観察眼があって、このプロセスをよく理解していれば、コール数2つ以内で望みのペアリングが実現できるだろう。

1つのライン上のパートナーどうしを探す。その2人は互いに手を取り合っている必要は無く、ただ同じラインにいればよい。同じライン上で何人のダンサーが自分のパートナーと一緒にいるかについては3つの場合がある:

- a) **ダンサー全員、同じライン上に自分のパートナーがいる:**
全員をパートナーとペアにするために必要なら、“Centers Trade”をコールする。
- b) **ダンサーの何人かは同じライン上にパートナーがいる:**
もしパートナーどうしが一緒にいるなら、彼らを切り離すために “Centers Trade”をコールする。(男子と女子のシークエンスが違う時、パートナーのペアは2つだけあることになる。)“Centers Trade”は男子か女子のどちらかのシークエンスを変える。(男子と女子のシークエンスは同じであることが望まれる。)
それからパートナーどうしを一緒にするために、“Ends Circulate”か “Centers Circulate”のどちらかを必要に応じてコールする。そうすれば自動的に他方のカプルもまたペアになる。
- c) **どのダンサーも、同じライン上に自分のパートナーがいない:**
“Ends Circulate Twice”をコールする。それから、必要ならば “Centers Trade”をコールする。
注意:もし1つのBox内にパートナーのペアが複数あるのが分かれば、別の選択肢として “Couples Circulate, Centers Trade”をコールする方法がある。

ペアリングの例:プロセス1 (P1)のコールが先で、プロセス2 (P2)のコールがその後に示される。

プロセス1では、動きを段階的に示すためにセミコロン(;)で分けてある。

1.

4	3
4	3
1	2
1	2

 (同じライン上の全員がパートナーを連れてペアとなっている)
何もする必要はない。
2.

4	3
1	2
4	3
1	2



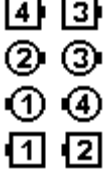
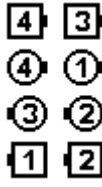
 (同じライン上に全員のパートナーがいるが、一緒ではない)
P1) Centers Trade
P2) Centers Trade
3.

4	3
2	1
3	4
1	2

 (同じライン上にパートナーどうしがいない)
P1) Ends Circulate; Centers Trade; Ends Circulate, Centers Trade
P2) Ends Circulate Twice
4.

4	3
3	4
2	1
1	2

 (同じライン上にパートナーどうしがいない)
P1) Ends Circulate; Centers Trade, Ends Circulate
P2) Ends Circulate Twice, Centers Trade
P2 別案) Couples Circulate, Centers Trade

5.  (同じライン上にパートナーどうしが1カプルあるが、一緒になっていない)
 P1) Centers Trade; All Circulate; Ends Circulate, Centers Trade
 P2) Centers Circulate
6.  (同じライン上にパートナーどうしが1カプルあるが、一緒になっていない)
 P1) Centers Trade; Ends Circulate, Centers Trade
 P2) Ends Circulate
7.  (同じライン上にパートナーどうしが1カプルあって、ペアになっている)
 P1) (そのペアをフェイスグアウトにさせる); Centers Trade, Ends Circulate
 P2) Centers Trade, Ends Circulate
8.  (同じライン上にパートナーどうしが1カプルあって、ペアになっている)
 P1) Couples Circulate; Centers Trade, Ends Circulate
 P2) Centers Trade, Centers Circulate

さてこの時点で全カプルがペアになっている。残るステップとしては、シークエンスの判断と、適切なゲットアウトが必要なだけである。一つの選択肢としては、平行なトゥーフェイスラインを Facing Line に変え、隣り合うコーナーどうしを探してシークエンスを判断する方法がある。(第 6 章にある全 4 カプルのペアがある場合の、標準的方法の半分を使う方法の箇所を見る。)もう一つの方法は、ダンサーがトゥーフェイスラインにいる間にシークエンスを判断して、そこから直接ゲットアウトを行うというものである。

ステップ 3: シークエンスを判断する:

覚えているコーナーどうしの 2 人の位置を見てシークエンスを判断するのが好むコーラーのために、ここにいくつか記憶の助けとなるようなものを挙げておくと、これは右手の平行なトゥーフェイスラインでも左手のものでも、どちらにも適用できる。センターにいるコーナーが、外側にいるコーナーの前にいるなら、それはインシークエンスである。

記憶のヒント: “もしセンターにいるコーナーが前にいるなら、インシークエンスである”



- a) インシークエンス b) アウトオブシークエンス c) インシークエンス d) アウトオブシークエンス

ステップ 4: 適切なゲットアウトを使う:

ここにいくつか簡単なゲットアウトがある。もっと多くのゲットアウトのアイデアが欲しければ、第 14 章のスナップショットゲットアウトのリストの“平行なトゥーフェイスライン FASR”の箇所を参照のこと。その 4 つのケースは上記のステップ 3 の図と一致する。

ケース a) 全員がペアでインシークエンスの、ノーマルで平行な右手 トゥーフェイスライン:
 “California Twirl (または Partner Trade), Promenade”

ケース b) 全員がペアでアウトオブシークエンスの、ノーマルで平行な右手トゥーフェイスライン:
 “Couples Trade, Partner Trade, Promenade”

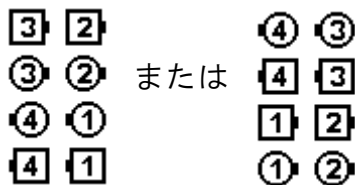
ケース c) 全員がペアでインシークエンスの、ノーマルで平行な左手のトゥーフェイスライン:
 “Promenade”

ケース d) 全員がペアでアウトオブシークエンスの、ノーマルで平行な左手のトゥーフェイスライン:
 “Couples Trade, Promenade”

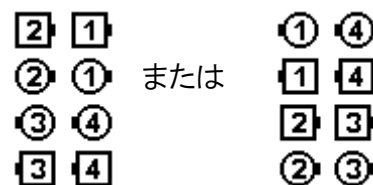
ホーム位置でのゲットアウト:

もし 1 つのカプルのホームが分かっている彼らがホームの方向を向いているなら、次にあるようなホーム位置でのゲットアウトを使うことができる:

全員がペアでインシークエンスの、ノーマルで平行なトゥーフェイスラインからは、“Half Circulate”か “Circulate 1&1/2”をコールし、それから“Bend the Line at Home”とする。



Half Circulate and Bend the Line



Circulate 1&1/2 and Bend the Line

全員がペアでアウトオブシークエンスの、ノーマルで平行なトゥーフェイスラインで、フェイスグアウトのカプルが自分のホームの方を向いているなら、“Ferris Wheel and Centers Sweep 1/4 to Home”とコールする。



第 9 章

特定のゴールを目指すゲットアウト手法

第 6、7、8 章で説明した方法とは対照的に、この章で述べる方法では、ゲットアウトに用いるコールを特定しない。その代わりに、ダンサーの位置を到達目標/ゴール地点として特定する。コーラーはそのゴールに到達するようなコールを自由に選択できる。それは、ダンサーにとってはよりバラエティに富んだコールを踊れることになるだろうが、一方コーラーの側には、より多くの技術と知識が求められることになる。ここにある方法すべては、アイソレーテッド サイトの能力、パートナーを容易に替えられる力、そしてフォーメーション管理の技術が身につけていることを前提としている。

ここに出てくる 3 つの方法のどれにも、以下の重要な概念 1～3 が根底にある。

重要な概念 1: コーナーボックス FASR では、スクエアの半分は、パートナーペアを 1 つと彼らのコーナーを含む。


重要な概念 2: パートナーライン FASR では、スクエアの半分はパートナーペアを 2 つ含み、ダンサーの内の 2 人はコーナーどうしである。

重要な概念 3: 2 カプルだけのコリオグラフィーでアイソレーテッド サイトを使えるコーラーは、4 人のダンサーのグループをどんな望ましいボックスの形にでも動かしていくことができる。

この 3 つの概念を組み合わせて 1 つの解決方法にすることを考えてみる。コーナーボックス FASR を作るにはスクエアの半分にパートナーペアを 1 つと彼らのコーナーとが必要で、そしてその 4 人のダンサーを並べ替えることが必要なだけである。パートナーライン FASR を作るにはスクエアの半分にパートナーペアが 2 つ必要で、それから 4 人をならべかえるだけでよい。それには 3 つの方法がある。

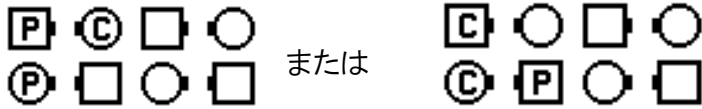
- ・1 つ目の方法は、記憶しているコーナーどうしのダンサーを結びつけ、パートナーペアを探す。
- ・2 つ目の方法は、記憶しているダンサーの内のコーナーペアを含む 3 人、あるいは 4 人を探す。
- ・3 つ目の方法は、パートナーペアになれるダンサーを探し、記憶しているコーナーを探す。

コーナーペアリング (CORNER PAIRING) 法 By Tim Marriner

0. コールを開始する前に、コーナーどうしであるダンサーを 1 組と、彼らのパートナーとを覚える。
1. 記憶したコーナーどうしのダンサーと一緒に保つようにして踊らせる。ここに出てくる図では、コーラーは 2 つの隣り合うカプルを覚えて、“P”はプライマリー・カプル、“C”はスクエアセットでプライマリー・カプルの左側、または時計回りに隣にいるカプルとして考えているということを示している。コーラーは“P”である男子が、彼の元のコーナーである女子の“C”と同じ 4 人のグループにいるようにしたいのである。
2. その 2 人のいるスクエアの半分でパートナーどうしを探し、状況を分析する。3 つの可能性がある:
 - a) コーナーどうしであるダンサーのパートナーの内 1 人だけがその 4 人のグループにいる。
 - b) コーナーどうしであるダンサーのパートナーも両方その 4 人のグループにいる。
 - c) コーナーどうしであるダンサーのパートナーのどちらもその 4 人のグループにいない。

3. 上の分析に基づいてゲットアウトを完成させる。

- a) 1 つだけパートナー ペアがいる: その 4 人のダンサーのグループを変えることなく、パートナー ペアを一緒にして踊らせ、彼らをノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションの外側に置く。そうすれば自動的に全ダンサーを In シークエンスにし、各自のコーナーに向かい合わせるだろう。すぐに行えるゲットアウトは“Allemande Left”である。



- b) 2 つパートナー ペアがいる: そのパートナー ペアを保ったまま踊らせてパートナーラインにする。最も簡単なゲットアウトは “All Circle Left, Allemande Left” である。



- c) パートナー ペアがない: 記憶したコーナーどうしのダンサーを一緒に保ったまま彼らを別のカプルと踊らせるようにする。



ここで別のカプルは、自動的にその 2 人のパートナー両方を含んでいることだろう。もし元のパートナーどうしがエイトチェインスルーフォーメーションで向いているなら、コーナーどうしを結びつけて“Allemande Left”につなげるように、“Pass Thru”か“Square Thru 3”のどちらかをコールする。あるいは、プライマリー・カプルとセカンダリー・カプルのペアリングをしてパートナーラインにしてもよい。最も簡単なゲットアウトは“All Circle Left, Allemande Left”であるだろう。

2 つの強力なツール

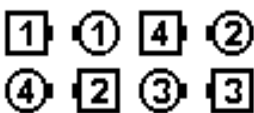
ここに、ある種の FASR をゲットアウトに導くための 2 つの強力なツールがある。これらの「基本ツール」は先に述べたコーナーペアリング法の一部として、また、次に述べる 3 ステート法の一部としても使われている。基本ツールは、ノーマルなフェイスラインかエイトチェインスルーフォーメーションに適用され Allemande Left を目指していくものである。これに対しエクステンディッドツールは、コーラーがそのツールを多数の他フォーメーションに当てはめたり、いくつかあるゲットアウト方法のどれかを目指したりしてもよいことを説明している。

コーラーの側で計画したりペアリングをしたりしなくても、ツール 1 が適切に使用できるようなセットアップは、そのフォーメーションにおいて 1/4 の確率で起きるし、ツール 2 の使用が適切なセットアップも 1/4 の確率で起きる。両方の場合は独立して起こるから、合計 1/2 の確率でどちらかのツールが直接ゲットアウトへと導いてくれることになるのである。

基本ツール 1(記憶したコーナーどうしの 2 人と、そのパートナーが 1 人だけいる):

コールを始める前に、コーナーどうしであるダンサーを 1 組と、彼らのパートナーとを記憶する。ゲットアウトを始めようとした時、まずノーマルなカプルを作りフォーメーションをフェイスラインかエイトチェーンスルーフォーメーションにし、覚えているダンサーを探す。もしそのフォーメーションの半分に、覚えた 4 人のダンサーのうち 3 人だけがいて、その中に覚えたコーナー ペアが含まれているなら、ツール 1 を適用することができる。

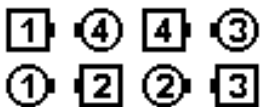
例 1 (エイトチェーンスルーフォーメーション):



覚えた 4 人の内 3 人が
1 つのボックスにいる

ここでの目標は、ダンサーをアレマンドレフト FASR にすることである。幾つかの可能性はあるが、まずは、コーナーボックス FASR に焦点を当てよう。コーラーは頭の中で、そこにいるパートナー ペアを外側に置いたコーナーボックス FASR を思い浮かべなければならない。

コーナーボックス FASR のゴール:



Allemande Left

上の例 1 でスクエアの半分にいるダンサーと、コーナーボックス FASR の半分にいるダンサーは同じ 4 人である。従って、その 4 人のダンサーを Allemande Left ができる正しいセットアップに動かすためには、2 カプルのコールの組み立てを使うとよい。

上の例 1 からこのゴールを達成する方法:

B1: Two Ladies Chain, L.A.

B2: Reverse Flutter wheel, LA

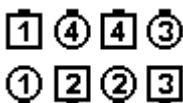
M: Touch 1/4, Walk and Dodge, Partner Trade, Slide Thru, LA

P: Fan the Top, Linear Cycle, LA

ノーマルなカプルのフェイスラインに可能なシークエンスとリレーションシップの 16 の組み合わせ図にまで遡って参照し、ツール 1 が 2a, 2b, 6a, 6b に適用できることを確かめる。それらは、コーナーラインのインシークエンスとアウトオブシークエンス、そしてコーナーどうし向い合っていてパートナーペアが 2 つある FASR である。この 4 つのケースそれぞれにツール 1 を適用する方法をあなたは見つけられるだろうか? ゴールは、4 人のダンサーを片側に集めたまま、ペアのカプルをノーマルなエイトチェーンスルーフォーメーションの外側に動かすことである。

もう一つ別のゴールとしては、その 4 人のダンサーを一緒に保ちながら、ノーマルなフェイスアウトのラインでペアのカプルがエンズで背中合わせになっているものにするのが考えられる。Allemande Left がコールされるとダンサーはコーナーの方を向くように調整するのである。

フェイスアウトのラインのゴール:



Allemande Left

上の例 1 からこのゴールを達成する方法:

B1: Circle Left 3/4, Pass Thru, LA

M: Left Touch 1/4, Walk and Dodge, LA

P: Step to a Wave, Girls Trade, Explode and Square Thru 3, LA

A1: Box the Gnat, Touch 1/4 and Cross, LA

ツール 1 の応用(記憶したコーナーどうしのダンサー2 人と、パートナーが 1 人だけ):

どこから始めてもよい:

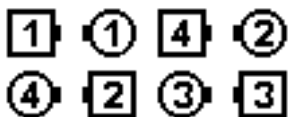
ツール 1 の応用として 2 つの例が挙げられる。第 1 の方法は、コーナーペアを含む 3 人の記憶したダンサーを探す前に、ダンサーはある特定のフォーメーションにいない限りという制限を取り除くことである。コーラーはどんなフォーメーションでもよい、それをたやすく二分割できるならどんな半分でもよいから、そこにその 3 人のダンサーを見つけていけばよい。もしコーナーボックス FASR あるいはフェイスアウトのラインのアレマンドレフト FASR への移行がはっきりしているなら、特定のルートを経由して行く必要は無い。

他の FASR を使う:

第 2 の方法は、直接ゲットアウトに至るようなほかの FASR をどれでもよいからめざすことを考えるのである。第 2 章のアレマンドレフト FASR と、直接ゲットアウトに至る他の FASR の箇所を見返して、同じ 4 人のダンサーと一緒に保っている間にどの FASR が作り出されるかを見つけ出してみる。


先々参照しやすいように、例 1 の図をここに再度示しておく:

例 1(エイトチェインスルーフォーメーション):



先に示されたコーナーボックス FASR とフェイスアウトのラインの FASR に加え、ダンサーを Allemande Left できるような位置に置く 3 つめの方法がある。そのゴールとは、平行な左手のウェイブのアレマンドレフト FASR(コーナーボックスから Step to a Left-Hand Wave したもの)である。

左手のウェイブのゴール:



上の例 1 からこのゴールを達成する方法のいくつかは

B2: Dosado to a Wave, Girls Cross Run, LA

M: Slide Thru, Dixie Style to a Wave, LA

P: Swing Thru, Scoot Back, Trade The Wave, LA

A1: Slide Thru, Pass the Sea, Boys Trade, LA

直接ゲットアウトに至る他の FASR の中に、同じ 4 人のダンサーに対して使えるライトアンドレフトグラウンド FASR がある。もしダンサーがトレードバイフォーメーションで、全員がサシェイしたアレンジメント(=1/2)でパートナーペアが外側にいるなら、Right and Left Grand をコールすることができる。

トレイドバイフォーメーションでのゴール:  Right and Left Grand

上の例 1 の位置からこのゴールを達成する方法のいくつかは:

B1: Right and left Thru, Two Ladies Chain and Half Sashay, Pass Thru, RLG

B2: Circle Left 1/4, Touch 1/4, Girls Run, Pass Thru, RLG

B2 Ext: Step to a Wave, Girls Run, Wheel and Deal, Pass Thru, RLG

M: Pass the Ocean, Each Four Swing Thru, Single Hinge, Girls Run, RLG

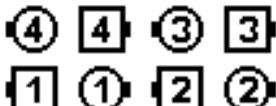
P: Fan the Top, Girls Run, Bend the Line, Pass Thru, RLG

基本ツール 2 (2 ペアいる):

コールを始める前にコーナーどうしのダンサーひと組と彼らのパートナーとを記憶する。ゲットアウトの用意ができたならノーマルなカップルにし、フォーメーションをフェイスラインかエイトチェインスルーフォーメーションに変える。覚えたダンサーたちを探す。もしそのフォーメーションの半分にその 4 人全員が含まれていれば、ツール 2 が適用できる。また、もしそのフォーメーションの半分に、覚えたパートナー ペアの 1 つのダンサーが両方ともいて、他の半分にもう 1 つのパートナーペアのダンサーが両方ともいても、ツール 2 が適用できる。

例 2(エイトチェインスルー):  記憶したパートナーペアは
両方とも同じボックス内にいる

目指すゴールは、ダンサーをアレマンドレフト FASR に置くことである。全ダンサーがペアになっている時に最も一般的なゴールは、全員がインシークエンスでパートナーどうしが背中合わせになっている、ノーマルなトレイドバイフォーメーションである。もし、覚えているコーナーどうしのダンサーが両方ともその 4 人のグループの中にいるなら、そのコーナーどうしがフェイスラインアウトである時、ダンサーはインシークエンスになっている。

トレイドバイ ゴール:  Allemande Left

上の例のスクエアの半分にも、トレイドバイ ゴールの図の半分にも、同じ 4 人のダンサーがいる。従って、その 4 人を Allemande Left ができる正しいセットアップに動かすには 2 カプルのコールの組み立てを使えば良い。

例 2(上に示した)からこのゴールを達成する方法のいくつかは:

B1: Square Thru 3, LA

M: Step to a Wave, Girls Trade, Recycle, Pass Thru, LA

P: Pass the Ocean, Explode the Wave, LA

P: Veer Left, Crossfire, Walk and Dodge, LA

4人のダンサーのボックスに、覚えているパートナーペアが1つだけ含まれている時は、他方のパートナーペアはもう一つの4人のボックスに必ずいる。ダンサーを Allemande Left できる正しい位置に動かすのに、ここでもまた、2カプルダンスの組立が十分に役立つ。目標とすべきは、その4人のダンサーと一緒に保ち、ペアのカプルが互いに背中合わせで、覚えているコーナーがセンターを向いて向い合っているようなトレードバイフォーメーションにすることである。その、知られているコーナーは、自動的に、他方の覚えているコーナーに向き合っているはずだ。上の例は、記憶したカプルを #1 と #2 と仮定した場合の結果である。

ノーマルなカプルのフェイスラインでのシークエンスとリレーションシップの16の組み合わせ図まで遡って参照し、ツール2が1a, 1b, 8a, 8bに適用できることを理解する。これは、パートナーライン、アウトオブシークエンスのパートナーラインと全員がパートナーと向い合っているFASRとである。あなたはこの4つのケースのそれぞれに対して、ツール2を適用する方法を見つけられるだろうか？ 目指すは、4人のダンサーを一方の端と一緒に保ち、トレードバイアレマンドレフトFASRに動かすことである。

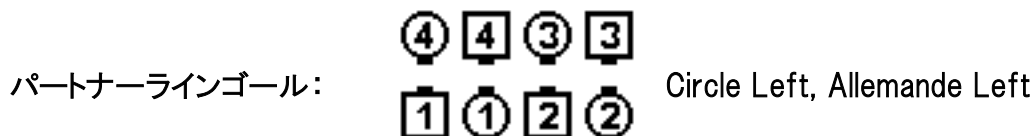
ツール2の拡大適用(2ペアいる)

ツール2にはツール1と同じタイプの拡大適用がある。

どこから開始してもよい: 最初の拡大適用とは、どんなフォーメーションでもよい、たやすく二分できるような時に、その半分にいる4人のダンサーが全員、初めに覚えた4人のダンサーであるような瞬間を見つけることである。それから直接開始して、トレードバイアレマンドレフトFASRを目指して行く。

他のFASRを使う: 第2の方法は、直接ゲットアウトに行けるような他のFASRをどれでもよいから目指していく事を考えるということである。

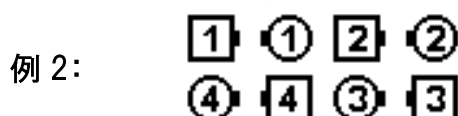
アレマンドレフトFASRの中で、他の選択肢としては、パートナーラインを目指してそれをサークルに変えるか、別の分かっているゲットアウトを使うか、がある。



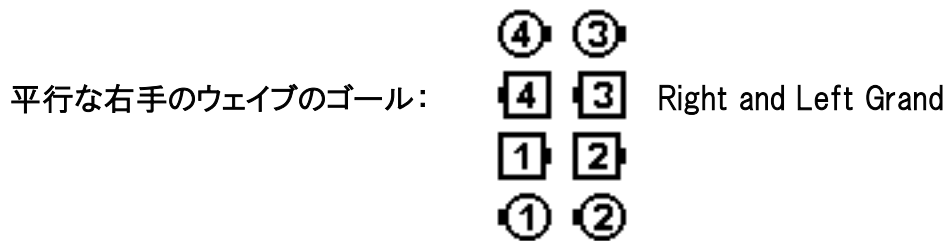
例2(下に再度図示)からパートナーラインを作る方法のいくつかは:

- B1: Star Thru, Right and Left Thru, Circle Left, LA
- B2: Flutterwheel and Sweep a Quarter, All Circle left, LA
- M: Slide Thru, Right and Left Thru, All Circle Left, LA
- P: Step to a Wave, Linear Cycle, All Circle Left, LA

先々参照しやすいように、例2の図をここに再度示しておく:



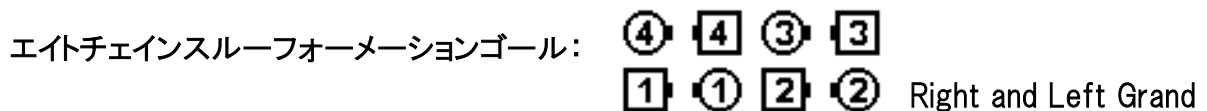
ライトアンドレフトグランドFASRの中から、平行な右手の女男男女のウェイブで全員がパートナーとして、インシークエンスであるものを目指すことができる。



上の例 2 からこのゴールを達成する方法のいくつかは:

- B2: Dosado to a Wave, Girls Trade, Swing Thru, RLG
- M: Swing Thru Double, Scoot Back, RLG
- P: Right and Left Thru, Single Circle to a RLG
- P: Swing Thru, Boys Run, Ladies Hinge, Flip the Diamond, RLG
- A1: Pass the Ocean, Lockit, Scoot Back, RLG

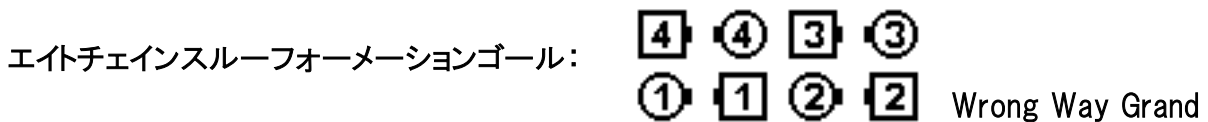
またライトアンドレフトグランドFASRの内から、エイトチェインスルーフォーメーションで全員がサシェイしたアレンジメント(=1/2)でパートナーと向い合っていてインシークエンスのものを目指すこともできる。



上の例 2 からこのゴールを達成する方法のいくつかは:

- B2: Square Thru but on 3 Box the Gnat, RLG
- P: Step to a Wave, Girls Trade and Run, Half Tag, Trade and Roll, RLG

また、ロングウェイグランドFASR から、ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションで全員がパートナーと向き合っていてインシークエンスであるものを目指して行くこともできる。



上の例 2 からこのゴールを達成する方法のいくつかは:

- B1: Square Thru but on 3 begin a Wrong Way Grand
- M: Slide Thru Twice, Wrong Way Grand
- P: Single Circle to a Wave, Trade the Wave, Left Hinge and Roll, Wrong Way Grand

Promenade FASR から、ノーマルで平行な左手のトゥフェイスラインで、全員がパートナーを連れてインシークエンスであるものを目指して行くことができる。



上の例 2 からこのゴールを達成する方法のいくつかは:

B1 Ext: Left Dosado to a Left-Hand Wave, Boys U-Turn Back, PR

B2: Right and Left Thru and Veer Left, Girls Trade, Partner Trade, PR

P: Slide Thru, Touch 1/4, Peel Off, PR

ツールが適用できない場合:

もしツールが適用できないなら、どちらか1つのツールが当てはまるようにダンサーを再び別のグループにしてみるか、別のゲットアウト方法を選ぶかである。ここに、ダンサーを別のグループに再編する効果的な方法がある。どちらのツールも適用できない場合には、2つの可能性があるだけである。

可能性1: 4人のグループの1つに、記憶しているダンサーの3人だけがいる。その3人のダンサーには、1つのパートナー ペアの両方のメンバーが含まれているに違いない。もしツール1が適用できないのなら、コーナーが1人欠けているはずである。そしてその足りないコーナーはスクエアの別の半分にいるに違いないだろう。

フォーメーションにもよるが、パートナーどうしをまず初めにカプルとしてペアにするのが一番やりやすいだろう。パートナー ペアの両方のダンサーを(あるいは他の2人を)スクエアの別の半分へと動かす。これでツール1が適用できる。

可能性2: 4人のグループの1つに、記憶しているダンサーの(パートナーどうしでない)2人だけがいる。彼らのパートナーはスクエアの別の半分にいるに違いない。

フォーメーションにもよるが、その2人の記憶しているダンサーをまず初めにカプルとしてペアにするのが一番やりやすいだろう。その2人のダンサーを(あるいは他の2人を)スクエアの別の半分へと動かせば、ツール2が適用できるようになる。

3ステート法 Daryl Clendenin氏

前節で述べた2つの基本ツールは、このDaryl氏の方法でも重要な部分を占めている。この方法への導入部として、(拡大適用ではなく)基本ツールの部分を読み、適用の仕方を学ぶと良い。この方法の根底にある考え方というのは、コーラーはどんなFASRであれその半分にいる4人のダンサーを見れば、3つのスクエア解決のステート(状態)のうちどの1つであるかが分かる、というものである。いったんそのステートが認識されたなら、コーラーはゲットアウトに通じる特定の到達可能なゴールを手にすることになる。

対称のコリオグラフィーのもとでは、基本的には、3つのアレマンドレフトFASRがある。コーラーが Allemande Leftをコールするのは、実際は3つよりも多くのフォーメーションからコールするが、ダンサーがAllemande Leftのために自分の向いている方向をアジャストして変えた後の形を考えると、3つの場合があるだけである。

- 1) **スタティックスクエア(スクエアセットの状態のこと):** サークル、センターズでStar、またはアレマンドレフトフォーメーションからAllemande Leftがコールされる時、ダンサーはこれにアジャストする。
- 2) **コーナーボックス (またはエイトチェインスルーフォーメーション):** フェイシングアウトのラインまたは平行な左手のウェイブからAllemande Leftがコールされる時、ダンサーはこれにアジャストする。
- 3) **トレイドバイ:** フェイシングラインや左手の3/4タグフォーメーションからAllemande Leftがコールされる時、ダンサーはこれにアジャストする。

ここでのゴールは、Allemande Leftができるように、ダンサーを2x4のマスの目の正しい相対的位置に置くことである。この方法でそのような2つのゴールとは、コーナーボックス（エイトチェインスルーアレマンドレフトFASR）か、トレイドバイ アレマンドレフト FASRかである。

STEP-BY-STEP(ステップ バイ ステップ段階的説明):

Step 0: 2つの隣り合うキーカプルを選ぶ

コールを開始する前に、コーナーどうしのダンサーを一組と、そのパートナーとを覚える。

Step 1: スクエアの状態を判断する

フォーメーションがどんなものであれ、スクエアを目で見て4人ずつの2つのグループに分割し、その1つにパートナーペアであるダンサーがいるかどうかをチェックすることで、スクエアの状態(ステート)を認識することができ、3つの場合がある:

State Zero (ステート0) (パートナー ペアであるダンサーはいない):その4人のグループに、記憶した隣り合う2カプルのそれぞれのメンバーが1人だけいる。

State One (ステート1) (パートナー ペアが ひと組いる):その4人のグループに、記憶した隣り合う2カプルの4人のダンサーのうち1人か、または3人がいる。もし3人がいるなら、その内の2人は、パートナーどうしであるに違いないから、1つパートナー ペアを作ることができる。もし、今見ている4人のグループに、覚えているダンサーが1人だけしかいなければ、反対側の半分に他の3人がいるはずであるから、そのグループで1つパートナー ペアを作ることができるだろう。

State Two (ステート2) (パートナー ペアがふた組いる):そのグループが、記憶したダンサーを全く含まないか、パートナーどうしの2人を含むか、あるいは4人全員を含んでいる。もし4人全員がそこにいるなら、2つパートナーペアを作ることができるだろう。もし覚えているダンサーが全くそのグループにいないなら、彼ら全員がスクエアの反対側の半分にいるに違いないのだから、そこでパートナー ペアを2つ作ることができる。もしパートナーどうしの2人がいるのなら、彼らが1つペアを作り、2つ目のペアはスクエアの他方の半分にいるに違いないだろう。

Step 2: ダンサーをノーマルなフェイスングカプルにする(このステップは省略できる。)

経験の浅いサイトコーラーには、フォーメーションとアレンジメントをノーマルなフェイスングカプル(男子がそれぞれ自分の右側に女子を連れているもの)に変えるのがもっともやりやすいだろう。その4人のダンサーのグループが一緒に保たれている限り、スクエアのステートは常に同じである。ノーマルなフェイスングカプルは、エイトチェインスルーフォーメーションでも、フェイスングラインでも構わない

Step 3: どのゲットアウトゴールが用いられるべきかを定めるためにステートを使う

ステート	4人のダンサーのグループ	ゲットアウトのゴール
1	パートナーペアがひと組いる	エイトチェインスルー アレマンドレフトFASR フェイスングアウトライン アレマンドレフトFASR レフトハンドウェイブ アレマンドレフトFASR
2	パートナー ペアがふた組いる	トレイドバイ アレマンドレフト FASR
3	パートナー ペアであるダンサーはいない	4人のグループを替えて再度ステートをチェックする

Step 4: 下の例に示すように、ステート1、ステート2、ステート0にふさわしいゲットアウトのゴールにダンサーを動かす。

例に関する注意:

ゲットアウトの例は暗記すべきものとして載せられているのではない。それは、考え方を明確にしたり、ゴールの達成に役立つコールとその組み合わせを提案したり、多くの可能性を例示したりするためにある。例はまた、この方法が各プログラムのコール・リストにいかにか容易に合わせられるかをも示している。(B1 = Basic Part 1, B2 = Basic Part 2, M = Mainstream, P = Plus, A1 = Advanced 1, A2 = Advanced 2)

I. ステート 1 は、コーナーボックス アレマンドレフトFASRでゲットアウトする:

- 1) ステート 1: コーラーが ステート 1 の状態を認識する(スクエアの半分に、覚えているカプルの4人の内の3人がいて、他方の半分に残りの1人がいる)。コーラーは、その3人を含んでいる方の4人のグループを重点的に見る。
- 2) 次のこのステップは任意であるが、その4人のダンサーと一緒に保ちノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションかフェイスングラインのフォーメーションにしていく。
- 3) ゴール 1: ここで目標となるのは、ペアになったカプルと一緒にエイトチェインスルーフォーメーションの外側に置くことと、そのフォーメーションでコーナーどうしが向い合うためには何を行う必要があるかを認識することである。この過程の途中で、もしそこからのゲットアウトモジュールが分かっているようなFASRにダンサーがいると気づけば、そのモジュールを使ってもよい。コーラーには、どんなものであれ、思いついたスムーズなコリオグラフィーを使ってゴールに到達することが望まれるのだから。

この方法は、3人目のダンサーが、パートナーペアである2人の内の1人にとって、あなたが記憶したコーナーである場合が最も易いだろう。その場合、ゴールを達成するには、ペアの2人をエイトチェインスルーフォーメーションの外側に動かすような2カプルダンスの組立てが少し必要なだけなのだ。それは、この前段で基本ツール1として述べたが、ここでは、例a、b、cとして図示(後出)している。

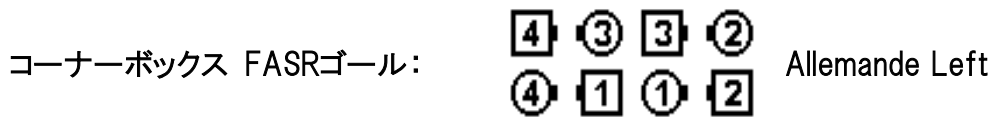
もし3人目のダンサーが記憶したコーナーでなく、そのコーナーのパートナーであるなら、パートナーペアか他の2人のダンサーを、セットの中央を横断して移動させて自分のコーナーを見つけさせるような一連のコールを使われなければならない。このことは、例のd、e、fで図示されている。

対称であることで、覚えている3人のダンサーを彼らにとっての正しい位置に動かすだけで確かに充分なのだということを覚えておいてほしい。4人目のダンサーは、ペアのカプルのうちのもう1人にとってコーナーであるに違いない。

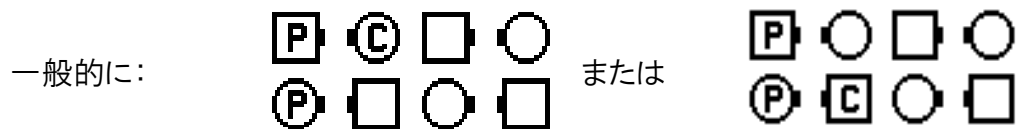
- 4) ゲットアウト 1: ダンサーをコーナーボックスアレマンドレフトFASRそのものか、またはそれとマス目位置がよく似ている他のFASRへ動かす。つまり、パートナーペアが外側で、センターにいるコーナーと向い合っているエイトチェインスルーフォーメーションが唯一のゴールではなく、そのFASRで描けるマス目位置と同じ位置にダンサーがいるようなフェイスングアウトのラインや、もし全員が一步下がってみると全員がコーナーボックスと同じマス目位置に来ると認識できるような平行な左手のウェイブも、Allemande Leftをコールしても良いゴールの一つなのである。

ゴール：コーナーボックス（エイトチェインスルーフォーメーション アレマンドレフト FASR）

ノーマルなカプルで、外側はパートナーとペアになっており、内側は自分のオポジットを連れて、コーナーと向い合っている。

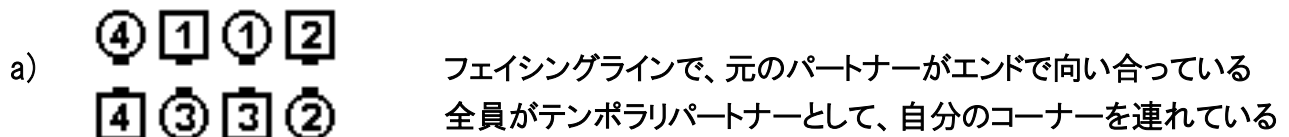


見易くするために、例にある図のダンサー番号は上の図と一致させている。実際、コーラーはコーナーボックスの事を考える時一般的に、パートナーペアを外側に置き、自分が判っているコーナーを内側の正しい位置に置くというように、考えるとよい。



セットアップの左半分に1つのペアと記憶したコーナーがいる3つの例：

コーナーボックスで一緒にいなければならない4人がすでに一緒にいる時、ゴールを達成するには、ただ2カプル・コリオグラフィーが少し必要なだけである。



ボックスのステート 1、ラインのステート 1

ボックスに着目してエイトチェインスルーフォーメーションに変えてコーナーボックス ゲットアウトか、左手のウェイブでのゲットアウト：

B1: Star Thru, Allemande Left

M: Slide Thru, Allemande Left

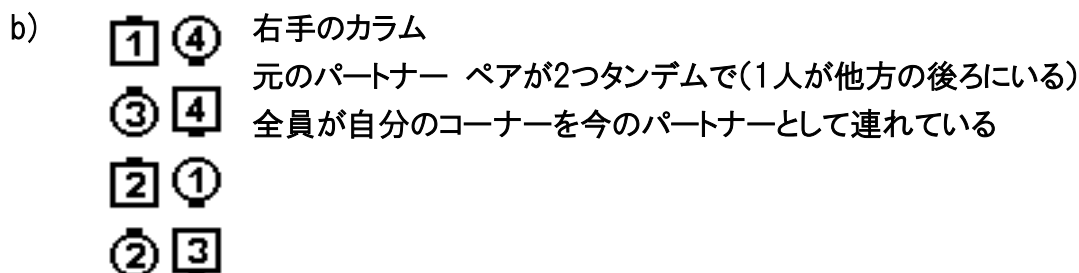
ボックスに着目してフェイスアウトのラインにしてゲットアウト：

B1: Pass Thru, Allemande Left

ボックスに着目して、平行な左手のウェイブにしてゲットアウト：

M: Dixie Style to a Wave, Boys Trade, Allemande Left

A1: Pass the Sea, Allemande Left



ボックスはステート 1、カラムはステート 1

ボックスに着目してエイトチェインスルーフォーメーションに変えてコーナーボックス ゲットアウト:

B1: Face In, Each Four Circle Left 3/4, LA

M: Single Hinge, Girls Trade, Recycle and Sweep a Quarter, LA

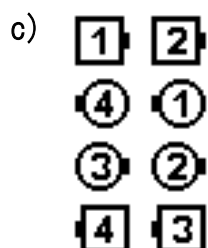
P: Boys Run, Swing Thru, Hinge and Roll, LA

ボックスに着目してフェイスングアウトのラインでゲットアウト:

M: Boys Run, Touch 1/4, Walk and Dodge, LA

ボックスに着目して、平行なレフトハンドウェイブでのゲットアウト:

B2: Boys Run, Star Thru, Pass the Ocean, Girls Cross Run, LA



平行な右手のウェイブ

1つのウェイブに元のパートナー ペアが1つと、覚えているコーナーが1人
全員がコーナーを今のパートナーとして連れている

ボックスはステート 1、ウェイブはステート 1

ウェイブに着目して、コーナーボックスに変えてゲットアウト:

B2: Swing Thru, Boys Run, Wheel and Deal and Sweep a Quarter and 1/4 more, LA

B2: Girls Trade, Girls Run, Veer Right, U-Turn Back, LA

M: Ladies Trade, Recycle, LA

P: Explode and Slide Thru, LA

P: Swing Thru, Boys Run, Half Tag, Trade and Roll, LA

A1: Ladies Trade and Run, Turn and Deal, LA

A2: Ladies Trade, Swing Thru, Single Wheel, LA

ウェイブに着目して、フェイスングアウトのラインに変えてゲットアウト:

B2: Girls Run, Bend the Line, Box the Gnat, Square Thru 3, LA

P: Explode the Wave, LA

ウェイブに着目して、平行な左手のウェイブに変えてゲットアウト:

M: Swing Thru, Scoot Back, Girls Cross Run, LA

P: Trade the Wave, LA

A1: Mix, LA

ボックスかウェイブに、ペアが1つと記憶したコーナーのパートナーがいる場合の3つの例：

ペアのカプルかまたは他の2人のダンサーが、セットの中央を横切って動かなければならない。ダンサーにセットの真ん中を横切らせる典型的な動きは：

“Centers Pass Thru”、“Trade By”あるいは、“All 8 Circulate”

d)



フェイスラインで、元のパートナーどうしがエンズで向いている
3人目の記憶したダンサーがいるが、記憶したコーナーではない

ボックスはステート 1、ラインはステート 1

ボックスに着目して、センターのダンサーにセットを横切らせてコーナーボックスでゲットアウト：

B1: Star Thru, Centers California Twirl and Pass Thru, LA

B2: Square Thru Four, Trade By, LA

M: Pass the Ocean, Ladies Trade, Recycle, Pass Thru, Trade By, LA

P: Pass the Ocean, Trade the Wave, All 8 Circulate, (Left Waves) LA

A1: Pass In and Centers Roll, Centers Left Square Thru 2, LA

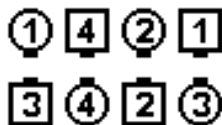
ボックスに着目して、エンズにセットを横切らせてコーナーボックス ゲットアウトに：

M: Pass the Ocean, All 8 Circulate, Girls Trade, Recycle, LA

P: Pass the Ocean, All 8 Circulate, Explode and Slide Thru, LA

A1: Pass the Sea, All 8 Circulate, Boys Trade, Recycle, LA

e)



フェイスラインで、元のパートナーどうしがセンターで向いている
3人目の記憶したダンサーがいるが、記憶したコーナーではない

ボックスはステート 1、ラインはステート 1

ボックスに着目して、エンズにセットを横切らせてコーナーボックスまたは左手ウェイブでゲットアウト：

B1: Star Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru, LA

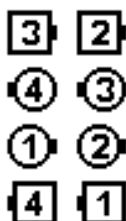
B2: Star Thru, Pass Thru, Trade By, LA

M: Slide Thru, Pass to the Center, Centers Pass Thru, LA

P: Pass the Ocean, All 8 Circulate, Single Hinge, Follow Your Neighbor, LA

A1: Pass the Sea, All 8 Circulate, (Left Wave) LA

f)



平行な右手のウェイブ

1つのウェイブに記憶したパートナーペアの両方のメンバーがいる

3人目の記憶したダンサーがいるが、記憶したコーナーではない

ボックスはステート 1、ウェイブはステート 1

ウェイブに着目して、内側を向いているダンサーをAcross the Streetに動かしゲットアウト：

B2: Swing Thru, Boys Run, Wheel and Deal, Pass Thru, Trade By, LA

B2: All Eight Circulate, Swing Thru, Boys Run, Wheel and Deal, LA

M: All Eight Circulate, Swing Thru, Spin the Top, Slide Thru, LA

A2: Trade Circulate, (Left Wave) LA

ウェイブに着目して、外側を向いているダンサーをAcross the Streetに動かしゲットアウト:

B2: Swing Thru, Boys Run, Couples Circulate, Chain Down the Line, Pass Thru,
(フェイスングアウトライン) Allemande Left

P: Swing Thru, Scoot Back, Spin Chain the Gears, Recycle, LA

II. ステート 2はトレードバイアレマンドレフト FASRへと動かしてゲットアウトする:

- 1) ステート 2: コーラーはステート 2の状態を確認する(スクエアの半分に、覚えている 4 人の誰もいないか、パートナーどうしである 2 人がいるか、または 4 人全員がいる)。コーラーは、記憶している 4 人の内の 2 人か、4 人全部を含むグループかに焦点を当て認識していく。
- 2) 次のステップは任意であるが、これら 4 人のダンサーを一緒に保ち、ノーマルなカプルのエイトチェインスルーフォーメーションか、フェイスングラインに変えるようなコールをする。これにより、ダンサーをトレードバイアレマンドレフト FASR へとたやすく動かしてゲットアウトができる可能性が出てくる。
- 3) **ゴール2:** ゴールは、コーナーどうしが Allemande Left のできる正しい位置にいられるように、全ダンサーをインシークエンスのトレードバイフォーメーションにし、パートナーどうし背中合わせにすることである。(もしトレードバイフォーメーションで外側にいるダンサーが元のコーナーを横に連れていて、センターのダンサーが目の前にコーナーを見ているなら、全ダンサーはインシークエンスである。) この方法は、4 人のダンサーのグループの中に、覚えているパートナーペアが両方ともいる時に最も適用しやすいだろう。最初の 3 つの例では、カプル#1 と#4 とを含む 4 人のグループに焦点を当てる。
もし覚えているカプルが、カプル#1 と#2 の場所にいるなら、頭の中で描くゴールはカプル#1 を左下に位置させることと、最後にカプル#2 が正しい位置にいるのを確かめることである。この可能性を頭に置いて、例を考え直してみる。
- 4) **ゲットアウト 2:** 元のパートナーどうしを互いに向い合わせたエイトチェインスルーフォーメーションにダンサーを動かしていく。トレードバイアレマンドレフト FASRは、シークエンスにより“Pass Thru”か“Square Thru Three Quarters”(またはそのイクイバレントで)達成できるだろう。


ゴール: トレードバイ アレマンドレフトFASR

ノーマルなカプルで、全員インシークエンス、全員自分のパートナーと背中合わせである。

トレードバイ FASRゴール:  Allemande Left

カプル#1とカプル#4がセットアップの左半分にいる場合の3つの例:

ここの3つの例のゲットアウト方法はすべて、ダンサーを上の特レードバイ FASRゴールに示された位置に動かす。

- a)  フェイシングラインで全員元のパートナーと向いている

ボックスはステート 2、ラインはステート 0

ボックスに着目して、トレードバイフォーメーションでのゲットアウトの形に変えて行く:

B1: Each Four Circle Left 3/4, Pass Thru, LA


M: Flutterwheel, Slide Thru, Pass Thru, LA

M: Pass the Ocean, Recycle, Pass Thru, LA

P: Slide Thru, Single Circle to a Wave, Boys Trade, Turn Thru, LA

A1: Swap Around, Partner Tag, LA

A1: Left Wheel Thru, LA

- b)  右手のカラム
全ダンサーが元のパートナーを横に連れている

ボックスはステート 2、カラムはステート 0


ボックスに着目して、トレードバイフォーメーションでのゲットアウトの形に変えて行く:

B2: Boys Run, Step to a Wave, Girls Trade, Pass Thru, LA

M: Partner Trade, Walk and Dodge, LA

P: Single Hinge, Ladies Trade, Explode the Wave, LA

A1: Boys Run, Reverse Swap Around, LA

- c)  平行な右手のウェイブ
各ウェイブに元のパートナー ペア2つの両方のメンバーがいる

ボックスはステート 0、ウェイブはステート 2


ウェイブに着目して、トレードバイフォーメーションでのゲットアウトの形に変えて行く:

B2: Swing Thru, Boys Trade and Run, Veer Right, LA

M: Recycle, Square Thru 3, LA

P: Linear Cycle and Sweep a Quarter, Pass Thru, LA

次の例では、もしラインの方に着目するなら、ステート 2として見る事ができる。

- d)  フェイシングラインで、元のパートナーどうしが全員同じラインにいる

ボックスはステート 0、ラインはステート 2

ラインに着目して、トレイドバイフォーメーションでのゲットアウトの形に変えて行く:

B1: Pass Thru, Bend the Line, Each 4 Circle Left 1/4, Pass Thru, LA

B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Leaders Trade, Square Thru 3, LA

M: Pass Thru, Ends Fold, Spin the Top, Slide Thru, Pass Thru, LA

P: Pass the Ocean, Spin Chain the Gears, Swing Thru, Turn Thru, LA

A1: Left Wheel Thru, Trade By, Pass Thru, LA

A2: Touch 1/4, Checkmate the Column, Turn and Deal, Pass Thru, LA

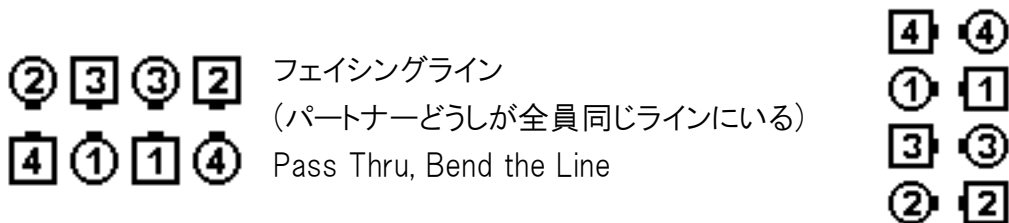
III. ステート 0なら、4人のダンサーの組み合わせを変える必要がある:

1) ステート 0: コーラーは4人のダンサーのグループを見て、パートナーペアができる可能性は全くないことが分かる。(その示す意味は、記憶しているダンサーが2人いるが彼らはパートナーペアでなく、他に2人のダンサーがいるということである。)

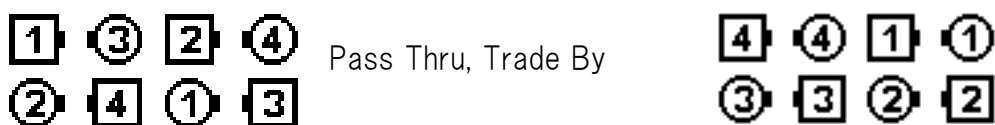
2) 2つの可能性がある:

可能性1) 視点をラインからボックスへ、またはその逆へと変えれば、ステートが変わるかもしれない。あるいは、カプルの組み合わせをただ変えることでステートを変えられることもある。

a) フェイシングラインでは、ラインがステート 2の時に、ボックスで見るとステート 0ということがあるだろう。その場合コーラーは、ラインの方に重点を置いてステート 2のゲットアウト(ステート 2の箇所の例(d)を見る)の方に進んでいくだろう。

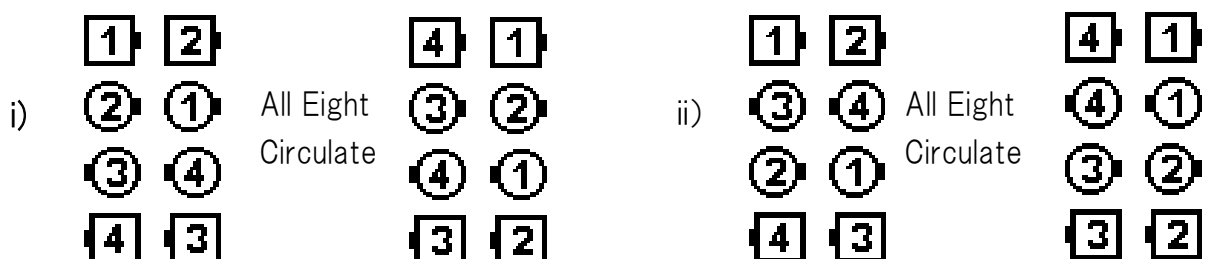


b) エイトチェインスルーフォーメーションでは、ボックス内に“Pass Thru, Trade By”のコールで簡単にステート 2に変えられるようなステート 0状態があるだろう。



c) トウフェイストラインとウェイブでも同様の場合がある。

“All 8 Circulate”がこれらのケースをステート 2 に変えるだろう。

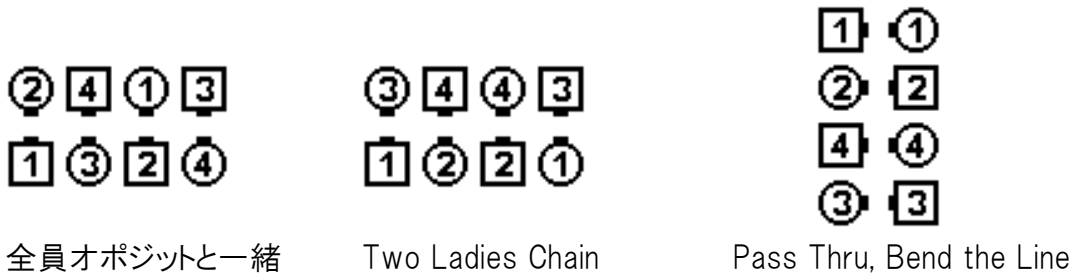


可能性2) もし可能性1で示されたコールが状況を改善しないなら、カプルの交換だけではゲットアウトのステートは変わらないだろう。使われるコールがパートナーレレーションシップを変えるものでなければならぬし、少なくとも1人ダンサーを他方のグループに移さなければならない。そのようなコールを使った後で、コーラーはゲットアウトのためにステートをもう一度分析し直すべきである。ステートは、1 か 2 のどちらかのはずである。

ステート 0 から ステート 1 または ステート 2 に変えるための基本的手順:

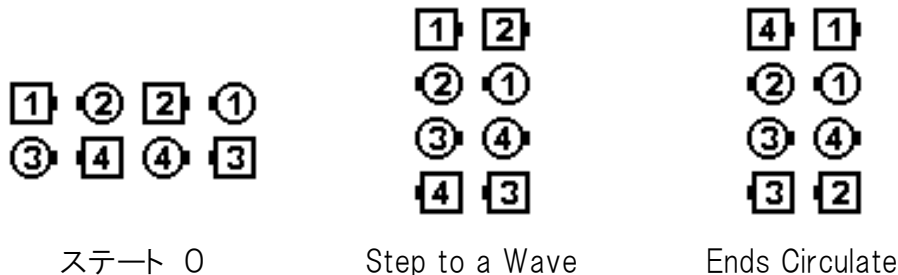
- a) ノーマルなフェイスングラインから: “Two Ladies Chain”、“Flutterwheel”、“Reverse Flutterwheel”のような、フェイスングラインを維持しながらパートナーを変えるようなものを、なんでもよいからコールする。その後、“Pass Thru, Bend the Line”をコールする。

例:(この場合 ステート 0 から、ボックスの ステート 2 へ変わる)



- b) ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションから: “Step to a Wave, Ends (または Centers) Circulate”をコールして、必要とされるグループの作り直しを行う。

例:(この場合 ステート 0 から、ステート 1 のウェイブへと変わる)



フェイスングラインとエイトチェインスルーフォーメーションでの ステート 0 のゲットアウトについては、第14章の“全員がオポジットを連れている時の、対になったゲットアウト“の箇所さらに多くの記事が載せられているので参照してほしい。

第 10 章

コールリストに制限がある場合のゲットアウト方法

この章では、ダンサーが限られたコールまたは動作しか学んでいない場合に対処できるゲットアウト方法を述べる。つまり、ビギナーのダンサーに対してであったり、気軽に行う地域での普及や親睦のためのダンスの場で用いたりするのに適している。最初の 2 つの方法は、Rollaway または Ladies In, Men Sashay を使ってサークル上でパートナーどうしを結びつけるものである。さらに多くを学んだダンサーに対してコールする場合には、この方法と同じプロセスやヒントが、男女ともインシークエンスのサークルを作るために使えるし、パートナーどうしを結びつけるのに、より複雑なサークルでのコールを使うことも、ここではできるだろう。

前章までに述べた手法の中に、限られたコールしか学んでいないダンサーにコールする場合に考慮されるべき手法が 3 つある。それは通常はこの章での方法よりももう少し多くのコールを使うが、30 から 40 のコールを学んだダンサーに使うことができる。

- 1) 第 5 章のアイソレーティッド サイト
- 2) 第 6 章の標準的な Dive Thru 法
- 3) 第 8 章の Circulate と Trade で Promenade へ

サイトコールでのゲットアウトは、コーラーは 3 つのことを成し遂げる必要がある。男子と女子の両方共がインシークエンスでなければならないし、パートナーどうしが一緒になければならない。これを行うには 2 つの障害がある。1 つは、男子と、女子が共にインシークエンスであるのを見極めることの難しさであり、もう 1 つは、ダンサーの習得した動きが非常に限られたものである時に、どのようにして彼らを必要な位置へと動かしていけばよいかを考えることである。

ビギナーのダンサーに対して通常、初期に教えられるコールのリストを調べてみる。女子のシークエンスを変える明らかな方法は“Two Ladies Chain”である。フェイスラインから全員のシークエンスを同時に変える明らかな方法は“Right and Left Thru”である。“Pass Thru, Bend the Line”を使っても皆のシークエンスを変えることができる。Circles(=Circle left/right)とサークル隊形で踊られるシンプルなコールは非常に強力なゲットアウトのためのツールである。男子、女子両方がインシークエンスである時には、“Rollaway”または“Ladies In, Men Sashay”を注意して使えば、パートナーどうしを結びつけることができる。

あまり顧みられないけれども非常に役立つのが、“Each Four Circle Left”のコールである。Each Four Circle Left 1/4、1/2、または 3/4 を行った場合の結果について考えてみよう。ダンサーの習得コール数が非常に少ない場合に、“Each Four Circle Left Halfway”は“Right and Left Thru”と等しい。“Each Four Circle Left 1/4(あるいは 3/4)”はフェイスラインフォーメーションをエイトチェインスルーフォーメーションに変え、ペアのカプルを外側に移動させる。

どのゲットアウト手法を選ぶのかは、コーラー自身がシークエンスを特定したり、ゲットアウト手法を記憶したりすることをどれほど容易にできる(と感じる)かによる。ここにある手法は、初心者が用語を学ぶにつれてコーラーが繰返し同様のゲットアウトを使わなくて済むようになるまで、といった比較的短期間限定で使用されるものである。ほとんどの新しいダンサーにとって“Circle Left”というのは、くつろいで曲に合わせて動ける「ほっと落ち着ける状況」だということを覚えておくとよい。

ビギナークラスで教えられるほどの熟練したサイトコーラーにとって、ここにある方法は非常に役立つ。また、一度その考え方を身に付ければ、どのゲットアウト方法を使う時でも、またどんなタイプのダンスグループに対してでも、多少変更を加えて調整し時々使うことが容易にできるだろう。

非常に基本的なゲットアウト法

By Susie Kelly

スクエアがノーマルカプルにされたなら、この方法のプロセスで必要なのは次のコールだけである：Two Ladies Chain, Pass Thru, Bend the Line, Forward and Back, Circle Left, Rollaway, Ladies In, Men Sashay, Allemande Left, Promenade。

まず見定める：

コールを始める前に、2 つの隣り合ったカプルを見つけ、覚える。男子のシークエンスの状態を記憶する。

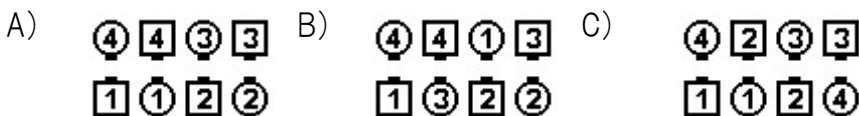
適切な一連のコールをした後に、1 カプルをペアにする：

しばらくコールした後、必要ならノーマライズして、それから Two Ladies Chain のようなコールを用いてどの男子でもよいかからパートナーとペアにする。(対称であれば彼のオポジットをもまた確実にペアになる。)

次に男子をインシークエンスにする：

次に、必要に応じて Pass Thru と Bend the Line を使って男子をフェイスライン上でインシークエンスにする。男子がインシークエンスでありさえすれば、ペアになっているカプルはラインのどちら側においても構わない。

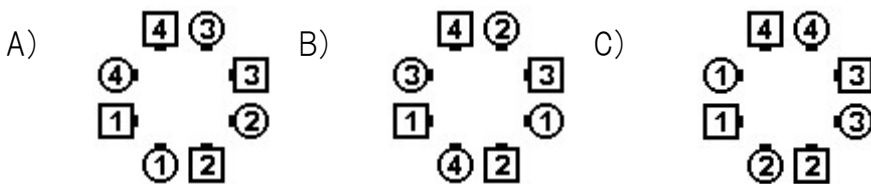
少なくとも 1 つペアがあり、男子がインシークエンスのフェイスライン：



最後にゲットアウトする：

もしこの時点で、偶然にもすべての男子が自分のパートナーを連れているなら、単に“Circle Left”をコールすればよい。(これは上図 A)

そうでなければ、“Two Ladies Chain, all Circle Left”をコールする。(上図 B または図 C に対して)



それから“Rollaway”(パートナーペアがラインの右側にいる、上図 B に対して)か、あるいは“Ladies In, Men Sashay”(パートナーペアが左側にいる、図 C に対して)の内のどちらかをコールする。

奇跡的に、パートナーのペアリングができています。どちらをコールしなければならないかは、Two Ladies Chain の前にどのカプルが自分のパートナーを連れていたかによって決まる。実際に自分でやってみて確かめてほしい。

偶数のセットアップ(EVEN SETUP)と制限されたサイト

By John Marus

この方法は、まだ習得コール数の限られたダンサーに向けてサイトコールを行うための方法であり、使えるゲットアウト方法の数も制限される。ここでは、ベーシックプログラムの Part 1 のリストを使ってのコールに焦点を当てる。使用できるゲットアウトの数を減らすために、セットアップを“偶数(even)”に限定し、ペアにするのはどちらのペアでもよく、また、“奇数(odd)”のセットアップに変えるようなコールは

避けるというものである。

“偶数”のセットアップとは、記憶したキーカプル 4 人の内、スクエアの半分の中にいる人数が偶数 (0、2、または 4 人) であるようなものをいう。一般的な開始点は、パートナーライン、リードライトボックス、そしてリードレフトボックスである。この 3 つの場合すべてで、パートナーどうしは皆ペアになっていることに注目する。

偶数のセットアップへのゲットイン

パートナーライン	リードライトボックス	リードレフトボックス
Heads Lead Right, Each Four Circle Left 3/4	Heads Lead Right	Heads Circle Left 3/4 and Pass Thru
Heads Lead Right, Circle to a Line	Head Ladies Chain, Heads Star Thru and Pass Thru	Head Ladies Chain, Heads Star Thru and California Twirl

ベーシックプログラムの Part 1 にあるコールの多くは、パートナーどうしのペアを維持したまま変えない。パートナーと一緒に保たれていれば、ゲットアウトから遠いところにいるわけではない。手始めに、パートナーペアを維持したままのコールの組立を少し作ってみるとよい。パートナーラインを作り、それから“All 8 Circle Left, Allemande Left”をコールしてゲットアウトする。

ベーシック プログラム – PART 1: パートナーペアを維持するコール:

Dosado	U-Turn Back	Couples Circulate
Promenade	Courtesy Turn	Right and Left Thru
Right and Left Grand	Lead Right	California Twirl
Left-Hand Star	Veer Left	Square Thru 1, 3 or 5
Right-Hand Star	Veer Right	Circle to a Line
Pass Thru	Bend the Line	Dive Thru

例1:

パートナーライン へのゲットイン: Heads Lead Right, Each Four Circle Left 3/4,

パートナーを維持する: Facing Dancers Dosado, Right and Left Thru, Pass Thru,
Bend the Line, Square Thru 3, Bend the Line

パートナーラインからのゲットアウト: All 8 Circle Left, Allemande Left, Promenade Home

“Two Ladies Chain”と“Star Thru” の2つのコールはそれぞれがパートナーを変えるコールであるが、ノーマルなフェイスカプルからいずれか一つを2回続けてコールするか、または一方のコールに続けて他方をコールすると、一旦パートナーを交換し、その後また元のパートナーに戻る。Square Thru 2 (または4)もパートナーを変える。これらのコールのどれも、センターの4人に対してだけコールされるのでなければ、スクエアの“偶数の状態”を変えることはない。

偶数から奇数へと状態を変えるコールというのは、Ends Circulate、Centers Circulate、Column Circulateと、Center Two Ladies Chainのような、ダンサーを2人だけ中央を横切って動かすようなコールのことである。そういうコールを避け、または2回をセットとしてコールすれば、“偶数の”セットアップで始まったスクエアはその状態が維持される。

“偶数の”セットアップからのゲットアウト:

セットアップが偶数であって、しかも対称であるので、1カプルだけペアリングすれば確実に全4カプルがペアになるだろう。その意味するところは、4カプル全部をペアにしてインシークエンスかアウトオブシークエンスのパートナーラインを作り出すことはいつでも比較的易しいはずだということである(第4章

の‘シークエンスを見る’の箇所を参照)。そこからコーラーは、既知のゲットアウト(第14章を参照)を使う。

プロセス:

0. 隣合う2つのカプル、特に1人のダンサーにとってのパートナーとコーナーを記憶する。
1. ”偶数“のセットアップになるようなゲットインを使う。
2. そのセットアップを“奇数”の状態に変えないものをコールする。
3. 1カプルをペアにして、ノーマルなフェイスングラインにする。
4. シークエンスを判断して、適切なゲットアウトモジュールをコールする。

ステップ3で、もし先にノーマルなフェイスングラインを作ったその後でパートナーどうしを結びつけるなら、4通りの場合がある:

- A) パートナーどうしはすでに一緒である -- 何もする必要はない。
- B) パートナーどうし向いている -- “Two Ladies Chain”をコールする。
- C) パートナーどうしが1つのライン上にいる -- “Pass Thru, Bend the Line, Two Ladies Chain”をコールする。
- D) パートナーどうしが斜め向かいにいる - C)の状況を作るために、“Two Ladies Chain”をコールする。

例2:

リードライトボックスへのゲットイン: Head Ladies Chain, Heads Star Thru and Pass Thru
“偶数”を維持するコールの組立: Star Thru, Right and Left Thru
カプルをペアにする: Two Ladies Chain
パートナーラインからのゲットアウト: All Circle Left, Allemande Left

例3 - ハーフサシェイドライン と BBGG (男男女女)ラインを使う:

リードレフトボックスへのゲットイン: Heads Circle Left 3/4, Pass Thru
“偶数”を維持するコールの組立: Right and Left Thru, Rollaway, Star Thru, U-Turn Back
Center Four Right and Left Thru and Rollaway
Everybody Pass Thru and U-Turn Back
ノーマルな フェイスングラインを作る: Center Four Right and Left Thru and Rollaway
パートナーペアを作る: Two Ladies Chain
パートナーライン アウトオブシークエンスのゲットアウト: Star Thru, Pass Thru, Allemande Left

オポジットラインからの近道:

“偶数の”セットアップであるノーマルなフェイスングラインにはオポジットラインも含まれる。オポジットラインから素早くパートナーどうしを結びつける方法は、“Star Thru, Centers Arch, Dive Thru, Centers Pass Thru”を使うことである。この時点でダンサーはエイトチェインスルーフオーメーションですべて自分のパートナーと向いていることだろう。

コーナーどうしを結びつけるのに必要なのは、ダンサーが皆インシークエンスなら“Pass Thru”だけであるし、アウトオブシークエンスなら“Square Thru Three”をすればよいだけであるから、記憶したコーナーどうしを探して、どちらのコールが適切かを見て判断すればよい。

例4 - オポジットラインからゲットアウトを始める:

リードライトボックスへのゲットイン:	Heads Lead Right
“偶数”を維持するコールの組立:	Veer Left, Couples Circulate, Ladies Chain Down the Line, Square Thru 3, Bend the Line, Forward and Back, Two Ladies Chain, Star Thru, Centers Arch, Dive Thru, Centers Pass Thru
パートナーを結びつける:	Star Thru, Centers Arch, Dive Thru, Centers Pass Thru
パートナーが向合う、コーナーを探す:	All Pass Thru, Allemande Left

奇数のセットアップを偶数に変える:

もし“奇数の”セットアップができてしまったなら(スクエアの半分に、覚えた2カプルの内の1人または3人がいる)、偶数状態回復のための計画を立てるのが良いだろう。もしその“奇数の”セットアップに気付くのが遅れたら、そのペアリングのプロセスでは全4カプルがペアになるという望まれる結果が得られないだろう。代わりに、結果は男子2人が自分のパートナーとペアになっているが、他の2人の男子はオポジットとペアになっているだろう。

奇数から偶数へと状態を変えるには、ダンサー2人だけを中央を横切って動かすようなコールを使う。もしスクエアがノーマルなフェイスラインなら、最も簡単な修正方法は、元のパートナーと一緒にでない女子をラインの端に置いて、それから全パートナーをペアにするために、“End Two Ladies Chain Diagonally”とコールすることである。

ペアリングとコーナー隣接によるゲットアウト法

Dottie Welch

この方法は、ビギナーのダンサーに対して使うことや、ペアが1つもできていない状態におけるシークエンス見極めに役に立てることを目的として考案された。この方法では、スクエアがいったんノーマライズされたなら、次のコールが必要なだけである: Two Ladies Chain, Pass Thru, Bend the Line, Forward and Back, Circle Left, Rollaway, Ladies In, Men Sashay, Allemande Left, and Promenade
この方法では、少なくとも1カプルを、パートナーとして、または互いに向い合うようにしてペアリングし、次にシークエンスを確認するためにコーナーどうしが隣り合っているかどうかを確認したのち、Circle Leftを使ってゲットアウトする。

パートナーどうしが横並びの形を目指してコールしてきたコーラーにとっては、パートナーが向い合った形を目指すのは慣れるのに少し工夫が要るが、それほど難しくはないはずである。

覚え方のコツ: ノーマルなフェイスラインで、ダンサーがインシークエンスであるとは、

- a) 全員が各自のパートナーどうしでペアのとき、コーナーどうしが隣り合っている
- b) または、パートナーどうしがCenterで向い合っているときコーナーどうしが隣り合っている
のいずれかの場合を指す。

ここでは次の2つのコール組立上の理論が当てはまる:

- 1) ダンサーがノーマルなフェイスラインである時、“Pass Thru”の動きを含むコールは男子、女子両方のシークエンスを変える。
- 2) ノーマルなフェイスラインで、2カプルだけがペアになっている時、男子と女子のシークエンスは違っている。“Two Ladies Chain”をコールすればシークエンスは同じになる。

“Bend the Line”の後の“Two Ladies Chain”は、動きが不自然なので、気を付けて、“Forward and Back”を間に入れるようにするとよい。

ペアリング&コーナー隣接法のステップの簡潔なまとめ:

- ステップ 0) コール開始前に、隣り合うカプル2つと、その中のコーナーどうしのペアを覚える。
- ステップ 1) ゲットアウトの用意が整えばノーマルなフェイスラインを作る。
- ステップ 2) 少なくとも1つ横並びのパートナーペアを作るか、または向かい合わせにさせる。
- ステップ 3) もし“Two Ladies Chain”で全4カプルがペアになるなら、それをコールする。もし、2カプルだけしかペアができる可能性がないなら、そのパートナーどうしをCenterで向かい合わせにさせる。
- ステップ 4) コーナーどうしが隣り合っているかどうか調べて、シークエンスを判断する。
- ステップ 5) コーナーどうしが隣り合っていないければ、男子、女子両方のシークエンスを変える。
- ステップ 6) “Circle Left”をコールし、必要ならパートナーどうしを結びつける。

詳細な解説:

ステップ 0) コールを開始する前に隣り合うカプル2つを記憶する。パートナーペアを2つと、コーナーどうしのダンサーの2人である。

ステップ 1) ゲットアウトの用意が整えば、ノーマルなフェイスラインにする。

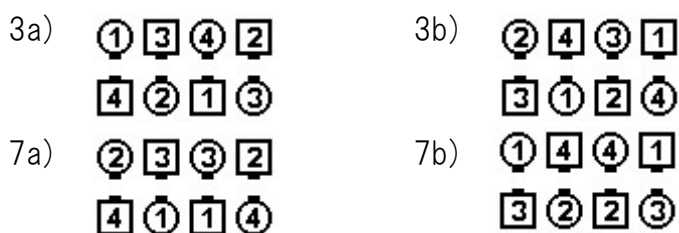
ステップ 2) 少なくとも1つ横並びのパートナーペアを作るか、または向かい合わせにさせる。

(対称であるからオポジットのカプルもペアか向かい合わせになることは確実である。) かなりの場合でこれは驚くほど簡単である。というのも、もうすでにペアができていることが多く、ただそれを見つけ出せばよいだけであるから。以下の説明は、何らかの措置を取なければならないようないくつかのケースに対処する方法を示している。

パートナーペアが一緒にいるか、または向い合っているだろうか？

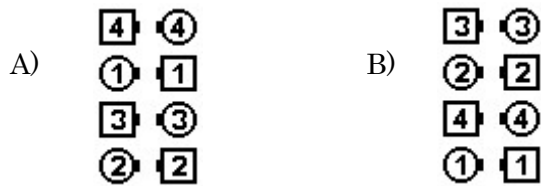
もしYesなら、あなたはもうこのステップは終えたのである。第2章のシークエンスとリレーションシップの16の可能な組み合わせの図を見て、その内の6つは少なくとも1つパートナーペアがあるのを確かめる。それは、1a、1b、5a、5b、6a、6bである。パートナーどうしが向い合っている組み合わせがもう6つある。それは、2a、2b、4a、4b、8a、8bである。

もしNoなら、4つのFASRがあり得る:



もしパートナーペアが横並びであれ、向い合わせであれ、全くいなければ、同じライン上を横に見てパートナーペアの可能性を探す。7aと7bでは、パートナーどうしが同じライン上にいる。もし同一線上にパートナーどうしが全くいなければ(FASR 3aか3b)、“Two Ladies Chain”をコールしてパートナーどうしを同じライン上に置く(3aは7aに、3bは7aになる)。

パートナーどうしが同じライン上に来たら、“Pass Thru, Bend the Line, Forward and Back”をコールする。そうすれば次のような2つの結果が得られる:



これで、パートナーどうしが皆向い合っているから、ステップ2が完了したことになる。

ステップ 3) もし4つパートナーペアができる可能性があるなら、ルートAに従って進む。

もし2つだけパートナーペアができる可能性があるなら、ルートBに従って進む。

ルートA) もし“Two Ladies Chain”のコールで全4カプルがペアになるならそれをコールする。

もしパートナーどうしが皆向い合っているなら(上図AとB)、“Two Ladies Chain”をコールする。図Bで示されたケースで、結果的にインシークエンスになるという判断が間に合えば、そのまま“Promenade”で終われば、ゲットアウトは完成である。

ルートB) もしペアが2つしかなければ、パートナーペアをCenterで互いに向い合わせにする。もしパートナーペアが2つだけで、横並びか向い合っているなら、“Two Ladies Chain”と“Each Four Circle Left Half”をコールして、1つのパートナーペアである2人がCenterで向い合うようにする。(もし“Right and Left Thru”が使えるなら、“Each Four Circle Left Half”の代わりに使う。)

ステップ 4) 隣り合うコーナーどうしを探してシークエンスを判断する。

この時点では、男子のシークエンスは女子のシークエンスと同じはずである。記憶したコーナーどうしは隣り合っているか？もしそうなら、男子と女子は共にIn シークエンスである。もし隣り合っていないければ、男子、女子両方ともアウトオブシークエンスである。

ルートA) もし4カプル全部がペアになっているなら、センターで、またはエンズで互いに手を取れる位置で隣り合っているコーナーどうしを探す。もしあれば、ダンサーは皆インシークエンスである。



ルートB) もしパートナーどうしがセンターで互いに向い合っているなら、隣り合うコーナーどうしで、今は互いのパートナーである2人を探す。そういうコーナーどうしがいれば、ダンサーは両方ともインシークエンスである。



ステップ 5) もしコーナーどうしが隣り合っていないければ、男子、女子両方のシークエンスを変える。

もしステップ4でコーナーどうしが隣り合っていないければ、アウトオブシークエンスであるから、“Pass Thru, Bend the Line”(あるいは、使えるなら“Right and Left Thru”)を使ってシークエンスを変えれば良い。

ステップ 6) “Circle Left”をコールして、必要ならパートナーどうしを結びつける。

この時点で3つの可能性があるだろう。“All Circle Left”をコールし、ダンサーを見て、

ノーマルなペアのカプルにするためにどのコールが使われなければならないかを判断する。

A: (イン) 	A: (アウトだった) 	B: (イン) 	B: (アウトだった)
----------------	--------------------	----------------	--------------------

ケースA (イン)はパートナーラインであって、ケースA (アウトだった)は“Pass Thru, Bend the Line”をした後でパートナーラインになったもの: 両方の場合に対して、“Circle Left, Allemande Left, Promenade”をコールする。

ケースB (イン) はコーナー ラインであった: “Circle Left, Rollaway, Allemande Left, Promenade”をコールする。

ケースB (Outであった)は、“Pass Thru, Bend the Line”をした後Right-Hand Lady Lineになったもの: “Circle Left, Ladies In, Men Sashay, Allemande Left, Promenade”をコールする。

例1:

- a) Arrangement #1(BBGG)のフェイスライン、ノーマライズしなければならない。“Centers Pass Thru, and Centers U-Turn Back”をコールする。
- b) フェイスライン、ノーマルカプルで、皆パートナーと向いている。“Two Ladies Chain”をコールしてペアにする。
- c) 全員ペアだがコーナーは隣り合っていないので、In シークエンスではない。“Each Four Circle Left Half”をコールする。
- d) 全員ペアでコーナーが隣り合っているため、In シークエンスである。“All 8 Circle Left, Allemande Left”をコールする

例2

- a) Arrangement #4(GBBG)のフェイスライン、ノーマライズしなければならない“Couples with the girl on the right-Rollaway”、“All Pass Thru and U-Turn Back”をコールする
- b) ノーマルなフェイスラインでパートナーペアが2つある。“Right and Left Thru and Two Ladies Chain”をコールする。
- c) パートナーペアがセンターで向いていて、コーナーが隣り合っている。“Rollaway, Circle Left, Allemande Left, Promenade”をコールする。

フェイスリングパートナー(FACING PARTNER)のゲットアウト法

これは上で述べたペアリング&コーナー隣接法の、より進んだバージョンである。前述の方法をしばらく使ってみれば、いくつかのステップが省略可能であることに気づくだろう。それらのステップは、インシークエンスであることの手掛かりを思い出したり確認したりし易くすることに使われる。より短時間にゲットアウトすることにもつながるし、前出のシステムをミックスして使うこともできる。自分で認識できるなら端折ったりゲットアウトを替えたりしても良いが、認識できないならこの手掛かりを探しながら先へ進める。

ノーマルカプルにしたなら、この方法で必要なのは次のコールだけである： Two Ladies Chain, Pass Thru, Bend the Line, Circle Left, Rollaway, Ladies In, Men Sashay, Allemande Left, Promenade。

最初の目標は、ノーマルなフェイスラインで、少なくとも一つパートナーペアがあり2人が互いに向い合っているものを作ることである。そこで起きうる6つのFASRのそれぞれに対して直接使えるゲットアウトがある。

ステップ 0) コールを始める前に、スクエアの中で隣り合う2つのカプルを覚える。その2組のパートナーペアと、隣り合うコーナーどうしのダンサーとを知っておく必要がある。

ステップ 1) しばらく踊ってから、ノーマルなフェイスラインを作る。

- a) もし全員がペアでインシークエンスと分かれば、直接“Circle Left, Allemande Left”に進む(もしこれを見落としても後でうまく続けられるだろう)。
- b) そうでなければ、ステップ2に進む。

ステップ 2) 互いに向い合っているパートナーのペアを探すかまたは作り出す。

- a、b、c を順番に完成させる。指示されているようにステップ3に進む。
- a) 互いに向い合っているパートナーペアがいるのが分かれば、ステップ3に進む。
- b) もし“Two Ladies Chain”で向い合うペアができるなら、それをコールし、ステップ3に進む。
- c) パートナーどうしが同じラインにいないければ、“Two Ladies Chain”をコールする。同じライン上でペアになっていないパートナーどうしを向かい合わせにするために、“Pass Thru, Bend the Line, Forward and Back”をコールしてからステップ3に進む。

ステップ 1 と 2 の代わりに： もしダンサーが Veer Left, Circulate, Chain Down the Line を知っているなら、ノーマルなカプルの右手の平行 ツーフェイスド ラインを作って、ステップ 1 と 2 の目標に到達することができる。少なくとも1つのカプルをパートナーどうしにするまで Boys Circulate あるいは Girls Circulate をコールして、その後、Chain Down the Line をコールして、パートナーがお互いに向かい合ったフェイスラインを作る。

ステップ 3) 6つの可能なパターンのうちの1つから直接ゲットアウトする。

ステップ2を完了したら、次の3つの可能性(それぞれに2つの場合がある)のうちのいずれかになるはずである。まず、向い合うパートナーどうしがどこにいるかを探し、それから、コーナーどうしが隣り合っているかについてのヒントを使い確認する。

a) パートナーどうしは皆向い合っている：

パートナーが皆向い合っている時は男子と女子のシークエンスが違っているから、どちらかのシークエンスを変える必要があるだろう。Each Four Circle Left 1/4 は男性のシークエンスを変え、Each Four Circle Left 3/4 は女性のシークエンスを変える。“Each Four Circle Left”を使う場合は、トレイディアレマンドレフトFASR(コーナーどうしがエンズであるかまたはセンターで向い合っている)を目指して行くのであるから、Circle Leftが3/4なのか1/4なのかを決める。

- i) 男子がインシークエンスである(コーラーに近いラインの左側にいるペアはコーナーどうしである)：

(注意：パートナーを隣どうしに持ってくるために Two Ladies Chain をコールしたときは、コーナーどうしはラインの端にきてお互いに隣どうしとなる)

① ④ ② ③

① ④ ② ③

“Each Four Circle Left 3/4, Pass Thru, Allemande Left”をコールするか、

または“Two Ladies Chain into a Promenade”をコールする。

- ii) 男子がアウトオブシーケンスである(コーラーに近いラインの左側にいるペアはコーナー
どうしではない):

① ② ④ ③ “Each Four Circle Left 1/4, Pass Thru, Allemande Left”をコールするか、
① ② ④ ③ または“Right and Left Thru, Two Ladies Chain into a Promenade”をコー
ルする。

- b) 内側(センター)だけでパートナーどうしが向い合っている:(前述の方法と同じ)
覚え方のコツ:“ノーマルなフェイスラインである場合、パートナーどうしがセンターで(のみ)
向い合っていて、コーナーどうしが隣り合っているなら、ダンサーは全員インシーケンスであ
る。”

- i) ダンサーが全員自分のコーナーを横に連れている(全員インシーケンス):

④ ① ③ ④ “Rollaway, Circle Left, Allemande Left”をコールするか、または“Right and
② ① ③ ② Left Thru, Pass Thru, Allemande Left”をコールする。

- ii) だれも自分のコーナーを横に連れていない(全員アウトオブシーケンス):

② ① ③ ② “Pass Thru, Bend the Line, Circle Left, Ladies In, Men Sashay, LA”をコ
④ ① ③ ④ ールするか、または“Center Four Circle Left 1/2, All Circle Left
Rollaway, LA”をコールする。

- c) 外側(エンズ)でだけパートナーどうしが向い合っている:

ここでは、b)で述べた覚え方のコツに対し、1つか2つの「～でない」という否定表現が含まれる。

- i) ダンサー全員が、自分のコーナーを横に連れている:

1つの否定:コーナーどうしは隣り合っているが、向い合うパートナーどうしはセンターに
いるのではなく(否定/not)、エンズにいる。従って、全員アウトオブシーケンスである。

① ② ② ③ “Pass Thru, Allemande Left”をコールする。(“Star Thru”をコールすれば
① ④ ④ ③ コーナーボックスになることに注意。)あるいは、“Right and Left Thru,
Rollaway, Circle Left, Allemande Left”をコールする。

- ii) ダンサーは誰も自分のコーナーを横に連れていない(全員インシーケンス):

二重否定:コーナーどうしが隣り合っていない(否定)、向い合っているパートナーどうし
はセンターにいない(否定)エンズにいる。二重の否定は肯定になるから、全員インシ
ークエンスということになる。

① ④ ④ ③ “All Circle Left, Ladies In, Men Sashay, Allemande Left”をコールするか、
① ② ② ③ “All Circle Left, Turn corner by the left arm, hold on and Promenade”
をコールする。

第 11 章

まずシーケンスによって調整する方法

本章に述べる方法では、コーラーが男子のシーケンスを特別な手がかりなしに認識したり、まず手始めに男子をある特定のシーケンスにしたりということが求められる。ダンサー全員を同じシーケンスにした後で、コーナーどうし、パートナーどうしを結びつけるには一連のコールが用いられる。

スロットティング法(SLOTTING SYSTEM) By Johnny Roth

この方法は当初ジョニーロスによって、モジュールの枠組みとしてあみ出された。その考え方は、一連のコールの初めに(リレーションシップで決まる)4 つのスロットの内の1つを設定するというものである。オリジナルのゲットインコールは、Four Ladies Chain をある分数の分だけ行いそれから Heads(または Sides) Lead Right and Circle to a Line で、これにより、インシーケンスでノーマルなカプルの、パートナーどうしが既知のリレーションシップのフェイスラインができる。

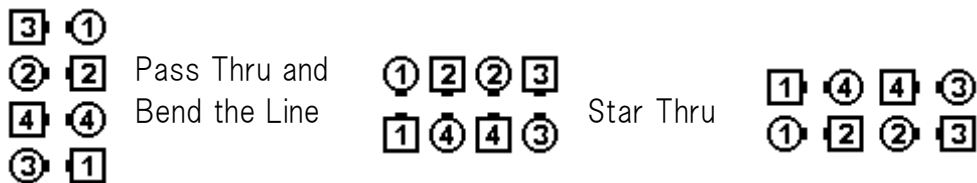
次にコーラーはゼロモジュールを使って少し動かした後、ダンサーを同じフェイスラインに戻す。スロットティング法のゲットアウトモジュールを適用するためには、ダンサーは皆アウトオブシーケンスでなければならない。アウトオブシーケンスのラインを作るためには、“Pass Thru and Bend the Line”や“Right and Left Thru”が使われる。

この時、コーラーはどのリレーションシップであるかを認識し、それによりスロット番号を決める。このスロット番号は、コーラーがアレマンドレフトに達するまでにスロットティングシーケンス(と呼ばれる一連のゲットアウトモジュール)のコールのうち、何個目までが必要になるのかを教えてくれる。例えばスロット番号1ならばコーナー ラインのアウトオブシーケンスであるから、アレマンドレフトに到達するにはスロットティングシーケンスの 1 番目のコールだけが必要になる、というもののなのである。

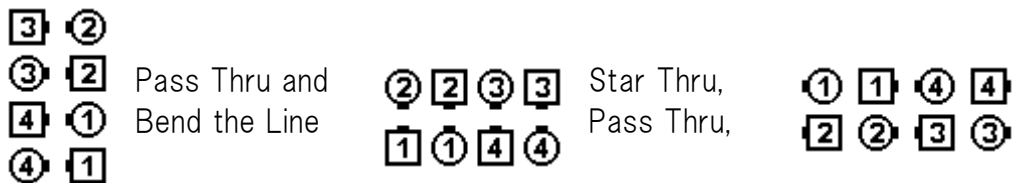
- スロット番号:コーナー= 1、パートナー= 2、ライトハンドレイディ= 3、オポジット= 4
- スロットティング シーケンスは: “Star Thru, Pass Thru, Trade By, Pass Thru”

下の図は、インシーケンスのノーマルなフェイスラインからスタートする場合の 4 つのケースを示している。もしダンサーが既にアウトオブシーケンスになっているなら、“Pass Thru, Bend the Line”は省略する。各スロットの 3 つの図は、それぞれのラインのインシーケンスの図、“Pass Thru and Bend the Line”をした後のアウトオブシーケンスの図、そして指示されたコールシーケンスを行った後のアレマンドレフト FASR を表している。

- A) スロット 1 – コーナー ライン (男子がインシーケンスで、全員コーナーを連れている):
 (ゲットイン例: Four Ladies Chain 3/4, Heads Lead Right and Circle to a Line)
 (別のゲットイン例: Heads Star Thru and California Twirl, all Star Thru)



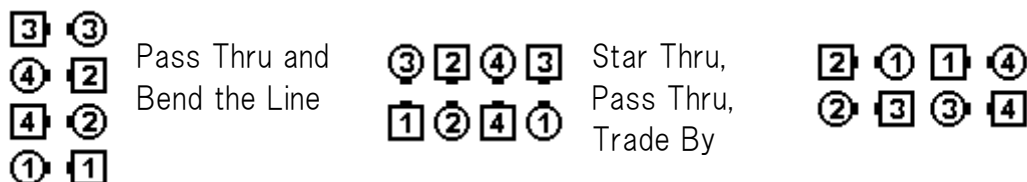
B) スロット 2 – パートナーライン (男子がインシークエンスで、全員パートナーを連れている):
(ゲットイン例: Heads Lead Right, Circle to a Line)



C) スロット 3 – ライトハンドレイディライン (男子がインシークエンスで、皆ライトハンドレイディを連れている):

(ゲットイン例: Four Ladies Chain 3/4, Four Ladies Chain across, Heads Lead Right, Circle to a Line)

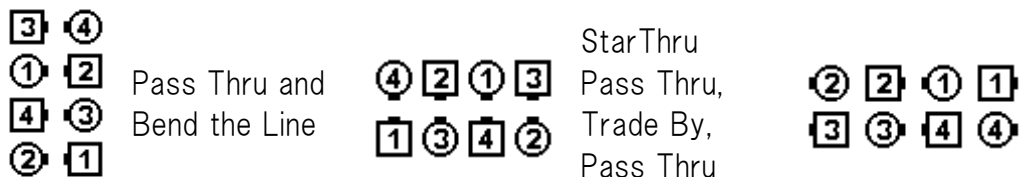
(別のゲットイン例: Sides Star Thru, Pass Thru, Square Thru 2, Partner Trade)



D) スロット 4 – オポジットレイディライン (男子がインシークエンスで、皆オポジットレイディを連れている):

(ゲットインの例: Four Ladies Chain across, Heads Lead Right, Circle to a Line)

(別のゲットイン例: All Four Ladies Chain 3/4, Heads Square Thru, Slide Thru)



この方法は元の形そのままでも使えるが、加えて、各スロットを作り上げた後、モジュールを使う代わりにアイソレーティッドサイトコールを使うようにコンセプトを変更しても良い。

スロットティング法の発展バージョン:


コーラー達がサイトコール技術を開発していく中で、スロットティング法を知っているコーラーが、それと同じ考え方をサイトによるゲットアウト法の 1 つとして使えることに気付いたようだ。これは、ノーマルなフェイスラインから使うよう考案されている。この方法では、男子と女子のシークエンスを同じにしてから、コーナーどうしが Allemande Left できる形になって終わるような一連のコールを行う。その際、現在のシークエンスを調べ、ダンサーがインシークエンスであることを確かめる箇所が 2 つある。

ステップ 0) コールを始める前に、隣り合ったカプル 2 つを記憶する。パートナーペア 2 つ、コーナーどうしであるダンサーと、男子か女子どちらかのシークエンスを知っていることが必要である。

ステップ 1) ゲットアウトの用意ができたなら、セットアップをノーマルなフェイスラインに変える。

ステップ 2) もしシークエンスが違えば(男子がインで女子がアウト、または男子がアウトで女子がイン)、次の状況の内のどれか 1 つになっている:

- 各ラインに 1 つだけペアがある。

- 1つのボックス内にパートナーどうしが皆いるのだが、ペアになっていない。誰もがパートナーと向い合っている。
- 1つのライン上に皆パートナーどうしがいるが、ペアになっていない。例えば: 

もしシークエンスが違えば、同じにするために“Two Ladies Chain”をコールする。

ステップ 3) 男子か女子の、Promenade をする場合の順序を調べる。アウトオブシークエンスであることが望まれる。もしダンサーがインシークエンスなら、“Right and Left Thru”をコールする。

ステップ 4) 下の一連のコール(=スロットイングシークエンス)を開始し、覚えているコーナーどうしが向い合っているか、または外側で隣り合っていて Allemande Left ができる位置に来るところでコールをストップする:

“Star Thru, Pass Thru, Trade By, Pass Thru”

ステップ 5) “Allemande Left, Promenade”をコールしてゲットアウトを終える。

スロットイング法の箇所にある図を今一度見直して次のことを確認する:

ケース A/C ではペアになったカプルが外側にいて自分のコーナーと向い合っている。

ケース B/D ではトレイドバイフォーメーションであり、“サークル”と見なせばコーナーが隣にいる。

後での修正: “Star Thru”をした後で“California Twirl”を加えれば、シークエンス修正することを後でもできる。あるいは、“Pass Thru”を“Square Thru 3”と替えてもよい。その後に、コーナーが見つかるまで“Pass Thru, Trade By, Pass Thru”と続けていけばよい。

シンギングコールでのゲットアウト: スロットイング法でゲットアウトに使われる一連のコールはまた、シンギングコールのフィギュア(Figure)の中で、アウトオブシークエンスのパートナーラインから、望まれるペアリングの形へとダンサーを動かすためにも使用することができる。(第 12 章の“シンギングコールの中のゲットアウト”の箇所を参照)

“Star Thru, Pass Thru”はコーナーどうし向き合って終わる。

“Star Thru, Pass Thru, Trade By”はオポジションどうし向き合って終わる。

“Star Thru, Pass Thru, Trade By, Pass Thru”は男子が自分のライトハンドレイディと向きあって終わる。

サイトによるスロット法(Sighted Slot Solutions) By Tom Sellner

これは、上述のスロットイング法でジョニーロスが最初に名付けた 4 つのスロットを作り出したり特定したりするためにサイトコールを使うという方法である。

ステップ 0) コールを始める前に、プライマリーマンと彼のパートナー、彼のコーナー、そして彼のパートナーにとってのコーナーとを覚える。これは一般的に選択されるキーダンサーたちとは異なるので、緊急事態に備え、プライマリーマンのパートナーのコーナーは、彼のコーナーのパートナーの反対側にいるダンサーだ、ということも覚えておく。もしプライマリーマンが男子 #1 なら、他の 3 人のダンサーとは、女子 #4、女子 #1 と、男子 #2 である。

ステップ 1) ゲットアウトをしようとした時に、プライマリーマンをエンズにおいたノーマルなフェイスラインを作り、彼のパートナーのコーナーが、彼に向い合うカプルの中にあるようにする。このセットアップにすると、男子がアウトオブシークエンスであることが確定する。



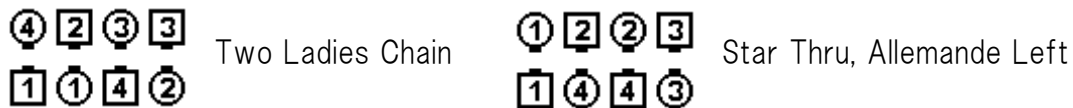
ステップ 2) プライマリーマンと彼のパートナーのコーナーとを含むボックスに注目する。下図のライン左半分にあるボックスのことである。プライマリーマン(男子 #1)のパートナーとコーナーがいるかどうか探してみると、以下のように 4 つの可能性がある。どの状況にあるのかを判断したら、ステップ 3 のそれに対応する箇所へと進む。

- a) プライマリーマンのパートナー、コーナーの両方ともそこにいる。
- b) 彼のパートナーだけがそこにいる。
- c) 彼のパートナーもコーナーもどちらもいない。
- d) 彼のコーナーだけがそこにいる。

ステップ 3) 男子は、ノーマルなフェイスラインでアウトオブシークエンスになるように動かされたのであるから、後は、女子もまたアウトオブシークエンスにすることが残されているだけである。ステップ 2 で、パートナーとコーナーの 4 つの可能な状況の中から 1 つが特定できたであろうから、以下のそれぞれに対応したケースへと進み、女子がどこに位置すべきかを見てみる。必要なコールは“Two Ladies Chain”だけのはずだ。下にある 2 つの図でそれぞれ、左の図は修正されなければならないケースを示し、右の図はそれが達成された状態を示す。スロットイング法で使うゲットアウトのシークエンスの適切な部分も示されている。

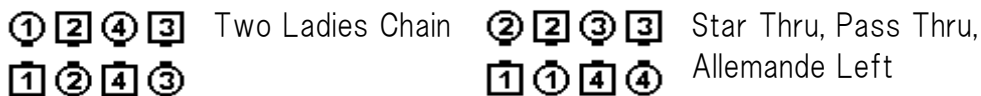
A) スロット 1 – アウトオブシークエンスのコーナーライン:

ケース a) もし左側のボックスにプライマリーマンの元のパートナーとコーナー両方がいれば、アウトオブシークエンスのコーナーラインを作るために必要な“Two Ladies Chain”を使う。ゴールは、右図に示される、プライマリーマンのコーナーを彼の現在のパートナーとしてペアリングすることである。



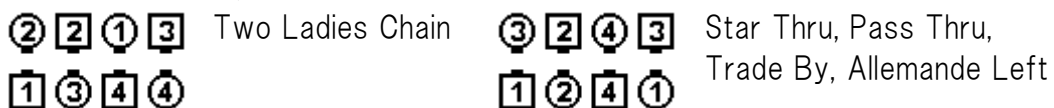
B) スロット 2 – アウトオブシークエンスのパートナー ライン (PL):

ケース b) もし左のボックスに、プライマリーマンの元のパートナーがいるだけなら、必要に応じて“Two Ladies Chain”を使いアウトオブシークエンスのパートナーラインを作り出す。ゴールは右の図に示されているように、プライマリーマンの元のパートナーをテンポラリーパートナーとしてペアリングすることである。



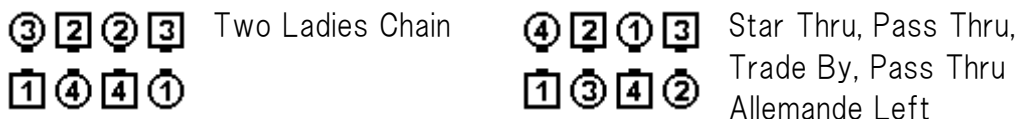
C) スロット 3 – アウトオブシークエンスのライトハンドレイディライン:

ケース c) もし左のボックスにプライマリーマンの元のパートナーも彼のコーナーもどちらもいなければ、“Two Ladies Chain”を必要に応じて使い、アウトオブシークエンスのライトハンドレイディラインを作り出す。ここでのゴールは、右図に示されているようにプライマリーマンの元のパートナーを、彼のいるラインの反対の端に位置させることである。



D) スロット 4 – アウトオブシーケンスのオポジットレイディライン:

ケース d) もしプライマリーマンの元のコーナーだけが左のボックスにいるなら、“Two Ladies Chain”を必要に応じて使い、アウトオブシーケンスのオポジットレイディラインを作り出す。ここでのゴールは、右側の図のようにプライマリーマンのコーナーを彼と向かい合わせにすることである。あるいは、プライマリーマンのパートナーを、彼から見て斜め向いに位置させることが目標だと考える方が、より易しいかもしれない。



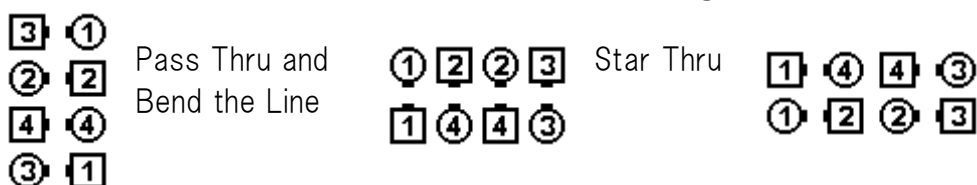
ステップ 4) この段階で、4 つの既知の FASR の内のどれか 1 つを作り出したことになり、これで、上に示されたスロットティング法でのゲットアウトモジュールを適切にコールすること、または他のゲットアウトモジュール(第 14 章、ゲットアウト満載！を参照)を使うことができるはずである。このプロセスを簡潔にまとめたものは、次のセクションの終わりに載せておく。

プライマリーレイディを使う場合のスロットティング法によるゲットアウト By Tom Sellner

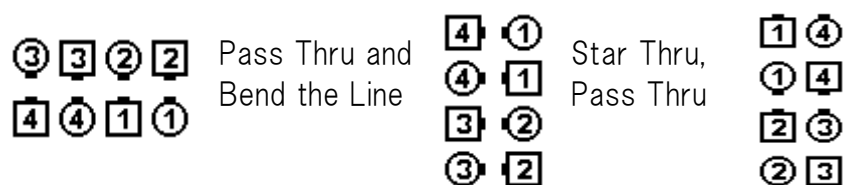
プライマリーレイディを見て行う、スロットティング法によるセットアップとゲットアウト:

女性コーラーは、プライマリーレイディが右の端になるようにノーマルなフェイスラインを作れば、元のスロットティング法の枠組みを使う方がより易しいと感じるかもしれない。ここに、4 つのスロットについてのセットアップの説明と図が示されている。それぞれの下にある 3 つの図は、インシーケンスのラインと、“Pass Thru and Bend the Line”をした後のアウトオブシーケンスの図、そして適切なスロットティング法のゲットアウトモジュールを用いた後のアレマンドレフト FASR の図である。

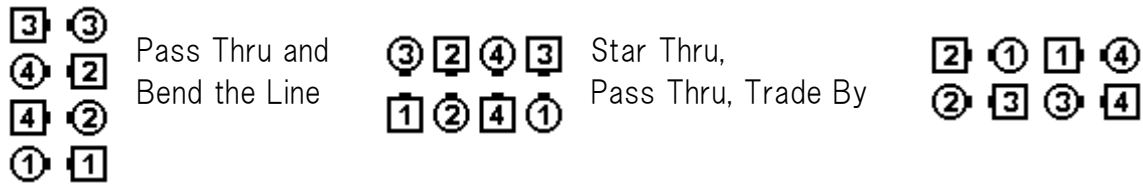
A) スロット 1 – コーナー ライン (女子がインシーケンスで、全員コーナーを連れている):
(ゲットイン例: Four Ladies Chain 3/4, Heads Lead Right and Circle to a Line)



B) スロット 2 – パートナーライン (女子がインシーケンスで、全員パートナーを連れている):
(ゲットイン例: Sides Lead Right, Circle to a Line)



C) スロット 3 – レフトハンドマン ライン (女子はインシークエンスで、皆自分のレフトハンドマンを連れている): (ゲットイン例: Four Ladies Chain 3/4, Four Ladies Chain across, Heads Lead Right, Circle to a Line)



D) スロット 4 – オポジット Man ライン (女子はインシークエンス、皆オポジット Man を連れている): (ゲットイン例: Four Ladies Chain across, Sides Lead Right, Circle to a Line)



プライマリーレイディを使う場合の、サイトによるスロットティング法

先に述べられたサイトによるスロットティング法のルールはまた、プライマリーレイディを基準にしたスロットティングの考え方にも使うことができる。

ステップ 0) プライマリーレイディ、彼女のパートナー、彼女のコーナー、そして彼女のパートナーのコーナーを記憶する。

ステップ 1) プライマリーレイディ(図の女子 #1)がラインの右の端に、彼女のパートナーのコーナー(女子 #4)が向かいのカプルの中にあるような、ノーマルなフェイスングラインを作る。これは、女子がアウトオブシークエンスであることを保証する。

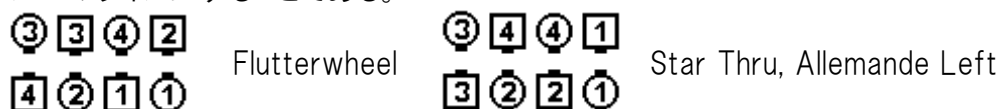
ステップ 2) この 2 人の女子を含むボックスを注視して、プライマリーレイディのパートナーとコーナーがそこにいるかどうかを見る。これには 4 つの場合が考えられる。

- a) 彼女のパートナーとコーナー両方がいる。
- b) 彼女のパートナーだけがいる。
- c) 彼女のパートナー、コーナー、どちらもいない。
- d) 彼女のコーナーだけがいる。

ステップ 3) この 4 つの場合はそれぞれ、下にある4つのスロットに対応している。アウトオブシークエンスのノーマルなフェイスングラインの 4 つの FASR を作るには、男子がアウトオブシークエンスの状態にするのと同じルールを使えば良い。もし必要なら、“Two Ladies Chain, Right and Left Thru”あるいは、男子を交換するために“Flutterwheel”を使う。下にある 2 つの図はそれぞれ、左図が修正を必要とする状態を示し、右図は目標達成後の状態を示している。一連のコールは、スロットティング法のゲットアウトと同じである。他にも適切なゲットアウトを使うことができる(第 14 章: ゼットアウト満載! を参照)。

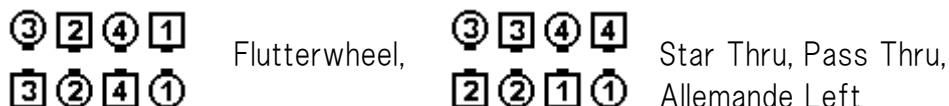
A) スロット 1 – アウトオブシークエンスのコーナー ライン

ケース a) もしプライマリーレイディのパートナーとコーナーが右側のボックスにいるなら、目指すゴールはコーナーどうしが現在のパートナーとして一緒にいるような、アウトオブシークエンスのラインにすることである。



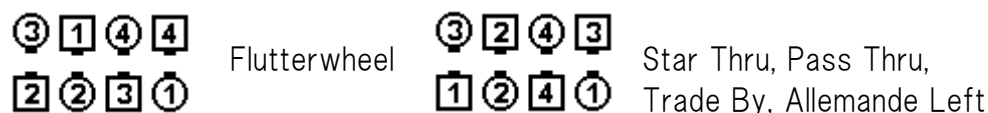
B) スロット 2 – アウトオブシークエンスのパートナー ライン (=ゼロライン)

ケース b) もし右側のボックスにプライマリーレイディのパートナーだけがいるなら、ゴールは、プライマリーレイディの元のパートナーを現在のパートナーとして一緒にすることである。



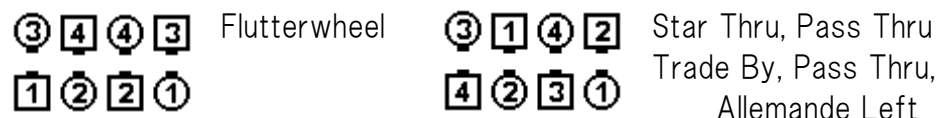
C) スロット 3 – アウトオブシークエンスのレフトハンドマン ライン

ケース c) もしプライマリーレイディのパートナーもコーナーもどちらも右側のボックスにいないなら、ゴールは、プライマリーマンをプライマリーレイディと同じライン上で反対の端に位置させることである。



D) スロット 4 – アウトオブシークエンスのオポジットマンライン

ケース d) もし右側のボックスにプライマリーレイディのコーナーだけがいるなら、ゴールは、プライマリーレイディの元のコーナーを彼女と向かい合わせにさせ、プライマリーレイディの元のパートナーを斜め向かいに置くことである。



サイトによるスロットイング法のゲットアウトプロセス-要約:

ステップ 1) プライマリーマン(またはレイディ)をノーマルなフェイスングラインの端に置く。また、男子がアウトオブシークエンスであることを確実にするために、適切な男子(または女子)を向いのカプルの中に置く。

ステップ 2) プライマリーダンサーのパートナーとコーナーがいるかどうか探す。

ステップ 3) 必要ならば、次の箇所にあるように、4 つの FASR の 1 つを、パートナーとコーナーの存在の有無に基づいて指示された状態にするために、その 2 人の女子(または男子)を動かす。

記憶の秘訣は CPR と O である:

男子のスロットの順番を覚えるためには CPR を使い、そして O を付け加えるとよい。CPR とは、コーナーの‘C’、パートナーの‘P’、ライトハンドレイディの‘R’であり、そしてオポジットの‘O’のことである。

女性コーラーは、CPL0 を使うかもしれない。つまり、コーナーの‘C’、パートナーの‘P’、レフトハンドマンの‘L’、オポジットの‘O’のことである。

4 人のボックスにいるダンサー	ノーマルなフェイスライン	調整して目指す状態
a) パートナーとコーナー	アウトオブシークエンス コーナー ライン	テンポラリーパートナーとして元のコーナーを連れる
b) パートナーのみ	アウトオブシークエンス パートナー ライン	元のパートナーどうしを一緒にする
c) どちらもいない	アウトオブシークエンス ライトハンドレイディ またはレフトハンドマン ライン	プライマリーカプルの 2 人を 1 つのラインの両端に置く
d) コーナーのみ	アウトオブシークエンス オポジットレイディ(またはオポジットマン) ライン	プライマリーダンサーがコーナーと向いているか、プライマリーダンサーどうしが斜め向かいにいる

サイトによるエニタイムエニプレイス(ANY-TIME ANY-PLACE)法 By Tomas “Doug” Machalik

- 0) チップを始める前に、スクエアの中の隣り合う2カプルを覚える。パートナーペアを1つと、男子、女子両方のシークエンスも意識的に知っておく必要がある。
- 1) 覚えた2人のキーとなる男子両方を見つけて、彼らのシークエンスを確認する。もし彼らがアウトオブシークエンスなら、それを覚えて**男子をインシークエンスにする**ようないくつかの“マジック”コールを使う。それらマジックコールとは、“Trade”、“Zoom”、“(Left) Swing Thru”、“Right and Left Thru”、“Recycle”、“Flutterwheel”、“Split Circulate”、“Walk and Dodge”、“Half Sashay”そして“Tag the Line”などである。
- 2) また、キーとなる女子も見つけて、(男子のシークエンスは変えないようにしつつ)**女子もまたインシークエンスにする**。このためのマジックコールには、“Two Ladies Chain”、“Reverse Flutterwheel”、“Girls Trade”や“Girls Cross Run”などがある。
- 3) 考えているゲットアウトを使うためにフォーメーションかアレンジメントのどちらかを変える必要がある場合、**男子 1人、女子 1人をそれぞれのジオメトリッククワドラントに動かしてみる**。そこから、フォーメーション、アレンジメントと、シークエンスの問題点を解決するには、ただ、“Single Hinge”、“Touch 1/4”、“Scoot Back”、“Single Circle (3/4) to a Wave”、“Step to a Wave”、またはこの種の他のふさわしいコール(またはコールの組み合わせ)を使うだけでよい。
- 4) 唯一残された考慮すべき点は、**パートナーどうしを隣り合わせる**というリレーションシップについてだけである。しかし、この作業は実に単純である。このパートナーペアリングには3つの方法が考えられる。その内の2つの方法については以下に簡潔な説明と、そして後のセクション、“オールインシークエンス法”の記述中に例を上げて説明している。

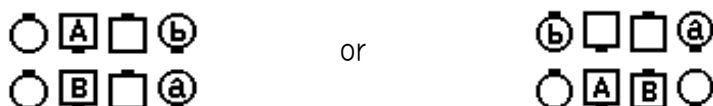
- **手数に合わせたRight and Left Grandを使う:** 1つめは、ダンサーをRight and Left Grandさせ、元のパートナーどうしと出会う手の数に変更したRight and Left Grandを使うというものである。もしパートナーと出会う手が偶数(番目)なら、“Promenade”をコールすればよく、奇数なら左手が使える状態で出会うのであるから、“Do Paso”をコールして Promenadeにつながるか、あるいは、“Left Arm Turn to an Allemande Thar with boys in the Middle”のような、左手か左腕で始まるような、何か別のコールをしてもよいことになる。
- **ノンクロッシングな一連のコールを使う:** もう一つはシークエンスを変えないようなコールの組立を使って、パートナーどうしを合わせる(そういうコールは、同性のダンサー全員がスクエアを同一方向に回るように動かすものでなければならない)。エイトチェインスルー、平行なウェイブ、平行なトウフェイスラインの各フォーメーションからの例は、このセクションに続く“オールインシークエンス法”を見るとよい。
- 3つ目の可能性は、ゲットアウト方法を決めるための“ワンサイド-ワンクワドラント法”を使うことである。この方法は、記憶した4人のダンサーの位置を見て、1つのジオメトリッククワドラント内にある2人のダンサーに、ある種の調整をするだけでよいようなゲットアウトを色々提供してくれる。

同じ側の一つのクワドラント内に着目し調整する(オール インシークエンス)ゲットアウト

私たちに必要なキーマン2人を、“A”と”B“(彼らの元のパートナーは、それぞれ“a”と“b”)と呼ぶことにしよう。“A”は、スクエアセットで“B”から見て時計回りの方向に立っていたダンサーである。次の図は、4つのケースそれぞれに対して、可能なゲットアウトがあることを示している。男子、女子両方がインシークエンスになったなら、これらのゲットアウトの1つを始めるのに必要なのはただ、ダンサーを正しい向きにするためにジオメトリッククワドラント内のダンサーに少しの変更を加えることだけなのである。

ケース1: キーマンの両方(AとB)がスクエアの同じ側にいるが、彼らの元のパートナー(aとb)は別の側にいる。

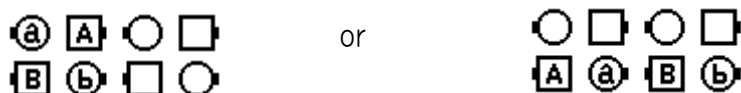
a) 平行な右手のウェイブで、女子がエンズである(アレンジメント 1/2):



ゲットアウト: All Eight Circulate to a Right and Left Grand

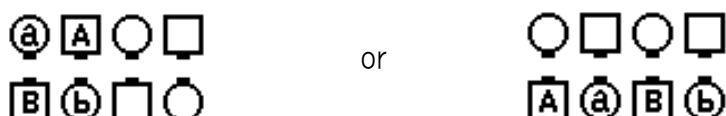
ケース2: キーダンサー全4人(A、a、B、b)がスクエアの同じ側にいる。

a) ノーマルカプルで、トレードバイフォーメーション:



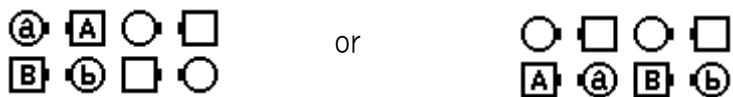
ゲットアウト: Allemande Left

b) ノーマルカプルで、フェイスライン:



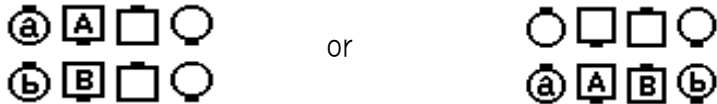
ゲットアウト: (Circle Left) Allemande Left

c) ハーフサシェイドのカプルで、エイトチェインスルーフォーメーション:



ゲットアウト: Right and Left Grand

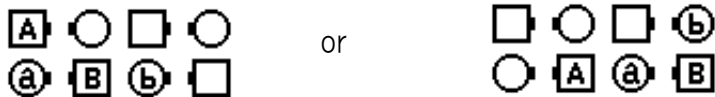
d) 平行な右手の Ocean ウェイブで、女子がエンズにいる:



ゲットアウト: Right and Left Grand

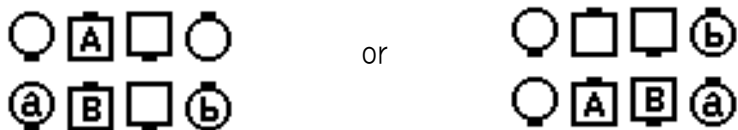
ケース3: ダンサー“A”、“a”、“B”は同じ側にいるが、“b”がそこにいない。あるいは、ダンサー“a”、“B”、“b”が一方の側に見えるかもしれないが、“A”がそこにいない。(一方の側に3人が一緒にいて、コーナーどうしのダンサーを含んでいる。)

a) ノーマルカプルで、エイトチェインスルー フォーメーション



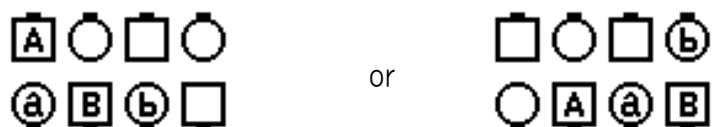
(コーナーボックス) ゲットアウト: Allemande Left

b) 平行な左手ウェイブで、女子がエンズにいる(アレンジメント 0)



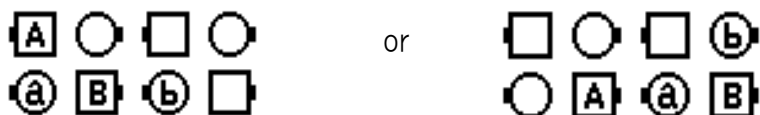
(コーナーボックス 左手ウェイブ) ゲットアウト: Allemande Left

c) ノーマルカプルで、フェイスिंग アウトのライン



ゲットアウト: Allemande Left

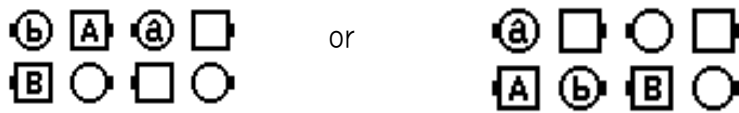
d) ハーフサシェイドのカプルで、トレードバイフォーメーション (アレンジメント 1/2)



ゲットアウト: Right and Left Grand

ケース4: ダンサー“A”、“B”、“b”がスクエアの同じ側にいるが、“a”はそこにいない。あるいは、ダンサー“A”、“a”、“b”が一方の側に見えるかもしれないが、“B”がそこにいない。(一方の側に3人が一緒にいるが、コーナーどうしのダンサーの1人がそこにいない。)

a) ノーマルカプルで、トレードバイフォーメーション

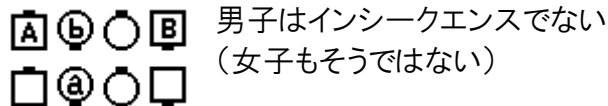


ゲットアウト: Wrong-Way Grand

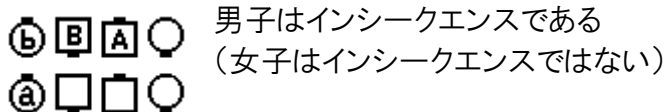
ワンサイド-ワンクワドラント法を用いたエニタイムエニプレイス(Any-Time Any-Place)の例:

過程を示す例1:

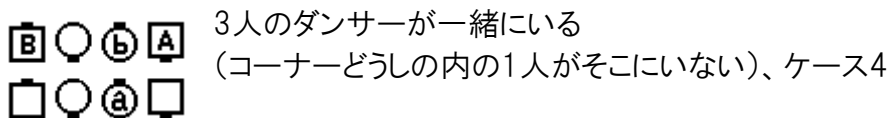
サイトコールを少し行った後で、平行な右手のウェイブになっている場合:



Swing Thru



Swing Thru again (まだ平行な右手のウェイブのままである)



Extend (またはPass ThruかStep Thru)、Wrong Way Grand

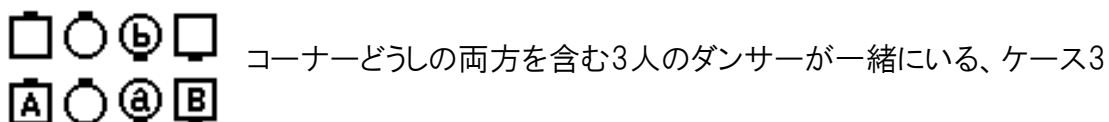
過程を示す例2:

平行な右手のトゥフェイスラインの場合:

男子はインシークエンスだが、女子はそうでない



Girls Trade(まだ平行な右手のトゥフェイスラインである)

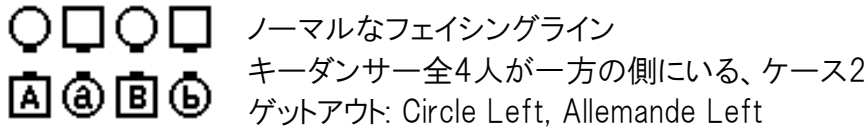
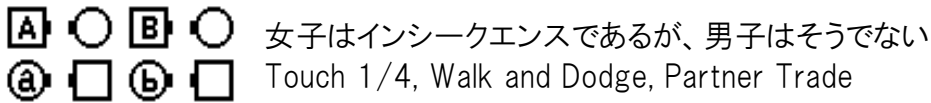


Girls Run, Allemande Left(平行な左手ウェイブを使うゲットアウト)

または、Bend the Line, Square Thru 3, Allemande Left(フェイスグアウトのラインを使うゲットアウト)

例3:

エイトチェインスルー フォーメーションの場合:



もしこの方法が使えるようになれば、パイロツクスクエアの一部が壊れるというような多くの困った状況から抜け出す助けとなることだろう。無事に残っている方の半分にいるキーダンサーを早い時点で何とか特定できれば(少し運が良ければ、キーダンサーの何人かがそこにいるかもしれない)、男子と女子両方をインシーケンスにして、リレーションシップを適切に判断し、正しく踊れたダンサーを元のパートナーと結びつけ、誰にも衝突させることなく、確実にホームに返すことができるだろう。

オールインシーケンス(All In Sequence)ゲットアウト法

これは上で述べた、エニタイムエニプレイス法から派生してできた方法である。従って、もしまだその箇所を読んでいないならその最初の部分に戻り、ステップ4の初めの2つの可能性の部分と、この方法に触れた部分まで通して読んでもらいたい。

ここでの論理というのは、男子、女子両方がインシーケンスであると分かっていたらいつでも、男子を一方向に女子を逆方向に輪状に動かすことでパートナーどうしを結びつけることができる、というものである。この輪状の動きに使われるコールは、その時のフォーメーションや、フォーメーションのグループによって違う。

- グループ1は、フェイシングラインとサークルで、“Circle Left”や“Rollaway”などを使う。
- グループ2は、エイトチェインスルーとトレードバイで、“Pass Thru”と“Trade By”を使う。
- グループ3は、平行な右手のウェイブで、“Circulate”と“Right and Left Grand”を使う。
- グループ4は、平行な左手ウェイブで、“Circulate”と“Allemande Left”を使う。
- グループ5は、平行な右手の トウフェイスラインで、“Circulate”と“California Twirl”、“Promenade”を使う。

オール インシーケンス法のゲットアウトプロセス:

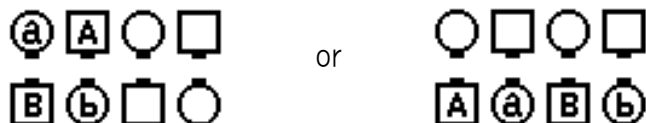
- 0) チップを開始する前に、スクエア内の隣り合うカップル2つを覚える。最初の3つのステップはどういう順番で行われても構わない。
- 1) 2人の“Keyとなる男子”を両方とも見つけて、彼らをインシーケンスにする。
- 2) 2人の“Keyとなる女子”を両方とも見つけて、彼らをインシーケンスにする。
- 3) そのダンサーをゲットアウトの過程で使うフォーメーショングループの1つへと動かす。
- 4) パートナーどうしを結びつけてゲットアウトする。

オール インシーケンス法でのゲットアウト例:

Keyとなる2人の男子を“A”、“B”と名付けよう(彼らの元のパートナーはそれぞれ“a”、“b”とする)。“A”とは、当初“B”から見て時計回りの位置に立っていた男子のことである。

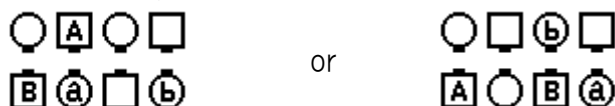
フォーメーショングループ1: フェイシングライン、8人のサークル、そしてアレマンザー

- a) フェイシングラインでノーマルカプル、全員インシークエンスで元のパートナーを連れている:(パートナーライン):



ゲットアウト: (Circle Left) Allemande Left

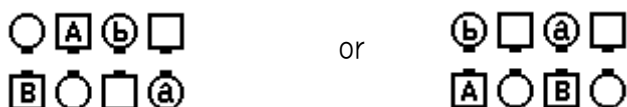
- b) フェイシングラインでノーマルカプル、全員インシークエンスで元のコーナーを連れている:(コーナーライン):



ゲットアウト: (Circle Left), Rollaway, Circle Left, Allemande Left

ゲットアウト: Circle Left, Allemande Left go forward 2 make an Allemande Thar, Slip the Clutch, Left Allemande, Come back to Promenade

- c) フェイシングラインでノーマルカプル、全員インシークエンスでオポジットを連れている:(オポジットライン):



ゲットアウト: Circle Left, Rollaway Twice, Allemande Left Promenade

ゲットアウト: Circle Left, Walk Around Corner, Turn Partner Left, Four Ladies Chain across into a Promenade

- d) フェイシングラインでノーマルカプル、全員インシークエンスで男子はライトハンドレイディを連れている。(ライトハンドレイディライン):



ゲットアウト: Circle Left, Ladies In, Men Sashay, Allemande Left

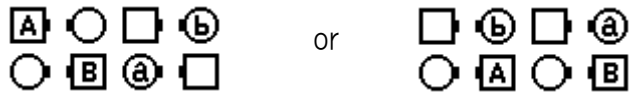
フォーメーショングループ2: エイトチェインスルー, トレイドバイ

- a) エイトチェインスルーでノーマルカプル、全員インシークエンスで、外側の男子はパートナーを連れている(コーナーボックス):



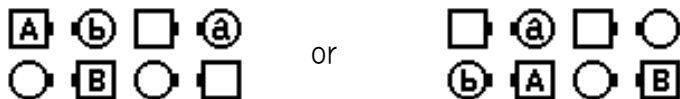
ゲットアウト: Allemande Left

- b) エイトチェインスルーでノーマルカプル、全員インシークエンスで、外側の男子はコーナーを連れている:



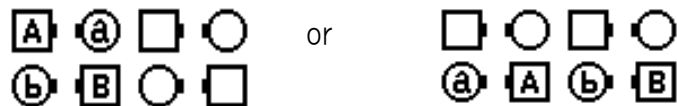
ゲットアウト: Pass Thru, Trade By, Box the Gnat, Grand Right and Left
 ゲットアウト: Box the Gnat, Grand Right and Left but on 3 Promenade

- c) エイトチェインスルーでノーマルカプル、全員インシークエンスで、外側の男子はオポジットを連れている:



ゲットアウト: Pass Thru, Trade By, Allemande Left
 ゲットアウト: Pass Thru, Wrong Way Grand

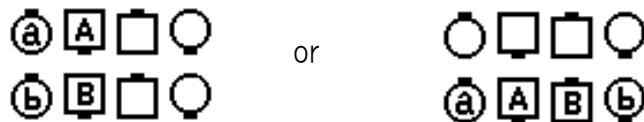
- d) エイトチェインスルーでノーマルカプル、全員インシークエンスで、外側の男子はライトハンドレイディを連れている:



ゲットアウト: Box the Gnat, Grand Right and Left
 ゲットアウト: Pass Thru, Allemande Left

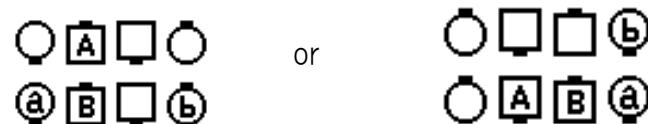
フォーメーショングループ3: 平行な右手のオーシャンウェイブ (アレンジメント 1/2)

- a) 平行な右手のウェイブ、男子がセンター、全員インシークエンスで、パートナーを連れている:



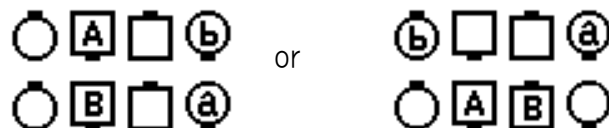
ゲットアウト: Right and Left Grand

- b) 平行な右手のウェイブ、男子がセンター、全員インシークエンスで、コーナーを連れている:



ゲットアウト: Boys (or Girls) Circulate, Right and Left Grand
 ゲットアウト: Extend (or 1/2 Circulate), Right and Left Grand

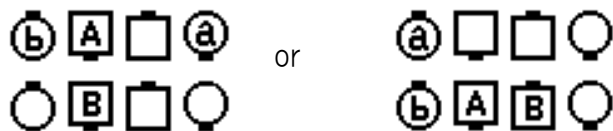
- c) 平行な右手のウェイブ、男子がセンター、全員インシークエンスで、オポジットを連れている:



ゲットアウト: All Eight Circulate to a Right and Left Grand

- d) 平行な右手のウェイブ、男子がセンター、全員インシークエンスで、男子はライトハンドレイディ

イを連れている:

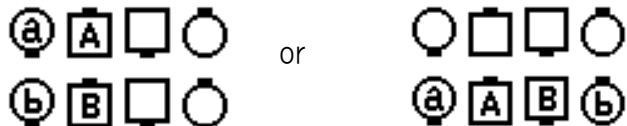


ゲットアウト: All 8 Circulate 1 1/2, Right and Left Grand

ゲットアウト: Turn Thru, Turn partner by the left, hold on and Promenade

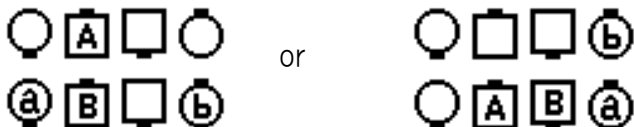
フォーメーショングループ4: 平行な左手ウェイブ

a) 平行な左手ウェイブ、男子がセンター、全員インシークエンスで、パートナーを連れている:



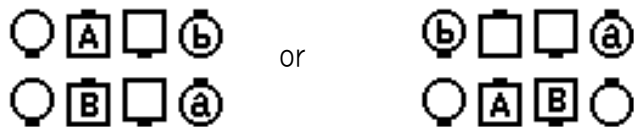
ゲットアウト: Boys (or Girls) Circulate, Allemande Left

b) 平行な左手ウェイブ、男子がセンター、全員インシークエンスで、コーナーを連れている:



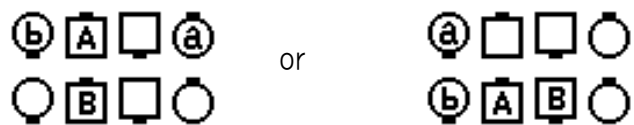
ゲットアウト: Allemande Left

c) 平行な左手ウェイブ、男子がセンター、全員インシークエンスで、オポジットを連れている:



ゲットアウト: All Eight Circulate 1 1/2, Allemande Left

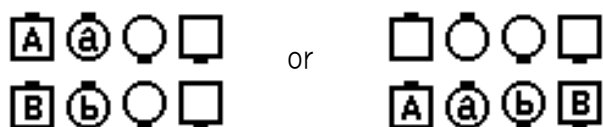
d) 平行な左手ウェイブ、男子がセンター、全員インシークエンスで、男子はライトハンドレイディを連れている:



ゲットアウト: All 8 Circulate, Allemande Left

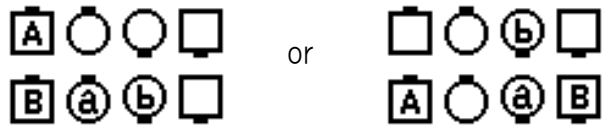
フォーメーショングループ5: 平行な右手のトゥフェイスライン

a) 右手のトゥフェイスラインでノーマルカプル、インシークエンスでパートナーを連れている:



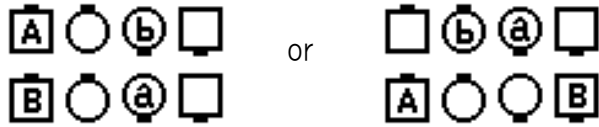
ゲットアウト: California Twirl, Promenade

b) 右手のトゥフェイスラインでノーマルカプル、インシークエンスでコーナーを連れている:



ゲットアウト: Girls Circulate, California Twirl, Promenade

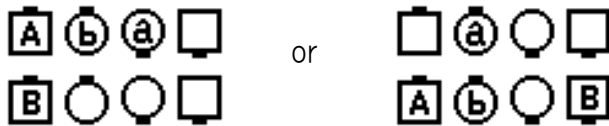
- c) 右手のトゥフェイスラインでノーマルカプル、インシークエンスでオポジットを連れている:



ゲットアウト: Girls (or boys) Circulate twice, California Twirl, Promenade

ゲットアウト: Girls Run Left, All 8 Circulate 1 1/2, Allemande Left

- d) 右手のトゥフェイスラインでノーマルカプル、インシークエンスで男子はライトハンドレイディを連れている:



ゲットアウト: Boys Circulate, California Twirl, Promenade

第 12 章

ホーム位置でのゲットアウト、スターザバケット、シンギングコール中の ゲットアウト

この章では、サイトコールを応用する特別な場合を3つ述べる。一番目に、Allemande Left、Right and Left Grand、Promenade 等の通常のコールを使わず、ダンサー全てをホーム位置に直接戻してゲットアウトする方法。2番目には、“スターザバケット”を行う方法、3番目は、シンギングコールの中でサイトコールを使う様々な方法についてである。

ホーム位置でのゲットアウト方法

Promenade をコールせずに、ホーム位置でスクエアをゲットアウトさせるには幾つか方法がある。コーラーは隣り合うカプルのパートナーどうしのペアとコーナーどうしのペアを覚えるだけでなく、ホーム位置についても知っていなければならない。この技術は連続して頻繁に使われるものではない。だがもしペアリングの過程が終わった時にコーラーがホーム位置でのゲットアウトの可能性に気付いたなら、その終わり方は、ダンサーにとって心地よいサプライズとなることだろう。

ペアが自分のホーム位置の方を向いている場合：

いったん 1 つのカプルがペアになったなら、そのペアが彼らのホーム位置の方を向いているかどうか判断する。もし向いていれば、Ferris Wheel や Dive Thru のようなコールを用いて、そのカプルを彼らのホーム位置でダブルパススルーフォーメーションのエンズとすることが容易に可能なのである。そうなれば、ゲットアウト完成に向けての残る課題は、センターのダンサーを彼らのホーム位置に動かすための 2 カプルダンスのコールの組立・コリオグラフィーが少しばかり必要になるだけということになる。コールの動作数は 3 つかそれ以下に抑えてゲットアウトを完了できるようにするとなおよい。ペアのカプルはまた、他のフォーメーションであっても、エンズに置かれた状態であればよいはずであるといえる。

例：図は、開始時点のセットアップを示している。この方法を使う場合には、FASR だけでなくスクエア内でのダンサーの地理的位置も重要となる。

B1: Dive Thru, Centers Star Thru and back away at Home

③ ④ ② ③
① ④ ② ①

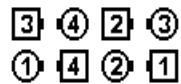
B2: Ferris Wheel, Centers Star Thru and back away at Home

③ ③ ② ④
② ④ ① ①

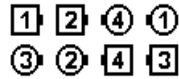
B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Zoom, Centers Square Thru 2 and Partner Trade,
You're Home

① ① ④ ②
④ ② ③ ③

M: Pass to the Center (or Dive Thru), Centers Slide Thru and back away at home



M: Double Pass Thru, Centers In, Cast Off 3/4, Slide Thru, Centers Go Twice, You're Home



P: Ping Pong Circulate, Centers Explode and Right and Left Thru, You're Home



ペアのカプルの向いている方向を変える場合:

もしホーム位置でのゲットアウトを望んでも、ペアのカプルが自分のホームウォール(Home Wall)の方を向いていない場合、彼らの向きを 90 度か 180 度変えるようなコールが必要となる。“Bend the Line”や “Pass the Ocean”は向いている方向を 90 度変える。“Right and Left Thru”は 180 度向きを変える。以下に3つの例を示す:

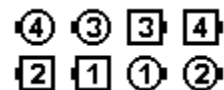
- | | | | |
|-----------|--|--|---|
| <p>1)</p> | <p>Bend the Line,
Pass Thru,
Wheel and Deal,</p> | | <p>Centers Left Swing Thru,
Girls Run,
Bend the Line
You are Home!</p> |
| <p>2)</p> | <p>Right & Left Thru
Veer Left
Ferris Wheel,</p> | | <p>Centers Veer Left &
Wheel and Deal &
Sweep a Quarter to Home</p> |
| <p>3)</p> | <p>Pass the Ocean,
Girls Trade,
Swing Thru,
Boys Run</p> | | <p>Ferris Wheel,
Centers Star Thru,
and Back away at Home</p> |

特定のコールを使う場合:

メインストリーム(M): Cloverleaf を使う

Cloverleaf は、ホーム位置でのゲットアウトにつながる点で、良いコールと言える。コンプリートダブルパススルーフォーメーションの、センターの位置で背中合わせになっているパートナーペアが彼らのホーム位置の近くにいないだろうかと探してみるとよい。

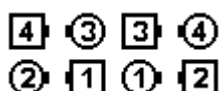
M: Cloverleaf, Centers Touch 1/4,
Walk and Dodge and Partner Trade at Home



アドバンス(A1): Clover and (Anything)を使う

これは上述の Cloverleaf を使う場合のバリエーションである。エイトチェインスルーフォーメーションのセンターの位置で、パートナーペアになっているが背中合わせで自分のホーム位置近くにいるか、探してみる。“Pass Thru, Clover and (Anything)”を使って、そのパートナーどうしをホーム位置に動かす。それから、残る 4 人のダンサーをホーム位置に帰すために一連の2カプルダンスコールの組立を使う。

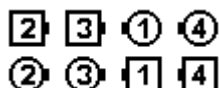
A1: Pass Thru, Clover and Swap Around, Centers Partner Trade, You're Home



チャレンジ(C1): Wheel and (Anything)を使う

“Wheel and (Anything)”や “Reverse Wheel and (Anything)”を使うのは、リーダーであるペアのカプルをホーム位置に戻すのに適した、簡単な方法であるだろう。

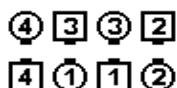
C1: Double Pass Thru, Wheel and Partner Trade, You're Home



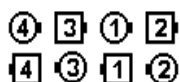
細かい調整を行う:

もしコーラーが、外側のダンサーはパートナーペアで自分のホーム位置に近い、ということに気付けば、外側のダンサーとセンターの 4 人の両方に対して調整を行うことができる。

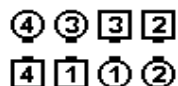
B1: Ends Star Thru, Centers Half Sashay and Back Away, You're Home



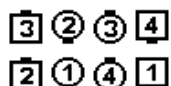
B2: Outside Boy Run, Centers Box Circulate and Face In, You're Home



M: Ends Slide Thru, (Centers Back Away), You're Home



P: Extend, Centers Linear Cycle while the Outsides Partner Trade, You're Home



コーナーボックスからのホーム位置でのゲットアウト:

もしコーナーボックスのアレマンドレフト FASR が出来ていて、外側のカプルがペアになって自分のホーム位置にいるとしたら、明らかにダンサー全員が自分のホーム位置に非常に近いということになる。以下にホーム位置でのゲットアウト例をいくつかしめす:

適したコーナーボックス FASR:

4	3	3	2
4	1	1	2

B1: Centers Face In and Back Away, You're Home

B1: Right and Left Thru and Outsides Rollaway, All Pass Thru, Centers Star Thru, All California Twirl, You're Home

B1: Centers Split Two and Separate Around One to a Line, Forward and Back, Just the Ends Star Thru and California Twirl, You're Home

B2: Swing Thru, Boys Run, Ferris Wheel, Centers Star Thru, You're Home

B2: Right and Left Thru, Veer Left, Ferris Wheel, Centers Box the Gnat and Pass Thru, Split Two Around One to Lines, Forward and Back, Ends Star Thru, You're Home

M: Allemande Left, Box the Gnat, Slide Thru, You're home.

M: Pass Thru, those facing out Cloverleaf, You're Home

M: Veer Left, Half Tag, Girls Run, Ends Face In, Centers Back Away, You're Home

P Ext: Single Circle to a Wave, Explode and New Ends Roll, You're Home

A1: Pass Thru, Clover and Back Away, You're Home

A2: Step to a Wave, Swing and Slither, Mini Busy, Centers Explode and Back Away, You're Home

パートナーラインからホーム位置でのゲットアウト:

もしパートナーラインの FASR が出来ていて、左側のカプルが彼らのホーム位置のすぐ左に立っているようなら、明らかにダンサー全員がホーム位置から非常に近い場所にいるということである。ホーム位置でのゲットアウト例をいくつか示す:

4	4	3	3
1	1	2	2

B1: All Face Right, Single File Promenade home

B1: All join hands and Circle Right one-eighth to home

B2: Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run and Centers Face In, You're Home

M: Touch 1/4, Walk and Dodge, Centers Touch 1/4 and Walk and Dodge, All Partner Trade, You're Home

P: Touch 1/4, Coordinate, Girls Run, Explode and Square Thru but on Three Slide Thru and Centers Roll, You're Home

A1: Wheel Thru, Centers Wheel Thru, All Partner Trade, You're Home

A2: Pass the Ocean, Out Roll Circulate, Centers Circulate, Girls Run, Go Up and Back, Ends Bend, You're Home

C1: Pass the Ocean, Stretch Recycle and Centers Sweep a Quarter, You're Home

ホーム位置でのエレガントなゲットアウト:

非常にエレガントなゲットアウトと言えるのは、ダンサー全員を同時に彼らのホーム位置に戻すようなコールを使うことである。この場合コーラーは、必要とされるFASRを見つけ出すことができ、また、ダンサーが皆ホーム位置で終わるための正しいクワドラントの位置にいることも分かっているなければならないだろう。ここにいくつか、そういうゲットアウト方法によく使われるコールを挙げておく:

- B1:** ノーマルで平行なトゥーフェイスラインで、インシークエンス、全員がパートナーを連れていて、内側を向いているダンサーが自分のホーム位置の方を向いているようなものから: “Couples Circulate 1 1/2, All Bend the Line at Home”
- B1:** ノーマルなフェイスラインで、アウトオブシークエンス、全員がコーナーを連れていて、エンズがホーム位置の近くにいる:
“Right and Left Thru and Rollaway, Just the Ends Bend the Line, You’re Home”
- B1:** 平行なBGGB(男女女男)の右手の ウェイブで、インシークエンス、男子が皆コーナーと一緒に、自分のホーム位置から見てオポジットのクワドラントにいる:
“All Eight Circulate 1 1/2, Swing Partner at Home”
- B2:** ノーマルで平行なトゥーフェイスラインで、アウトオブシークエンス、全員がパートナーとして、外側を向いているダンサーが、自分のホーム位置の方を向いている: “Ferris Wheel and Centers Sweep a Quarter”
- B2:** ノーマルで平行なトゥーフェイスラインで、インシークエンス、全員がパートナーとして、内側を向いているダンサーが自分のホーム位置の方を向いている:
“Ferris Wheel and the Outsides Sweep a Quarter to Home”
- M:** 平行なGBBG(女男男女)の右手のウェイブで、インシークエンス、男子が皆ライトハンドレディと一緒に、彼のホーム位置から見て左のクワドラントにいる:
“All Eight Circulate 1 1/2, Box the Gnat and Slide Thru at Home”
- M:** ノーマルなフェイスライン、アウトオブシークエンス、全員がコーナーと一緒にいる:
“Tag the Line In and Ends Face In again, You’re Home”
- P:** ノーマルなダブルパススルーフォーメーションで、リーダーであるペアのカプルが自分のホーム位置の方を向いていて、後ろには彼らのコーナーがいる:
“Dixie Grand but on the third hand Slide Thru at Home”
- P:** フェイスラインで、アウトオブシークエンス、全員がコーナーを連れていて、エンズのダンサーは自分のホーム位置の反対側にいて、センターはホーム位置の少し前にいる:
“Load the Boat and Centers Face In, You’re Home”
- A1:** ノーマルなCompleted DPTの形で、Trailersがペアで自分のホーム位置の方を向いており、彼らのコーナーが前にいる:
“Clover and Partner Trade, You’re Home” または “Horseshoe Turn, Centers Face In and Back out at Home”

A2: 図に示されているようなBGBG(男女男女)の右手カラムから:

“Transfer and Boys Run, You’re Home”

④ ② ① ①

また、図示はないがGBGB(女男女男)の左手カラムからも:

③ ③ ④ ②

“Transfer and Girls Run, You’re Home”.

C1: ノーマルなフェイスングラインで、アウトオブシークエンス、男子がライトハンドレディを連れている; あるいは、パートナーどうしがセンターで向い合い、コーナーどうしは隣り合っていないくて、エンズが背中を自分のホーム位置の方に向けている:

③ ② ④ ③

① ② ④ ①

“Pass Thru, Regroup and the Ends Quarter In, You’re Home”

C2: ノーマルなダブルパススルーフォーメーションで、ペアになったリーダーが自分のホーム位置の前において、後ろにはコーナーがいるようなものから:

① ④ ② ①

③ ④ ② ③

“Grand Chain Eight three times, You’re Home”

STIR THE BUCKET(スターザバケット):

チップの最後のシークエンスの終わりに、多くのコーラーが“スターザバケット”を行う。普通これは、スクエア全体が反時計回りに1/4回転するように、ダンサーの位置を動かさずもので、違う方向に回転させるものは、バック・スター(Back Stir)またはダブル・スター(Double Stir)であると考えられる。音楽の終わりと共にそれが終わるのも思いがけないおまけのようなものである。

これは、カプル#1がカプル#2の場所に移されなければならないという点を除けば、基本的にはホーム位置でのゲットアウトと同じことである。フロア上でこれを最大限に成功させるために使われる一連のコールは、通常かなり短い。そういう一連のコールをいくつか記憶しておくことは役に立つだろうが、サイトコールでそれを行うこともまた可能である。

スターザバケットの例:

B1: Heads Lead Right and Arch, Dive Thru, Centers Circle Left 3/4; Bucket is Stirred

B2: Heads Lead Right and Veer Left, Ferris Wheel and Centers Sweep a Quarter; Bucket is Stirred

B2: Heads Pass the Ocean, those Ladies Trade, Extend twice, Outsides Partner Trade, Centers Swing Thru, Boys Run and Bend the Line, Bucket is Stirred

M: Heads Pass the Ocean and Recycle, Zoom, Centers Pass the Ocean and Recycle; Bucket is Stirred

M: Heads Touch 1/4, Centers Walk and Dodge, Pass to the Center, Centers Swing Thru and Turn Thru, Allemande Left, Bow to Partner; Stirred

P: Side Ladies Chain, Heads Lead Right and Step to a Wave, Explode and Star Thru and the Centers Roll; Bucket is Stirred

P: Heads Pass the Ocean and those Girls Trade, Ping Pong Circulate, Center Girls Trade, Centers Linear Cycle and back away; Bucket is Stirred

P: Head Ladies lead Dixie Style to a Wave, Extend, Explode and Ends Load the Boat, Centers Touch 1/4, Box Circulate, Trade and Roll; Bucket is Stirred

A1: Heads Swap Around, Clover and Swap Around, Bow to Corner; Bucket is Stirred

A2: Heads Wheel Thru, Step to a Wave, Girls Trade and Girls Run,
Mini Busy but Cut the Diamond, Centers Bend the Line; Bucket is Stirred

A2: Heads Touch 1/4 and Cross, All Touch 1/4 and Outsides Roll,
Centers Box Counter Rotate and Roll; Bucket is Stirred

C1: Heads Pass the Ocean, Scoot and Plenty, Centers Ah So and Walk and Dodge,
Bow to Corner; Bucket is Stirred

C2: Heads Lead Right, Grand Chain Eight, Centers Circle By 1/4 By Slide Thru; Stirred

シンギング コール中のゲットアウト

皆がインシーケンスであるサークルからゲットアウトするのは、コーラーが最初に学ぶサイトコール技術の内の 1 つである。多くのコーラーがこの技術をシンギング コールのミドルブレイクの中で用いている。本書の第 5 章の始めの部分を参照してほしい。

シンギング コールのフィギュアの部分で、コーラーがサイトコールでゲットアウトする必要に迫られる場合が時としてあることだろう。その場合には、通常のサイトコールのプロセスにさらに2つの大きな課題が加わる。1つ目は、シンギング コールのフィギュアでは、毎回新しいコーナーどうしのペアができることであり、2つ目は、普通のシンギング コールのシーケンスには 64 ビートしかないという事実である。

長さ調節の可能なシーケンスを用いる

長すぎて不成功であったシーケンスを改めるために、短いシーケンスを1つ持つておくことがおそらく必要になるだろう。この目的にかなうような、長さに柔軟性を持たせられる一連のコールを知っておくことは役に立つ。音楽を聴いて、必要に応じて調節をする。以下にそういう場合のフィギュアの例を示す：

*Heads Square Thru Four, Dosado, Swing Thru, Boys Run, Ferris Wheel,
Centers Veer Left and Veer Right, Swing, Promenade*

- “Dosado”を省くことによって短縮する
- “Veer Left and Veer Right”を“Pass Thru”と置き換えることで短縮する
- “Boys Run, Wheel and Deal, Swing”を使って、より短くする
- “Swing Thru, Boys Trade, Swing”を使ってより一層短くする
- 非常に短いものにするには、単に“Heads Square Thru Four, Swing”を使う

長さ調節可能なシーケンスにバラエティを持たせる

バラエティを持たせるためには、“Heads Square Thru Four”を、他のコーナーボックスまたはコーナーボックス ウェイブへのゲットインと置き換えればよい。ここにその例が少しある：(第3章のイクイバレントの箇所も参照するとよい)

- “Heads/Sides Star Thru and California Twirl”
- “Heads/Sides Promenade Half, Star Thru and Pass Thru”
- “Heads/Sides Promenade Half, Square Thru 2”
- “Heads/Sides Promenade Half, Pass the Ocean, Extend”

- “Heads/Sides Flutterwheel and Sweep a Quarter, Pass Thru”
- “Heads/Sides Reverse Flutterwheel and Sweep a Quarter, Pass Thru”
- “Heads/Sides Touch 1/4, Boys Run”
- “Heads/Sides Box the Gnat and Slide Thru”
- Heads Pass the Ocean, those Ladies Trade, Centers Recycle and Pass Thru

コーナーどうしのバートイメージ(Burnt Image)で記憶し、簡単なアイソレーティッド(Isolated Sight)を使う

コーナーボックスへのゲットインから始める。コーナーは変わっていくのであるから、その時点でのコーナーペアのバート・イメージと彼らの場所とを頭に焼き付ける。コリオグラフィーは、4人のダンサーを彼らがいるBox内にとどめておき、容易にゲットアウトに持っていけるようなものにするといふ。正しいタイミングとなるように音楽をよく聴き、コーナーペアを同じ場所に戻す。どちらの手が空いているかにより、“Swing your Corner”を使うか、“Turn Corner by the Left, hold on and Promenade”をコールする。これは、緊急の場合の修正方法として使うものであり、通常行うものではない。

特定のアレマンドレフト FASR を目指して行き、Circulate させる動きをプラスする

前もって準備されたシンギング コールの一部を覚え間違っていたり、誤った読み方をしたりすることがあるだろう。もしそれがシンギング コールのフィギュアの途中で起きたなら、1つの方法としては、パートナーコールの時点で記憶していたパートナーどうしコーナーどうしのペアを使って、サイトによるゲットアウトで最も簡単なアレマンドレフト FASR を目指すというものがある。その後正しいコーナーにたどり着くためにダンサーをある意味“Circulate させて”先に進めるような動きを付け加えるのである。

コーナーボックスから正しいコーナーにたどり着くための Circulate させる動き：

もしそれが最初のフィギュアであれば：

- “Swing the Corner”とコールする
- または、“Turn Corner by the Left, hold on and Promenade”をコールする

もしそれが2番目のフィギュアなら、ダンサーを1つ前へと動かす：

- “Pass Thru and Swing the next”とコールする
- または、“Step to a Wave, Centers Circulate, Swing”とコールする

もしそれが3番目のフィギュアなら、ダンサーをコーナーボックスから2つ分前へと動かす：

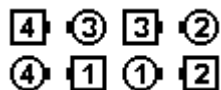
- “Pass Thru and Trade By, Swing”とコールする
- または、“Step to a Wave, All Eight Circulate, Swing”をコールする

もしそれが4番目のフィギュアなら、ダンサーを3つ前に動かすか、1つ戻す：

- “Pass Thru, Trade By, Pass Thru, Swing”をコールする
- “Allemande Left”, “come back and Swing Original Partner”をコールする

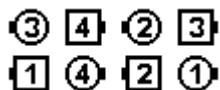
経験を重ねるにつれ、適切な“Swing and Promenade” FASRを直接目指せるようになるだろう。コーナーボックスから始まる、4つの目指すべきFASRが以下に図示されている。パートナーどうしのペアやコーナーどうしの位置などの役立つ関係性を探してみる。4つの目指すFASRすべてが、助けとなる2つの特徴を持っていることに注意してほしい：

- 男子はインシークエンスである。
- 2つだけパートナーペアがある。



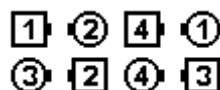
(コーナーボックス)
Swing Corner

外側がペア
コーナーと向き合う



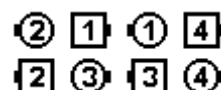
“Pass Thru”の後
Swing Opposite

ペアがセンターで向き合う
コーナーと背中合わせ



“Trade By”の後
Swing Right-Hand Lady

内側がペア
コーナーと向き合っていない



“Pass Thru”の後
Swing Partner

ペアが外向き
センターはパートナー
と向き合っている

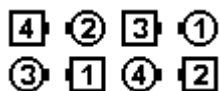
Allemande Left Trade By FASR から正しいコーナーにたどり着くために Circulate させる動き：

- 最初のフィギュアであれば: “Swing Corner”
- 2 番目のフィギュアなら: “Trade By, Swing”
- 3 番目のフィギュアなら: “Trade By, Pass Thru, Swing”
- 4 番目のフィギュアなら: “Trade By, Pass Thru, trade By, Swing”

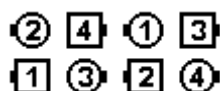
または、“Allemande Left, come back and Swing”



(トレードバイ隊形での
アレマンドレフト FASR)
Swing Corner



“Trade By”の後
Swing Opposite



“Pass Thru”の後
Swing Right-Hand Lady



“Trade By”の後
Swing Partner

特定のコールを使う場合、ゲットアウトにかかる時間は最大限に

コーラーが、ある特定のコールを使いたいと思う場合があるだろう。それを含むフィギュアをサイトで終わらせるには、常にすばやくゲットアウトを行えるような能力が必要である。

最初のフィギュアの時にサイトでゲットアウトすることは、パターンでのコーナーペアリングと同じであるから、最も易しいことだろう。セットアップをし、そのコールを出来るだけ早いうちに使って、あとのゲットアウト時間が取りやすいようにすると良い。もし正しいゲットアウトができ、タイミングもうまくいけば、そのフィギュアを再度繰り返すのももちろん選択肢としてあるだろう。そのフィギュアを、イクイバレントを用いて少しばかり変えてみるのもまた一つの方法である。

第 13 章

コーラーまたはダンサーが間違えた場合の様々な修正方法

おおっとシーケンスが違う！

サイトコールをする上でよくある間違いは、注意してパートナーペアリングをすべてやり遂げても、コーナーどうしを間違えて結びつけてしまうことである。その結果、アウトオブシーケンスの Promenade になってしまう。ダンサーがホームに帰り着く前にコーラーがこれに気付けば、通常“Keep going, don't stop”をコールして、その後に間違いを修正していく。以下に Promenade 時の修正方法を示す。

- 1) 最も一般的な修正方法は、“Heads or Sides Wheel Around”をコールすることである。FASR はアウトオブシーケンスのパートナーラインであるから、これに対する適切なゲットアウトは多い。
- 2) “Heads Arch, Sides Promenade Under”
- 3) “Heads Zoom, Promenade”
- 4) “Put the Lady in the Lead, Promenade Single File, Boy #1 turn back towards the outside and everyone else follow him like a giant snake. Join Hands, Circle Left, Ladies In, Men Sashay, Allemande Left”
- 5) “All couples spread apart to make an arch. Couple #1 California Twirl and Dive Thru the arches behind, the others follow them, Wrong Way Promenade Home.”
- 6) アドバンスプログラムでは、“Heads Cast a Shadow”を使ってその後に来たウェイブから再びゲットアウトを行う。例としては、“Acey Deucey, Boys Run, Tag the Line, Face Left, Promenade”がある。

性別が分からない場合のゲットアウト

ここにあるプロセスは、どんな時であれパイロット・スクエアのダンサーが男子か女子か特定が難しいという場合に役立つはずである。

- 1) どんなアレンジメントでもよいからウェイブを作る。
- 2) “Circulate”と“Centers Trade”の両方またはどちらかを使って、記憶しているカプルのうちのどちらでもよいから、パートナーどうしの 2 人を同じウェイブ上に動かす。
- 3) 次の目標は、そのパートナーどうしを、1 人がエンズ、もう 1 人が隣接するセンターズとなって互いに手を取る形で一緒にすることである。それには 3 つの場合が有り得る：
 - a) 2 人はすでに一緒にいる。
 - b) 1 人はエンズで、1 人は離れたセンターズである。“Swing Thru”で 2 人が結びつけられる。
 - c) 2 人ともエンズか、または 2 人ともセンターズである。“Split Circulate, All 8 Circulate”をコールする。
- 4) これで、どのジオメトリック・クワドラント内にも男子が 1 人と女子が 1 人いるはずである。
 - もし平行な右手のウェイブができていたら、“Boys Run”をコールする。
 - もし平行な左手のウェイブができていたら、“Girls Run”をコールする。結果はノーマル・カプルとなるが、フェイスラインかもしれないし、フェイスアウトのライン、また平行なトゥーフェイスラインであるかもしれない。
- 5) コーナーどうしのペアを 1 つ覚えていると想定すれば、ゲットアウトの残りのプロセスは簡単なはずである。

失われたパイロット・スクエア

サイトコーラーには、自分のコールを正しく踊っているパイロット・スクエアが1つ必要である。パイロット・スクエアがそれを正しく踊れなかった時に、その事実を認識できる能力は、コーラーには必要な技術である。対称的に動く一連のコールは、対称性を保って終わるはずであるから、パイロット・スクエアが対称かどうか調べることは、ダンスを正しく踊れているかどうかを判断する1つの方法である。

最も単純な間違いというのは、2人のダンサーの入れ替わりである。その間違いが対角線上の反対側のダンサー間での入れ替わりを除いて、対称性が失われたことの明らかな証拠となる。片側に男子3人と1人のラッキーガール(幸運な女子)がいるというのも、ダンサーの位置違いが起こった確かな証拠である。もしスクエアの一方の側に、分かっているパートナーペア(おそらくはカプル#1)が1つあるとしたら、その斜め向かいの側にもパートナーペアが1つあるはずである(カプル#3)。そのペアは、覚えている隣接していたカプル(カプル#2か#4)のダンサーを含んでいてはならない。(第2章の“対称のコリオグラフィー”と“非対称のスクエアの認識”についての箇所を参照)

コーラーがパイロット・スクエアの1つに対称性の無さを確認したら、簡単な修復法は、別のパイロット・スクエアに替えてそれに集中し、そこにいる既知のパートナーどうし、コーナーどうしを使ってゲットアウトを行うことであるだろう。しかし時には全パイロット・スクエアが間違えて完全に壊れてしまうこともある。そういう事態でもなんとかゲットアウトするための方法がいくつかここにある。

3人のダンサーによるゲットアウト

もしコーラーがカプル1つを覚えて注視していて、彼らが正しい位置にいるとほぼ確信しているなら、2人のダンサーの入れ替わりの間違いは修復が可能であるだろう。基本的には、これは記憶したダンサー4人のうちの3人で通常のようにゲットアウトすることと等しい。他のスクエアを見て、同じでありそうなパートナーペアを探し、彼らが予想される位置にいるかどうかを調べなさい。

コーナーが判らない時のギミック(Gimmick)的修正

次の3つの例は役に立つギミック(標準的ではないが巧妙な手法)だが、ダンサーに気付かれやすく、コーラーの困惑を知らせることにもなるので、あまり頻繁に使うべきではないだろう。

Right-Hand Star を用いた、コーナーどうしの分からない場合のゲットアウト法

- 1) どのスクエアのどのダンサーでもよいから、覚えている2人をペアにしてノーマライズし、ダブルパススルーフォーメーションの外側に位置させる。
- 2) どのスクエアでもよいから、フォーメーションの内側にいるダンサーの中に、見て分かる別のペア、または同じような服装のペアらしき人を探し、ノーマル・カプルにする。ヒント: その2人はすでに横並びになっているか、または、“Star Thru”をすればペアになる位置だろう。
- 3) “Centers Right-Hand Star and turn it until you find your corner. Allemande Left”とコールする。
注意: タイミングを適切に取る

コーナーどうしが分からない場合に Square Thru か Box Circulate を用いるゲットアウト法

- 1) どのスクエアのどのダンサーでもよいから、覚えている2人をペアにしてノーマライズし、彼らをダブルパススルーフォーメーションの外側に位置させる。
- 2) どのスクエアでもよいから、フォーメーションの内側にいるダンサーの中に見て分かるペア、または同じような服装のペアらしき人をもう1カプル探す。ゲットアウトするには、センターズはノーマル・カプルで、パートナーどうし互いに向い合っている必要がある。もしそうになっていなければ、“Box the

Gnat”を使ってノーマル・カプルにし、“Two Ladies Chain”や“Flutterwheel”のようなコールを使ってパートナーを変える。

3a) “Centers Square Thru (How Many? or いくつかな?) to your Corner, Allemande Left” をコールする。

3b) または、“Centers Touch 1/4, Box Circulate to your Corner, Allemande Left”をコールする。

いずれの方法も失敗したら

フロアが大混乱で、白旗があちこちで振られているような状況下で、秩序を回復し、微笑みを生み出すような方法がいくつかあるので紹介する。

第1のバージョン:

対称であろうとなかろうと、スクエアの中心にスペースがあれば、どの時点から始めてもよいので、次のコールをする:

コール: Head Boys Star Left, pickup Partner, Star Promenade
Those Girls pickup your Corner, Star Promenade
Those Boys pickup your Partner, Star Promenade
Bend the Big Line, Circle Left, Right and Left Grand

第2のバージョン:

ダンサーをどんなものでもよいからフェイスングラインにするか、または Circle にする。

コール: Heads Boys make a Two-Hand Left-Hand Star
Pickup Partner with an arm around
Boys Back Out and the Girls Wheel In to a Right-Hand Star
Head Boys (now on outside) pick up their Corner with an arm around
That Corner pickup their Partner with an arm around.
Break in the middle and back out, All Circle Left.

ダンサーを皆ピックアップした後の代替的でギミックなゲットアウト:

Bend the Big Line,
Bend the Little Line,
Bend the Little Bitty Line, Right and Left Grand

万能のゲットアウト (H. Steve Trump 氏発案)

Everyone Face In and make a ring, Circle Left.
Boys make a Right-Hand Star and turn it until you can step out at home.
Girls step into the middle and make a Right-Hand Star.
Boys capture your original partner with a Courtesy Turn.

シンギングコールをエンディング(クローザー)で修正する方法

コーラーが根拠あって、シンギングコールのシークエンスの1つがダンサー側の様々な修正の動きのために正しくないものになっていると判断したり、あるいはダンサーの間違いの立て直しを手助けしたいと思ったりするような場合、最後のエンディングのパートの64ビートの間に次のような修正をすることができるかもしれない。他のギミック同様、これもあまり頻繁な使用は控えた方がよいだろう。

“All Four Ladies Chain across,
All Four Ladies Chain back to your original partner wherever he might be(パートナーがどこにしようとその場所まで)

非対称(ASYMMETRIC:アシンメトリック)のからのゲットアウトや修正

ハーフサシェイドカプルのノーマライジング

ダンサーは時に些細な間違いをしてハーフサシェイドとなってしまうことがある。もしコーラーがこれに気付いて即座に修正をすれば、その後の混乱やセットの壊れるのを避けることができるだろう。ここに、ダンサーが間違えたということをあまり目立たせないような修正方法がいくつかある。この方法は、基本的には、ハーフサシェイドになったカプルの2人のダンサーを互いに向かい合わせて、それから“Star Thru”を用いるものである。2人を向かい合わせにする方法により、“The couples facing out California Twirl”のコールもまた必要になるかもしれない。

最も簡単な修正方法は、“Girls Fold”または“Boys Fold”を使うものである。パートナーペアを変えることなくフォーメーションをフェイスアウトのラインにする。“Girls Fold, Star Thru”をコールする。これにより、ノーマルで平行な右手のトゥーフェイスラインができるだろう。コールが“Boys Fold, Star Thru”であれば、結果はノーマルで平行な左手のトゥーフェイスラインとなる。

ダンサーがまだ“Fold”を知らない場合は、“Face your current partner, Star Thru, the couples facing out California Twirl”とコールする。

アドバンスプログラムには、この問題を解決するのに非常に役立つ“Brace Thru”がある。

ダンサー2人の入れ替わりを修正する

コーラーは時に、パイロット・スクエアの4人のダンサーがコールされた動きに失敗し、2人が入れ替わっているのを目にすることがある。ここにそういう場合の修正方法がある。ダンサーのほとんどを元のパートナーとペアにして、入れ替わったダンサー2人が、次に挙げる修正のためのコールを行える正しい位置になるようにフォーメーションを調整するのである。

フェイスラインから：“Two Ladies Chain, if you don't have your partner, Chain Back”

平行なトゥフェイスラインから：“If you don't have your partner, Centers Trade”

非対称スクエア(アシンメトリック)での問題回避方法

非対称のシーケンスを意図的にコールしたり、そこからゲットアウトしたりすることについて述べるのは、本書の扱う範囲外である。この方面に興味のある人には、Hal Barnesによる *Asymmetric Mechanics* という本と、Bill Davis による *The Extemporaneous Caller* の第15章の参照をお勧めする。

コーラーは、非対称のシーケンスを前もって計画して用いることがある。もしその計画に何か問題が生じた時、なんらかの回避方法を知っていることは現場でも役に立つだろう。スクエアは非対称であるのだから、対称性を回復したりゲットアウトのためのステップをいくつか達成したりするためには、少なくとも1つ非対称をもたらすコールが必要であるだろう。これらの方法はどれも、コーラーが用心のためにパートナーペア4つとコーナーどうしすべてを記憶していることを前提としている。

4人だけに向けて位置を特定する語句を使う:

Side Wall(サイズ側の壁)に平行であるようなフェイスラインを作る。それから、“Those closest to Me(私に最も近い人達)”や、“the Near Side(近い側)”、“Those Furthest from Me(私から最も遠い人達)”、“The Far Side(遠い側)”のような説明の言葉を使う。

例:

	“Ladies in the half of the square near me Chain across”		“The far side of the square Right and Left Thru”	
--	---	--	--	--

Double Pass Thru によるアシンメトリックのゲットアウト

1. 全員をパートナーとペアにする。
2. カプルをノーマルにする。
3. スクエアのそれぞれの半分にヘッドカプルが 1 つとサイドカプルが 1 ついるようにする。
4. ダンサーをコンプリート・ティッド・ダブルパススルー・フォーメーションに動かす。
5. Original Heads go left, Original Sides go right とコールする。
6. 標準的なゲットアウトを用いる。

Double Pass Thru によるアシンメトリックのゲットアウトの例:

	Split Circulate		Centers Run Bend the Line Pass Thru		Girls Fold Star Thru
	Couples Circulate Ferris Wheel		Double Pass Thru Heads Left, Sides Right		

同性どうしのウェイブ (Same Gender Wave) のアシンメトリック ゼットアウト

このゲットアウト方法は、コーラーが最初のステップを達成する易い方法を見つけられたなら、上手く機能する。駒を使って、様々な非対称のスタート地点からこの方法を練習するとよいだろう。最初のステップのゴールを達成するのは、易い時もあれば難しい時もある。“Near Side”や“Far Side”を指定するコールを使う必要があるかもしれない。同性のダンサーから成るウェイブを簡単に作り出せる魔法のアシンメトリック開始方法とは、2つの隣り合うカプルだけをハーフサシェイドにすることである。いったん同性どうしのウェイブが作り出せたら、男子と女子に交互に指示を出すコールをいくつか使うことが可能となる。

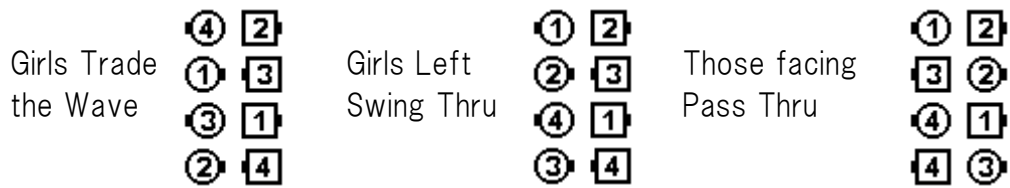
1. 同性のダンサーから成る平行な右手のウェイブを作る。
2. ヘッズ男子をウェイブのセンターズに動かす。
3. 女子に Trade the Wave をコールし、ヘッズ女子を互いに離して両端に置く。
4. まっすぐ向合っているダンサーを Pass Thru させる。
5. 標準的なゲットアウトを用いる。

同性どうしのウェイブのアシンメトリック ゼットアウトの例 1:

非対称を作り出す魔法: “Couple #1 and Couple #2 Half Sashay”

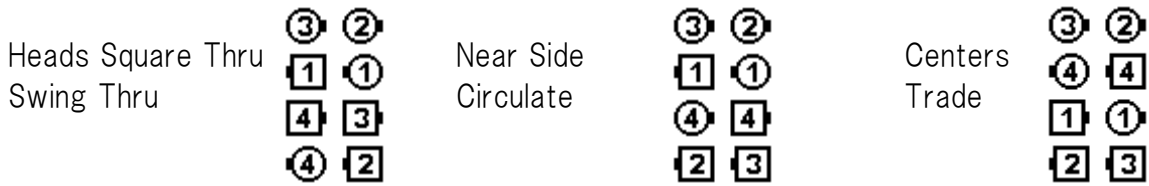
Heads Square Thru		Centers Circulate		Near Side Scoot Back	
-------------------	--	----------------------	--	-------------------------	--

これでヘッズ男子がセンターの平行ライトハンドウェイブに同性どうしがいることになる。

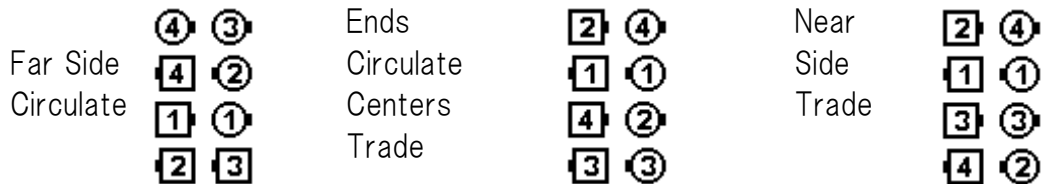


同性どうしのウェイブのアシメトリック ゲットアウトの例 2:

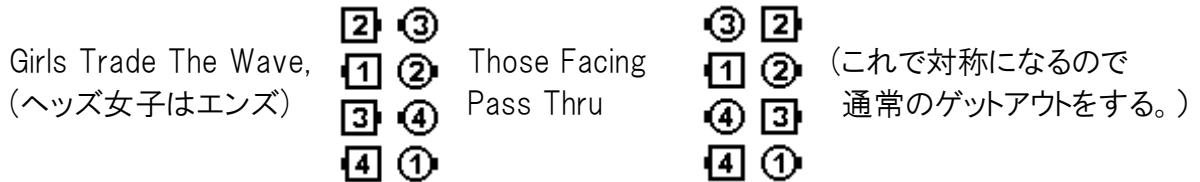
この開始方法としては: "Girl #1 and Boy #2 Box the Gnat and square up there".



(同性のウェイブづくりに取り掛かる。)



これでセンターにヘッズの男子がいるような、同性だけが集まった右手の平行なウェイブになる。



第 14 章

ゲットアウトが満載！

本書に記録されているサイトによるゲットアウト方法のすべては、ダンサーをある既知の FASR(フェイザー)へと動かしてからゲットアウトを完成するためにモジュールを使う。コーラーが、FASR をいくつか作り出したり認識したりする能力を習得すれば、最後のゲットアウトモジュール部分を、同じ FASR から使えると分かっている別のモジュールに置き換えることができるようになる。また、コール中に FASR を素早く認識したり、それに対する既知のゲットアウトモジュールを即座に使いたりするようになる。

通常、コーラーが最初に認識できるようになる 2 つの FASR というのは、コーナーボックスとパートナーラインである。この 2 つの FASR からのゲットアウトは今までに多くのものが作り出されてきた。それは、スクエアをゲットアウトに導く過程をうまくカムフラージュし、ダンサーに驚きのある終わり方を届けられる易い方法をコーラーに提供しようという意図のもとになされてきた。

ダンサーが成功裡に踊り終えることが第一の関心事であるから、フロア上で失敗しているセットが見つければ、その状況に対処するためゲットアウトをできるだけ素早く使うべきである。もしゲットアウトの過程でコーナーボックスの FASR ができているなら、すぐにも Allemande Left をコールするのが常に適切なことであるだろう。もしパートナーライン FASR ができていれば、“ノーマル・ラインを作って、Go Forward and Back”とコールすれば、その時点で失敗したスクエアは立て直せるかもしれない。そうすれば、スクエア全部がそのパートナーラインゲットアウトを上手く終えるチャンスを持てることになる。

この章の最初の 2 つのパートは、CALLERLAB の現在のプログラムリストからコーナーボックスとパートナーラインのゲットアウトについて、簡潔さ、ボディフローの良さ、そしてコールの多様性といった観点で編纂している。メインストリームとプラスのゲットアウトの大半はスタンダードアプリケーションのみを用いている。エクステンディッドアプリケーションをいくらか含むものには、“Ext”の表記がされている。

3 番目のパートは、全員が自分のオポジットを連れている場合に使うペアーズオブゲットアウトの事例を集めたものである。これらはダンサー全員をパートナーと結びつけ、インとアウトの 2 つのシークエンス状態に対応する終わり方を提示している。

4 番目には、いくつかのスナップショット FASR からのゲットアウトがリストアップされている。それらの FASR は通常、ペアのカプルをいくつか含んでいるような、認識しやすい FASR である。コーラーは、少しずつ既知の FASR からのゲットアウトのレパートリーを増やしていくはずだ。経験豊富なコーラーの多くは、ゲットアウトのためにスナップショット FASR というものを頻繁に用いている。

このリストは驚異的な情報量だが、調査目的という意図でまとめられたアイデアの書庫なのだ。自分がコールしているときに頻繁に目にすると感じるような FASR をまず 1 つ選び、そして、自分のスタイルに合っていて、コールするプログラムにもふさわしいゲットアウトを 1 つ選択する。その FASR を認識し、選んだゲットアウトが自分のレパートリーの一部となったと感じられるまで使う練習をする。この過程を繰り返し行う。レパートリーが増えるに連れ、記憶の一助としてフラッシュカード(=単語など瞬間的に見せ学習者に識別させるカード)を作るとよい。

ここにある情報は、他の違った方法で使われることもあるかもしれない。コールするプログラムに合ったゲットアウトを幾つか取り出し、チェッカー(駒)を動かして調べると良い。その過程で、スクエアを解決する場合にはある種のコールが有用であることに気づくであろう。

もし、あるテーマを持たせたチップを計画しているのなら、そのテーマのコールを際立たせるようなゲットアウトを探せばよい。必要なら、その選んだゲットアウトが使えるようなゲットインも考えてみると良い。ここにある考え方はまた、あなた方自身が別のゲットアウトを見つけ出すことができるように導いてくれることだろう。

ゲットアウトを創り出す:

ゲットアウトの創出は、駒を動かして行う優れた活動の一つである。テーマに基づくチップでは、おそらく特定のコールを使うゲットアウトがいくつか必要になることだろう。まず、コーナーボックスかパートナーラインからのゲットアウトを自分で生み出すことから始めてみなさい。スナップショット FASR からテーマを持ったゲットアウトを創り出すためには、その特定のコールが終わった時点でのフォーメーションがどんなものかを考え、Allemande Left か、Right and Left Grand または Promenade の FASR の内の可能性のあるものを作っていく。それから、その特定のコールに 1 つか 2 つ別のコールを加えて組み合わせながら、認識できる FASR を探しながら逆にさかのぼって考えていくとよい。

駒を使ってコールの組立(コリオグラフィ)を作る時には、ゲットアウトの仕方にどんな可能性があるか常に気をつけなければならない。その上で、そのゲットアウトの開始時のダンサーの FASR に注目する。もしその FASR を認識することが容易でないなら、あなたが見て分かる FASR を探して逆に遡って探していく。ここに集められたものを参考にいくつか使ってみて、それを踏み台にして自分自身のゲットアウトを創り出して行けばよい。

略号:

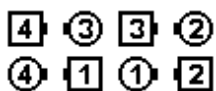
LA = Left Allemande, RLG = Right and Left Grand, PR = Promenade
B1=ベーシック パート 1, B2=ベーシック パート2, M = メインストリーム,
P = プラス, Ext = エクステンディッドアプリケーション
A1, A2, C1, C2, C3 は、アドバンスとチャレンジのプログラム

注:

- FASR としては同じでもセットアップにはいくつか可能な形があるが、ここにある図も、そのうちの 1 つのセットアップだけを例として示しているものである。(第 2 章の“1 つの FASR”を参照)
- それぞれの順番は、最初のコールのアルファベット順となっている
- ゼットアウトを選ぶ際には、手の使い方とボディフローに気を付ける。
- 平行な右手の GBBG(アレンジメント 1/2)のウェイブからの“Right and Left Grand”は、もし Promenade の距離を短くしたいなら、“Turn Thru, Left Allemande”と置き換えられることを覚えておく。

コーナーボックス ゼットアウト

(簡単なゼットインは Heads Square Thru Four)



ベーシック パート1 のコーナーボックス ゼットアウト

- B1: Right and Left Thru and Rollaway, Pass Thru, RLG
B1: Right and Left Thru, Veer Left, Chain Down the Line, Pass Thru, LA
B1: Centers Split Two, Separate Around One to a Line, All Eight Circle Left, LA
B1 Ext: Centers Split Two Around One to a Line, Square Thru Four, RLG
B1: Star Thru, Pass Thru, Bend the Line, Pass Thru, LA
B1: Veer Left, Couples Circulate, Boys Circulate, Chain Down the Line into a PR

ベーシック パート2 のコーナーボックス ゼットアウト

- B2: Allemande Left full turn, hold on, Boys into an Allemande Thru, Shoot the Star, PR
B2: Centers Split Two, Separate around One to a Line, Box the Gnat, Pass Thru, LA
B2: Dosado to a Wave, Girls Cross Run, Left Swing Thru, Boys Circulate, Girls Run, PR

- B2: Right and Left Thru, Dive Thru, Centers Touch 1/4 and Box Circulate Twice, LA
- B2: Swing Thru, Boys Run, Ferris Wheel, Centers Veer Left and Veer Right, LA
- B2: Swing Thru, Boys Trade, Box the Gnat, Change Hands, LA
- B2: Swing Thru, Girls Circulate, Boys Trade, RLG
- B2: Swing Thru, Girls Circulate, Boys Trade, Boys Run, Partner Trade, PR
- B2: Swing Thru, Girls Circulate, Boys Run, Couples Trade, Girls Trade, Partner Trade, PR
- B2: Touch 1/4, All 8 Circulate, Boys Run, Square Thru Two, Trade By, LA
- B2: Touch 1/4, Girls Run Right, Box the Gnat, Pass Thru, LA
- B2: Touch 1/4, Split Circulate, Boys Run, Reverse Flutterwheel, Pass Thru, LA
- B2: Touch 1/4, Split Circulate, Centers Circulate, Split Circulate, Swing Thru, Boys Run, PR
- B2 Ext: Left Touch 1/4, Boys Run Left, Box the Gnat, Pass Thru, LA
- B2 Ext: Left Touch 1/4, Boys Run Left, (Right) Touch 1/4, Boys Run Right, LA
- B2: Veer Left, Ferris Wheel, Centers Square Thru 3/4, Left Allemande,
Right and Left Grand but on the Third Hand Swing and PR

メインストリームのコーナーボックス ゲットアウト

- M: Dosado to a Wave, Scoot Back, Boys Left Hinge, Very Center Boys Trade,
Boys Left Hinge, RLG
- M: Slide Thru, Pass Thru, Tag the Line, Leaders U-Turn Back, LA
- M: Slide Thru, Square Thru Three, LA
- M: Spin Chain Thru, Girls Circulate Two, RLG
- M: Centers Split Two and Separate Around One to a Line, Turn Thru, LA
- M: Square Thru Four, Ends Fold, Pass Thru, RLG
- M: Square Thru Four, Dance out and back, With an imaginary couple Square Thru 3,
Dance forward and back, Square Thru Three, LA
- M: Square Thru Two, Tag the Line, Leaders U-Turn Back, LA
- M: Swing Thru, Spin the Top, Slide Thru, LA
- M: Swing Thru, Cast Off 3/4, Walk and Dodge, LA
- M: Swing Thru, Scoot Back, Girls Circulate, Recycle, Eight Chain Three, LA
- M: Swing Thru 1 1/2, Boys Cross Fold, LA
- M: Touch 1/4, Scoot Back, Boys Run, Reverse Flutterwheel and Sweep a Quarter, LA

プラスのコーナーボックス ゲットアウト

- P: Pass the Ocean, Swing Thru, Girls Fold, Peel the Top and Spread, LA
- P: Pass Thru, Chase Right, Boys Run, LA
- P: Pass Thru, Chase Right, (Column Circulate), Girls Run, RLG
- P: Pass Thru, All begin Dixie Grand, LA
- P: Pass to the Center, Dixie Grand, LA
- P: Relay the Deucey and Spread, LA
- P: Relay the Deucey, Cast Off 3/4 and Roll, LA
- P: Single Circle to a Wave, Extend, RLG
- P: Slide Thru, Pass the Ocean, Explode and Load the Boat, LA
- P: Slide Thru, Pass the Ocean, Trade the Wave, LA
- P: Spin Chain and Exchange the Gears, Acey Deucey, Trade the Wave, LA

P: Spin Chain the Gears, Scoot Back, Half Circulate, RLG
P: Swing Thru, Acey Deucey, RLG
P: Swing Thru, Boys Trade, Extend, RLG
P Ext: Swing Thru, Girls Fold, Peel the Top, Grand Swing Thru, Explode and RLG
P: Swing Thru, Spin the Top, Explode and LA
P: Swing Thru, Trade the Wave, Chain Down the Line, Square Thru but on Four LA
P: Touch 1/4, Follow Your Neighbor, LA
P Ext: Touch 1/4, Follow Your Neighbor, Linear Cycle, Slide Thru, LA
P: Touch 1/4, Walk and Dodge, Chase Right, Single Hinge, Girls Cross Run, LA
P: Veer Left, Half Tag, Trade and Roll, Change Hands, LA

A-1 のコーナーボックス ゲットアウト

A1: Centers In, Any Hand Hinge, Ends Bend, RLG
A1: Pair Off and Roll, RLG
A1: Pass In Twice, Double Pass Thru, Left Roll to a Wave, LA
A1: Pass the Ocean, Lockit, Mix, LA
A1: Pass the Sea, (Left) Linear Cycle, LA
A1: Pass Out, Partner Tag, RLG
A1: Veer Left, Turn and Deal, Pass Thru, RLG
A1: Veer Right, Cast a Shadow Three Times, RLG

A-2 のコーナーボックス ゲットアウト

A2: Dosado to a Wave, Motivate, Three-Quarter Thru, RLG
A2: Touch 1/4, Scoot Chain Thru, Follow Your Neighbor and Spread, RLG
A2: Left Touch 1/4, Scoot Chain Thru, Follow Your Neighbor, RLG
A2: Touch 1/4, Split Counter Rotate and Cross, RLG

C-1 のコーナーボックス ゲットアウト

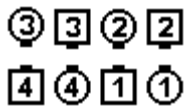
C1: Box the Gnat, Pass Out, Step and Flip, RLG
C1: Circle By 1/4 by 1/4 and Cross, RLG
C1: Left Relay the Top, LA
C1: Relay the Top and Spread, LA
C1: Pass the Axle and Roll, Dixie Grand, LA
C1: Pass the Ocean, Relay the Shadow, Single Wheel, LA
C1: Square Thru Four, Step and Flip, RLG

C-2 のコーナーボックス ゲットアウト

C2: File to a Line, Cross the K and Centers Roll, RLG
C2: Half Crazy Left Spin the Top, Cross By, RLG
C2: Touch 1/4, 3/4 Crazy Circulate, Swing Thru, Boys Run, PR
C2: Veer Left, Tag Your Neighbor, LA

パートナーライン ゲットアウト

(簡単なゲットインは Heads/Sides Lead Right, Circle to a Line)



ベーシックパート 1 のパートナーライン ゲットアウト

- B1: Circle Left, LA
- B1: Square Thru Four, U-Turn Back, RLG
- B1: Left Square Thru Four, LA
- B1 Ext: Centers Square Thru Four, Ends LA, All RLG
- B1: Star Thru, California Twirl, LA
- B1: Star Thru, Square Thru Three, LA
- B1: Two Ladies Chain, Two Ladies Chain back into a PR

ベーシックパート 2 の パートナーライン ゲットアウト

- B2: Flutterwheel and Sweep a Quarter, Pass Thru, LA
- B2: Flutterwheel, Reverse Flutterwheel and Sweep a Quarter, Veer Right, PR
- B2: Reverse Flutterwheel and Sweep a Quarter, Pass Thru, LA
- B2: Pass the Ocean, Girls Trade, Swing Thru, RLG
- B2 Ext: Pass the Ocean, Split Circulate Twice, RLG
- B2: Pass the Ocean, Swing Thru, Boys Run, Chain Down the Line into PR
- B2: Pass the Ocean, Swing Thru, Boys Run, Girls Trade, Wheel Around, PR
- B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, First Couple Go Left, Second Couple Follow, PR
- B2: Right and Left Thru, Flutterwheel, Reverse Flutterwheel into a PR
- B2: Left Square Thru but on the fourth-hand Box the Gnat, RLG
- B2: Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, LA (may omit Circulate)
- B2: Touch 1/4, Column Circulate, Girls Run, RLG (may omit Circulate)

メインストリームのパートナーライン ゲットアウト:

- M: Centers Box the Gnat and Slide Thru, LA
- M: Ladies Lead Dixie Style to a Wave, Balance, Left Swing Thru, Girls Run, PR
- M: Pass the Ocean, Ladies Trade, Recycle, Pass Thru, LA
- M: Pass the Ocean, Ladies Trade, Swing Thru, Turn Thru, LA
- M: Pass the Ocean, Recycle, Veer Left, California Twirl, Promenade
- M: Pass the Ocean, Swing Thru, Girls Cross Fold, RLG
- M: Pass Thru, Ends Fold, Box the Gnat, Square Thru Three, LA
- M: Pass Thru, Tag the Line, Centers In, Cast Off 3/4, All Circle Left, Ladies In, Men Sashay, LA
- M Ext: Pass Thru, Tag the Line, Cloverleaf, Double Pass Thru, Centers In, Cast Off 3/4, Slide Thru, LA
- M: Pass Thru, Tag the Line, Leaders U-Turn Back, Box the Gnat, RLG

M: Pass Thru, Tag the Line In, Touch 1/4, Boys Run, Pass Thru, LA
M: Pass Thru, Tag the Line In, Turn Thru, Ends Fold, RLG
M: Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Swing Thru and Turn Thru, LA
M: Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, Boys Trade, Girls Circulate, LA
M: Slide Thru, Partner Trade, LA
M: Slide Thru, Square Thru Three, LA
M Ext: Star Thru, Right and Left Thru, Rollaway, Square Thru But on Three RLG

プラスのパートナーライン ゲットアウト:

P Ext: Box the Gnat, Load the Boat, RLG
P: Fan the Top, Swing Thru, RLG
P: Grand Swing Thru, Boys Run, Bend the Line, LA
P: Pass the Ocean, Linear Cycle and Roll, Girls Peel Off, RLG
P: Pass Thru, Bend the Line Twice, Slide Thru Twice and Roll, RLG
P: Pass Thru, Chase Right, Trade and Roll, RLG
P Ext: Pass Thru, Chase Right, Follow Your Neighbor and Spread, RLG
P: Pass Thru, Tag the Line, Peel Off and Centers Roll, LA
P: Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, Acey Deucey, LA
P: Slide Thru, Pass the Ocean, Explode the Wave, LA
P: Square Thru 3/4, Partner Trade and Roll, RLG
P: Touch 1/4, Coordinate, Girls Run, LA
P: Touch 1/4 and Roll, Slide Thru, LA

A-1 のパートナーライン ゲットアウト:

A1: As Couples Belles Walk and Beaus Dodge, PR
A1: Centers Box the Gnat and Pass Thru, Step and Slide, LA
A1: Centers Box the Gnat, All Touch 1/4, Transfer the Column, Single Hinge, Boys Run, PR
A1: Pass the Sea, Recycle, Veer Right, PR
A1: Pass Thru, As Couples Belles Run, PR
A1: Pass Thru, Explode and Load the Boat, RLG
A1: Pass Thru, Left Chase, (Left) Follow Your Neighbor, RLG
A1: Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Swap Around, LA
A1: Quarter In, RLG
A1: Quarter Out, LA
A1: Single Circle to a (Tidal) Wave, Lockit, RLG
A1: Square Thru Two, Cross Clover and Partner Tag, RLG
A1: Star Thru, Pass Thru, Left Roll to a Wave, Mix, RLG
A1: Square Chain Thru, Trade By, Veer Right, PR
A1: Touch 1/4, Scoot and Dodge, LA
A1: Touch 1/4, Transfer the Column, Centers Trade, Single Hinge, Boys Run, PR

A-2 のパートナーライン ゲットアウト:

A2: Left Touch 1/4, Triple Scoot, Transfer and Left Quarter Thru, Extend, LA

A2: Pass the Sea, Left Swing Thru, Switch the Wave, PR

A2: Pass the Sea, (Left) Swing and Mix, RLG

A2: Pass Thru, Single Wheel, Double Pass Thru, Face Left, PR

A2: Touch 1/4, Split Transfer, Three-Quarter Thru, RLG

C-1 のパートナーライン ゲットアウト:

C1: Box the Gnat, Pass Thru, Step and Flip, LA

C1: Left Wheel Fan Thru, LA

C1: Load the Boat, Left Alter the Wave, RLG

C1: Outsides Pass In, Centers As Couples Left Touch 1/4, Chain Reaction,
New Centers With the Flow, RLG

C1: Pass the Ocean, Scoot and Weave, Flip Back, RLG

C1: Pass the Sea, Alter the Wave, RLG

C1: Pass Thru, Twist and Pass Out, RLG

C1: Pass Thru, Vertical Half Tag and Weave, RLG

C1: Pass Thru, Vertical Tag and Face Left, PR

C1: Relay the Shadow, RLG

C1: Right and Left Thru With the Flow, Left Quarter Thru, Extend, LA

C1: Square Chain Thru to a Wave, Acey Deucey, LA

C1: Turn Thru, Tag Back to a Wave, Split Circulate, RLG

C1: Wheel Fan Thru, LA

C-2 のパートナーライン ゲットアウト:

C2: Catch Five, Left Quarter Thru, Tally Ho, Cross By, RLG

C2: Chisel Thru and Roll, RLG

C2: Cross the K, Pass Out, Track II, RLG

C2: Cross the K, Pass In, Double Pass Thru, Track II, Cross By, LA

C2: Cross the K, Pass Thru, Tag Back to a Wave, RLG

C2: Grand Chain Eight, Pass Thru, LA

C2: Pass the Ocean, Motivate but Star 3/4, RLG

C2: Pass Thru, Right Roll to a Wave and Hinge, Walk Out to a Wave, RLG

C2: Pass Thru, Explode and Grand Swing Thru, Swing Along, RLG

C2: Pass Thru, Rotate 1/2, PR

C2: Pass Thru, Wheel the Ocean, Quarter Thru, RLG

C2: Pass Thru, Wheel the Sea, Left Quarter Thru, Single Wheel, RLG

C2: Once Removed Catch Three, PR

C2: Square Thru Three, Girls Kick Off, Walk Out to A Wave, RLG

C2: Touch 1/4, Column Circulate, Split Counter Motivate, RLG

全員がオポジットを連れている時のゲットアウト対(つい):

コーラーがもし、ダンサーが皆オポジットを現在のパートナーとして連れていることが分かれば、その状況に相応しいゲットアウトが使われることになる。その場合次のような「ゲットアウト対(ペア)」を知っていると、シークエンスの判断は後でも良いことになる。“a”と“b”にあるゲットアウトは、シークエンスの違いに対応した対である。各リストの最初のゲットアウトは“Star Thru, Centers Arch, Dive Thru, Centers Pass Thru”で始まっている。コーラーはこのコールが完了する前に、コーナーどうしを結びつけるためには“Square Thru Three”と“Pass Thru”のどちらが必要なのかを見極めなければならない。“c”と“d”の部分にあるシークエンスの違いに基づいた対もまた、調整を後回しにしても良いものである。

フェイスラインからのゲットアウト対:

(“a”の最初のゲットアウトは、“b”の最初のものと同対になる)

- a) **② ④ ① ③** フェイスラインで、皆オポジットを連れている、
① ③ ② ④ 男子女子ともインシークエンス

B1: Star Thru, Centers Arch Dive Thru, Centers Pass Thru, Square Thru Three, LA

B2: Star Thru, Pass Thru, Trade By, Square Thru Three, LA

B2: Square Thru Four, Trade By, Pass Thru, LA

M: Pass the Ocean, All Eight Circulate, Ladies Trade, Recycle, Pass Thru, LA

M: Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Pass to the Center, Centers Pass Thru, LA

P: Load the Boat, Pass Thru, Trade By, Square Thru Three, LA

P: Touch 1/4, Coordinate, Boys Circulate, Partner Trade, PR

A1: Swap Around, Ladies Trade, Boys Run, Slide Thru, Square Thru Three, LA

A2: Touch 1/4, Column Circulate, Trail Off, Boys Circulate, Partner Trade, PR

C1: Dixie Diamond, Diamond Chain Thru, Ferris Wheel, Dixie Grand, LA

C2: Swing Along, Single Wheel, Left Square Thru Three, Trade By, LA

- b) **④ ② ① ③** フェイスラインで、皆オポジットを連れている、
① ③ ④ ② 男子も女子もアウトオブシークエンス

B1: Star Thru, Centers Arch Dive Thru, Centers Pass Thru, All Pass Thru, LA

B2: Star Thru, Pass Thru, Trade By, Pass Thru, LA

B2: Square Thru Four, Trade By, Square Thru Three, LA

M: Pass the Ocean, All Eight Circulate, Ladies Trade, Recycle, Square Thru Three, LA

M: Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Pass to the Center, Centers Square Thru 3, LA

P: Load the Boat, Pass Thru, Trade By, Pass Thru, LA

P: Touch 1/4, Coordinate, Boys Circulate, Tag the Line Left, PR

A1: Swap Around, Ladies Trade, Boys Run, Slide Thru, Pass Thru, LA

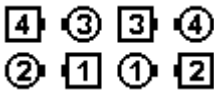
A2: Touch 1/4, Column Circulate, Trail Off, Boys Circulate, Tag the Line Left, PR

C1: Dixie Diamond, Diamond Chain Thru, Ferris Wheel,
Centers Square Thru on Three Dixie Grand, LA

C2: Swing Along, Single Wheel, LA

エイトチェインスルーからのゲットアウト対

(“c”の最初のゲットアウトは、“d”の最初のものと同になる)

- c)  エイトチェインスルーフォーメーション、
元のオポジットが今のパートナー、
男子はインシークエンスで女子はアウトオブシークエンス

B1: Centers Split Two and Separate Around 1 to a Line, Center Two Ladies Chain, Circle Left, LA

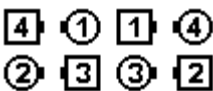
B2: Swing Thru, All Eight Circulate, Boys Run, Couples Trade, California Twirl, PR

M: Pass Thru, Outsides Cloverleaf, Centers Circle Left 3/4 and Pass Thru, LA

M: Step to a Wave, Recycle, Pass Thru, Trade By, Square Thru Three, LA

P: Veer Left, Crossfire, Column Circulate, Boys Run, Pass to the Center, Centers Pass Thru, LA

P: Pass the Ocean, Grand Swing Thru Twice, Linear Cycle, Veer Left, California Twirl, PR

- d)  エイトチェインスルーフォーメーション、
元のオポジットが今のパートナー、
男子はアウトオブシークエンスで女子はインシークエンス

B1: Centers Split Two and Separate Around 1 to a Line, Center Two Ladies Chain, Center four Right and Left Thru, Circle Left, LA

B2: Swing Thru, All Eight Circulate, Boys Run, California Twirl, PR

M: Pass Thru, Outsides Cloverleaf, Centers Circle Left 1/4 and Pass Thru, LA

M: Step to a Wave, Recycle, Pass Thru, Trade By, Pass Thru, LA

P: Veer Left, Crossfire, Column Circulate, Boys Run, Pass to the Center, Centers Square Thru Three, LA

P: Pass the Ocean, Grand Swing Thru Twice, Linear Cycle, Veer Left, Tag the Line Left, PR

スナップショットFASRを使う

スナップショット FASR は、コーラーがその場で素早く認識できるような FASR である。もしコーラーがその FASR からのゲットアウトコールを知っていれば、その FASR を見つける度に、その方法を使うことができる。ほとんどのゲットアウト手法では、4 カプルの内少なくとも 2 カプルをペアにするよう求めているので、何度も目にするような特定の FASR があることに気づく。それでコーラーはそれらの FASR を認識できるようになり、それがスナップショット FASR となり得るのである。

このセクションには、簡単に認識できるスナップショット FASR からスタートする有用なゲットアウトが集められている。全員がペアの平行なウェイブからのゲットアウトについては、前述の“オーシャンウェイブによるゲットアウト方法”の箇所を参照してほしい。また、男子、女子がインシークエンスであることが分かっている場合の多くの可能性については、第 11 章のゲットアウトの箇所を参照してほしい。それ以外の FASR についても、他のゲットアウト手法の説明の中ですでに述べたものをここで取り上げている。それらゲットアウトは、限定的だったゲットアウト手法の応用例と考えることもできるが、単純にゲットアウトコールとして覚えるだけでも良い。また、ちょっと複雑なコールの組立(コリオグラフィ)を使ってサブライズなエンディングを目指すようなゲットアウト例も多く掲載した。

選択の基準と構成:

以下のゲットアウトは、次のような判断基準を念頭に置いて選ばれたものである:

- a) 一般的に使われているゲットアウトであること
- b) 簡潔なものであること
- c) ボディフローが良いこと
- d) 使用されるコールが多様であること
- e) サプライズ性があること
- f) “Right and Left Grand”か“Promenade”で終わること

以下のリストの構成は、まず FASR ごとに、それから CALLERLAB のプログラム(2017)ごとにまとめられたものである。FASR は、次のフォーメーションでグループ分けされている:

- A) エイトチェインスルー
- B) フェイシングライン
- C) 平行なウェイブ
- D) ダブルパススルー
- E) 平行なトゥフェイスライン

別のスナップショット FASR へと変換(Convert:コンバート)する:

一般的に、ゲットアウトは最も短い形で掲載されている。多くの場合、あるスナップショット FASR から別のものへの変換は容易であるから、変換すれば使えるゲットアウトの数は増える。例えば、アウトオブシークエンスのパートナーラインに使えるゲットアウトの数は、“Right and Left Thru”をコールしてパートナーライン ゲットアウトを使うか、また“Pass the Ocean”をコールしてから、男子が Ends にいる平行なウェイブのゲットアウトを使うようにすることで増やすことができる。

ノーマルなエイトチェインスルー FASR からのゲットアウト

コーナーボックスからのゲットアウトは本章の最初のパートを参照のこと。

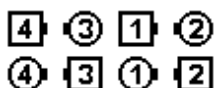
ここに掲載されていないエイトチェインスルー FASR の他の 2 つからのゲットアウトは、第 9 章の“2 つの強力なツール”の箇所を参照のこと。

全員が元のオポジットを今のパートナーとして連れているエイトチェインスルー FASR からのゲットアウトについては、この章の前の箇所を参照のこと。

リードライトボックス

(全員がパートナーと一緒に、男子はアウトオブシークエンス、女子はインシークエンス)

(簡単なゲットインは、Heads Lead Right)



B1: Each Four Circle Left Halfway, Veer Left, California Twirl, PR

B1: Star Thru, Each Four Circle Left 1/4, Pass Thru, LA

B1: Two Ladies Chain and Half Sashay, RLG

B1: Veer Right, PR

B2: Flutterwheel, Pass Thru, LA

B2: Star Thru, Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, Box the Gnat, RLG

B2: Swing Thru, RLG
B2: Swing Thru, Girls U–Turn Back, PR
B2: Touch 1/4, Split Circulate, Boys Run, Touch 1/4, Girls Run, RLG
B2 Ext: Left Touch 1/4, Split Circulate, Girls Run, Star Thru, Pass Thru, LA

M: Step to a Wave, Recycle, Pass Thru, LA
M: Step to a Wave, Recycle, Wrong Way Grand
M: Swing Thru, Turn Thru, LA
M: Veer Left, Tag the Line and Face Left, PR
M Ext: Pass the Ocean (or Slide Thru), Spin the Top, RLG
M Ext: Spin the Top, Recycle and Sweep 1/4, RLG

P: Fan the Top, Explode the Wave, LA
P Ext: Left Spin the Top, Explode and RLG
P: Left Swing Thru, Trade the Wave, RLG
P: Step to a Wave, Recycle, Left Touch 1/4 and Roll, RLG
P: Relay the Deucey, Swing Thru, Turn Thru, LA
P: Single Circle to a Wave, Boys Trade, Hinge and Roll, Wrong Way Grand
P: Slide Thru, Box the Gnat, Fan the Top, RLG
P: Swing Thru, Boys Run, Chain Down the Line, Dixie Style to a Wave, Extend, LA
P Ext: Touch 1/4, Split Circulate, Follow Your Neighbor and Spread, RLG
P: Touch 1/4, Walk and Dodge, Partner Trade and Roll, RLG

A1: Swap Around, LA
A1: Touch 1/4, Scoot Back, Three–Quarter Thru, RLG
A1: Touch 1/4, Walk and Dodge, Partner Tag, LA

A2: Pass and Roll Your Neighbor and Spread, Quarter Thru, RLG
A2: Pass In, Touch 1/4, Split Counter Rotate and Roll, RLG
A2: Swing Thru, Slip, Slide, Swing, Slither and PR
A2: Swing Thru, Switch the Wave, 3/4 Tag the Line, Spin the Windmill Left, LA
A2: Swing Thru, Switch the Wave, Turn and Deal, RLG

C1: Girls Jaywalk, Girls Run, RLG
C1: Right and Left Thru, Dixie Sashay, Couples Hinge, PR
C1: Right and Left Thru, Dixie Sashay, As Couples 2/3 Recycle, PR
C1: Rotary Spin, Split Circulate, RLG
C1: Left Square Chain the Top, LA
C1: Star Thru, Pass Thru, Shakedown, RLG

C2: Catch One–ers Coordinate, PR
C2: Catch Three, Single File Promenade Home
C2: Chain the Square, Ferris Wheel, Dixie Grand, LA
C2: Left Alter and Circulate, RLG
C2: Pass and Roll Your Neighbor and Spread, Inlet, Chain Reaction and Spread, LA

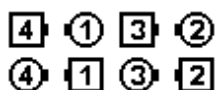
リードレフトボックス

(全員がパートナーと一緒に、男子はインシークエンス、女子はアウトオブシークエンス)

(簡単なゲットインは、Heads Lead Left)

あるいは、Heads Flutterwheel, Slide Thru and Pass Thru、

またはHeads Lead Right, Right and Left Thru



B1: Star Thru, each four Circle Left 3/4, Pass Thru, LA

B2: Dosado to a Wave, Girls Cross Run, Boys Circulate, LA

B2: Left Swing Thru, Girls Run, PR

B2: Swing Thru, Boys Run, Couples Trade, Partner Trade, PR

B2 Ext: Left Touch 1/4, Split Circulate, Girls Run, Left Square Thru Four, LA

M: Pass the Ocean, Boys Run, Couples Hinge, PR

M: Right and Left Thru, Veer Left, (Circulate), Tag the Line, Face Left, PR

M Ext: Slide Thru, Left Spin the Top, Girls Run, PR

M: Square Thru but 3, Swing Thru, Turn Thru, LA

M: Swing Thru, Boys Run, (Circulate), Tag the Line Left, PR

M Ext: Dosado to a Wave, Left Swing Thru, RLG

P: Step to a Wave, Centers Trade, Hinge and Roll, RLG

P: Left Swing Thru and Spread, RLG

P: Left Swing Thru and Spread, Turn Thru, LA

P Ext: Left Spin the Top, Linear Cycle, RLG

P Ext: Left Touch 1/4, Split Circulate, Follow Your Neighbor, RLG

P Ext: Swing Thru, Girls Run, Girls Left Hinge, Cut the Diamond, PR

A1: Pass the Sea, Spin the Top and Spread, RLG

A1: Reverse Swap Around, LA

A2: As Couples Left Pass and Roll, PR

A2: Facing Recycle, RLG

A2: Swing Thru, Split Circulate, Remake, RLG

A2: Touch 1/4, Scoot and Weave, Boys Run, PR

C1: Boys Jaywalk, Boys Run, RLG

C1: Cross Chain and Roll, Split Circulate, RLG

C1: Cross Chain Thru but Star 3/4, LA

C1: Fan the Top, Relay the Shadow, RLG

C1: Pass Thru, Shakedown, Slide Thru, LA

C1: Square Chain the Top to a Wave, Boys Circulate, LA

C1: Square Thru Two, Left Shakedown, RLG

C2: Catch Three-ers Coordinate, PR

C2: Grand Chain Eight, Centers Left Wheel Thru, LA

C2: Reverse Split Swap and Roll, Single File Promenade Home

C2: Swing Thru, Boys Kickoff, Double Pass Thru, Face Left, PR

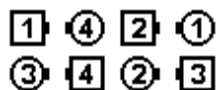
C2: Single Circle to a Wave, Detour, File to a Line, PR

C2: Veer Right, Detour, Hocus Pocus, RLG

コーナーボックス アウトオブシーケンス

(ペアのカプルが内側において、全ダンサーが自分のコーナーと向いている):

(簡単なゲットインは、Heads Square Thru Four, Right and Left Thru)



B1: Each Four Circle Right Halfway, LA

B1: Dive Thru, Centers Square Thru Three, LA

B1: Star Thru, Pass Thru, LA

B1: Square Thru Three, U-Turn Back, Pass Thru, RLG

B1: Left Square Thru Two, LA

B1 Ext: Left Square Thru but on Three LA

B2: Dive Thru, Centers Touch 1/4 and Box Circulate Twice, LA

B2: Dosado to a Wave, Girls Cross Run, Boys Trade, LA

B2: Swing Thru Double, Girls Run, Bend the Line, Box the Gnat, Pass Thru, LA

B2: Left Swing Thru Twice, LA

M: Dosado to a Wave(or Step to a Wave), Ladies Trade, Recycle, LA

M: Pass to the Center, Centers Square Thru Three, LA

M: Slide Thru Twice, LA

P: Fan the Top, Trade the Wave, Fan the Top, LA

P: Fan the Top, Recycle, Square Thru Three, LA

P: Left Square Thru Three, All Begin Dixie Grand, LA

P Ext: Pass the Ocean, Grand Swing Thru, Explode and RLG

P: Slide Thru, Load the Boat, LA

P: Step to a Wave, Explode the Wave, LA

P: Step to a Wave, Trade the Wave, LA

P: Swing Thru, Spin the Top, Linear Cycle, LA

P: Touch 1/4, Centers Trade, Centers Run, 3/4 Tag the Line, RLG

A1: Cross Trail Thru, RLG

A1: Double Star Thru, RLG

A1: Pass In Twice and Ends Roll, RLG

A1: Slide Thru, Double Star Thru and Roll, Pass Thru, RLG

A1: Step to a Wave, Mix, LA

A2: Facing Recycle, Acey Deucey, RLG

A2: Left Swing and Mix, Extend, RLG

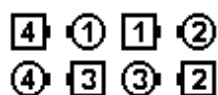
A2: Swing Thru, Switch the Wave, Girls Run, LA

A2: Touch 1/4, Split Transfer, Split Counter Rotate and Roll, LA

C1: Left Alter the Wave, Extend, RLG
 C1: Circle By 1/2 By 1/2, Extend, RLG
 C1: Cross Chain and Roll, In Roll Circulate, RLG
 C1: Pass and Roll, Cross Back, LA
 C1: Pass Thru, Centers Swing Thru, Linear Action, RLG
 C1: Pass Thru, Triple Box Square Thru Three, LA
 C1: Left Relay the Top but Star 3/4, LA
 C1: Relay the Top but Star 3/4 and Spread, LA
 C1: Swing Thru, Scatter Scoot Chain Thru, RLG
 C1: Swing and Mix, Cross By, RLG

C2: Left Catch 3, Turn to a Line, LA
 C2: Chain the Square, Trade Circulate, PR
 C2: File to a Line, Square the Bases, LA
 C2: Pass the Ocean, Swing Along, RLG
 C2: Swing Thru, Swap the Wave, RLG

アクロスザストリートボックス = ライトハンドレイディボックス アウトオブシークエンス
 (ペアのカプルが外側にいて、男子が皆自分のライトハンドレイディと向いている)
 (簡単なゲットインは、Heads Star and Pass Thru)



B1: Right and Left Thru, Dive Thru, Pass Thru, LA
 B1: Left Square Thru 3, Wrong Way Right and Left Grand

B2: Step to a Wave, Boys Run, Couples Trade, Girls Circulate, PR
 B2: Square Thru Three, Trade By, LA
 B2: Swing Thru, Girls Circulate, Swing Thru, Boys Run, PR

M: Pass Thru, Outsides Cloverleaf, Centers Slide Thru and Pass Thru, LA
 M: Swing Thru, Spin Chain Thru, Boys Circulate, Girls Cross Run, LA

P: Pass the Ocean, Explode the Wave, Trade By, LA
 P Ext: Spin the Top, Turn Thru, Wheel and Deal, Dixie Grand, LA
 P: Swing Thru, Spin the Top, Single Hinge, Coordinate, California Twirl, PR
 P Ext: Swing Thru, Spin Chain and Exchange the Gears, RLG

A1: Dosado to a Wave, Left Swing Thru, Cast a Shadow, PR
 A1: Pass the Sea, Explode the Wave, Trade By, LA
 A1: Pass Thru, Clover and Pass the Sea, Extend, LA
 A1: Veer Left, Cross Over Circulate, Turn and Deal, LA

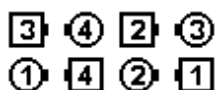
A2: Left Swing and Mix, Circulate 1 1/2, RLG
 A2: Pass and Roll, Out Roll Circulate, Extend, RLG
 A2: Touch 1/4, Scoot Chain Thru, Single Hinge, Boys Fold, Trail Off, PR

C1: Left Square Thru Three, Tally Ho, RLG
C1: Pass the Axle, Pass Thru, 3/4 Tag, RLG
C1: Pass the Axle But Cast 1/4, Wheel and Deal and Roll, LA
C1: Relay the Top But Star 3/4, Trade Circulate, LA

C2: Pass and Roll, Inlet, Scoot and Little More, RLG
C2: Touch 1/4, Perk Up, Partner Trade, PR (or Left Touch 1/4, Perk Up, PR)

ライトハンドレイディ ボックス

(ペアのカプルが内側、男子がライトハンドレイディと向い合っていて、全員がインシーケンス)
(簡単なゲットインは、Heads Star Thru and Pass Thru , Right and Left Thru)



B1: Allemande Left, Right and Left Grand but on the Third Hand, PR
B1: Dive Thru, Centers Pass Thru, LA
B2: Dive Thru, Centers Touch 1/4 and Make a Right-Hand Star go once around, LA
B2: Pass Thru, Trade By, LA

M: Pass to the Center, Centers Pass Thru, LA
M: Spin Chain Thru, RLG
M: Spin Chain Thru, Girls U-Turn Back, PR

P: Dixie Grand, Allemande Left(new corner), Pass One, PR
P: Left Spin the Top, Left Turn Thru, Wheel and Deal, Dixie Grand, LA
P Ext: Pass the Ocean, Grand Swing Thru, Linear Cycle, RLG
P: Swing Thru, Boys Run, Ferris Wheel, Dixie Grand, LA
P: Veer Left, Couples Circulate, Half Tag, Trade and Roll, LA

A1: Right and Left Thru, Veer Left, Cross Over Circulate, Turn and Deal, LA
A1: Swing Thru, Cast a Shadow, PR
A2: Step to a Wave, Motivate but Star 1/4, Single Wheel, LA
A2: Slide Thru, Left Touch 1/4, Column Circulate, Trail Off and PR

C1: Centers Left Roll to a Wave, Outsides Half Sashay, Jaywalk, RLG
C1: Pass Thru, Tally Ho, RLG
C1: Relay the Top, Trade Circulate, LA
C1: Rotary Spin, In Roll Circulate, RLG
C2: Chain the Square, Partner Trade, PR
C2: Veer Left, Fascinate, Cross Extend, LA

ノーマルなフェイスングラインFASRからのゲットアウト

パートナーラインからのゲットアウトは、この章の最初の部分を参照。

オポジットラインからのゲットアウトについては、この章のゲットアウトのペアの箇所を参照。

パートナーライン、アウトオブシークエンス= CRaMS の ステーション #1b

(ノーマルなフェイスングライン、全員がパートナーを連れていて、アウトオブシークエンス)

(簡単なゲットインは、Heads/Sides Lead Right Veer Left, Bend the Line)

④ ④ ① ①

③ ③ ② ②

B1: Pass Thru, Bend the Line, All Circle Left, LA

B1: Square Thru Two, U-Turn Back, RLG

B1: Star Thru, Pass Thru, LA

B1 Ext: Left Square Thru Two, LA

B2: Flutterwheel, Reverse Flutterwheel into a PR

B2: Pass the Ocean, Boys Run, PR

M: Dixie Style to a Wave, Boys Trade, Girls Circulate, LA

M: Pass the Ocean, Scoot Back, RLG

M: Pass Thru, Ends Fold, RLG

M: Pass Thru, Tag the Line In, Star Thru, LA

M: Slide Thru, Box the Gnat, RLG

M: Slide Thru, Eight Chain Five, LA

M: Slide Thru, Pass Thru, LA

M: Slide Thru, Wrong Way Grand

P: Load the Boat, Pass Thru, LA

P: Load the Boat, Single Circle to a Wave, RLG

P: Pass Thru, Bend the Line and Centers Roll, LA

P: Pass Thru, Partner Trade and Roll, RLG

P: Slide Thru Twice and Roll, RLG

P: Touch 1/4, Follow Your Neighbor (and Spread), Explode the Wave, LA

P: Touch 1/4, Peel Off, PR

A1: As Couples Left Touch 1/4, PR

A1: Cross Trail Thru to your Corner, LA

A1: Double Star Thru and Roll, RLG (or Weave the Ring)

A1: Pass the Sea, Girls (or Boys) Circulate, LA

A1: Pass Thru, Partner Tag, LA

A1: Touch 1/4, Column Circulate, Grand Quarter Thru, Explode and Box the Gnat, RLG

A1: Turn Thru, Tag the Line, Right Roll to a Wave, RLG

A2: Pass Thru, Single Wheel, Girls Turn Thru, Star Thru, PR

A2: Touch 1/4, Checkmate the Column, Girls Run, Boys Run, PR

A2: Left Touch 1/4, Checkmate the Column, Crossover Circulate, PR

C1: As Couples Beaus Jaywalk, PR
 C1: Concentric Pass In and Centers Roll, LA
 C1: Dixie Sashay, PR
 C1: Pass the Ocean, Cross By, LA
 C1: Vertical Tag the Line Left, PR

 C2: As Couples Left Catch Two, PR
 C2: Centers Right and Left Thru and Dixie Sashay, Others Touch 1/4
 Chain Reaction, New Centers With the Flow, PR
 C2: Circle to a Wave, Walk Out to a Wave, RLG
 C2: Cross the K and Roll, Centers Pass Thru, RLG
 C2: Dixie Diamond, Unwrap the Diamond, Peel Off, PR
 C2: (Square Thru Three), Cross and Wheel, PR
 C2: (Square Thru Three), Rotate 1/2, PR
 C2: Touch 1/4, Walk Out to a Wave, Cross By, LA

コーナー ライン = CRaMS の ステーション #2a
 (ノーマルなフェイスライン、全員がコーナーを連れている、インシークエンス)
 (簡単なゲットインは、Heads/Sides Square Thru Four, Slide Thru)

③ ④ ② ③

① ④ ② ①

B1: Circle Left, Rollaway, LA
 B1: Square Thru Three, LA
 B1: Square Thru but on Four, LA
 B1: Star Thru, Dive Thru, Centers Square Thru Three, LA
 B2: Flutterwheel and Sweep a Quarter, LA

 M: Box the Gnat, Pass Thru, Ends Fold, LA
 M: Pass the Ocean, Ladies Trade, Recycle, LA
 M: Pass Thru, Tag the Line, Leaders U-Turn Back, LA
 M: Reverse Flutterwheel, Dixie Style to a Wave, LA
 M: Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, Boys Trade, LA

 P: Centers Load the Boat, Outsides begin Dixie Grand, LA
 P: Fan the Top, Recycle, LA
 P: Pass Thru, 3/4 Tag the Line, Centers Hinge and Roll, RLG
 P: Square Thru Four, All begin Dixie Grand, LA

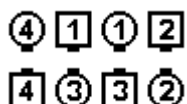
 A1: Partner Tag, RLG
 A1: Right and Left Thru, Pass the Sea, LA

 A2: Touch 1/4, Peel and Trail, Recycle, LA
 A2: Touch 1/4, Split Counter Rotate, 1/4 Thru, Extend, RLG
 A2: Touch 1/4, Transfer the Column, In Roll Circulate, RLG

 C1: Left Relay the Shadow, Cross By, RLG
 C1: Left Wheel Fan Thru, Dixie Grand, LA

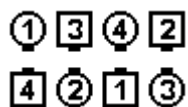
C1: Relay the Shadow, Extend, RLG
C1: Right and Left Thru, Dixie Sashay, Boys Circulate, PR
C1: Right and Left Thru, Vertical Tag the Line, Zig Zag, Extend, RLG
C1: Wheel Fan Thru, Dixie Grand, LA
C2: 2/3 Chisel Thru, LA
C2: Grand Chain Eight, LA

コーナー ライン アウトオブシーケンス = CRaMS の ステーション #2b
(ノーマルなフェイスライン、全員がコーナーを連れている、アウトオブシーケンス)
(簡単なゲットインは、Heads/Sides Square Thru Four, Slide Thru, Right and Left Thru)



B1: Pass Thru (or Star Thru), LA
B2: Touch 1/4, Column Circulate, Boys U-Turn Back, RLG
M: Dixie Style to a Wave, Boys Trade, LA
M: Pass Thru, Ends Fold, Pass Thru, RLG
M: Slide Thru, LA
M Ext: Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, Recycle, LA
P: Load the Boat, LA
P: Slide Thru and Roll, Centers Roll again, RLG
P: Square Thru Two, Dixie Grand, LA
P Ext: Grand Swing Thru, Explode and Right and Left Grand
A1: Double Star Thru and Roll, Pass Thru, RLG
A1: Pass In and Outsides Roll, RLG
A1: Pass In, Centers Swing Thru, Chain Reaction, RLG
A1: Pass the Sea, LA
A2: Pass the Ocean, Motivate, Scoot and Weave, RLG
A2: Touch 1/4, Transfer and Quarter Thru, Extend, RLG
C1: Pass Thru, Step and Flip, RLG
C1: Tally Ho, RLG
C1: Vertical 3/4 Tag the Line and Little, RLG
C2: Pass the Ocean, Rims Trade Back, RLG
C2: Swing Along, RLG

オポジットライン = オポジットレイディライン = CRaMSのステーション #3a
 (ノーマルなフェイスライン、男子はオポジット レイディを連れていて、インシークエンス)
 (簡単なゲットインは、Head Ladies Chain, Sides Star Thru and Pass Thru, Circle to a Line)
 ゲットアウト対の箇所も参照する。



B1: Star Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru, Square Thru Three, LA
 B2: Star Thru, Pass Thru, Trade By, Square Thru Three, LA
 B2: Square Thru, Trade By, Pass Thru, LA

M: Pass the Ocean, Ladies Trade, Recycle, Eight Chain Three, LA
 M: Slide Thru, Eight Chain Two, Square Thru Three, LA

P: Fan the Top, Recycle, Eight Chain Three, LA
 P: Centers Load the Boat, Ends Slide Thru, Pass Thru, LA
 P: Left Square Thru on Four, Dixie Grand, LA
 P: Touch 1/4, Coordinate, Boys Circulate, Partner Trade, PR

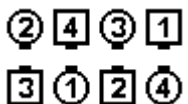
A1: Square Chain Thru, Clover and Wheel Thru, LA
 A1: Touch 1/4, Transfer the Column, Boys Trade, Split Circulate, RLG

A2: Pass the Ocean, All Eight Circulate, Recycle Twice, RLG
 A2: Pass the Ocean, Scoot Chain Thru, In Roll Circulate, RLG
 A2: Pass Thru, Half Tag, Out Roll Circulate, RLG
 A2: Touch 1/4, Peel and Trail, Girls Circulate, Recycle, LA

C1: Relay the Shadow, All Eight Circulate, RLG
 C1: Tally Ho, Girls Circulate, Flip the Line Left, PR

C2: Grand Chain Eight, Eight Chain Three, LA
 C2: Vertical Tag Your Neighbor, Hocus Pocus, Magic Walk and Dodge, RLG

オポジットレイディライン アウトオブシークエンス = CRaMSのステーション #3b
 (ノーマルなフェイスライン、男子がオポジット レイディを連れていて、アウトオブシークエンス)
 (簡単なゲットインは、Head Ladies Chain, Sides Star Thru and Pass Thru, Circle to a Line,
 Right and Left Thru)



B1: Star Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru, All Pass Thru, LA
 B2: Star Thru, Pass Thru, Trade By, Pass Thru, LA
 B2: Pass the Ocean, All Eight Circulate, Boys Run, PR

M: Slide Thru, Eight Chain Three, LA
 M: Ends Box the Gnat, All Pass Thru, Half Tag, RLG

P: Centers Load the Boat, Ends Slide Thru, Square Thru Three, LA

P: Load the Boat, Eight Chain Three, LA

A1: Pass the Sea, All Eight Circulate 1 1/2, LA

A1: Square Chain Thru, Clover and Left Wheel Thru, LA

A2: Pass the Sea, Trade Circulate, Single Wheel, RLG

A2: Touch 1/4, Column Circulate, Trail Off, Bend the Line, Slide Thru, LA

C1: Slide Thru, Cross Chain and Roll, 2/3 Recycle, All Eight Counter Rotate, Boys Run, PR

C1: Square the Bases, Pass and Roll, RLG

C1: Tally Ho, Extend, RLG

C2: Pass the Ocean, Detour, Split Counter Rotate, Flip Back, LA

C2: Swing Along, Extend, RLG

C2: Vertical 3/4 Tag and Little More, RLG

ライトハンドレイディライン = CRaMSのステーション #4a

(ノーマルなフェイスライン、男子がライトハンドレイディを連れていて、インシーケンス)

(簡単なゲットインは、Heads Square Thru Two, Slide Thru, Right and Left Thru)

④ ③ ③ ②

④ ① ① ②

B1: All Eight Circle Left, Ladies In, Men Sashay, LA

B1: Star Thru, Centers California Twirl and Pass Thru, LA

B2: Square Thru Four, Trade By, LA

B2: Touch 1/4, Boys Run, Trade By, LA

B2: Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Pass Thru, LA

M: Ends Pass Thru and Cross Fold, Double Pass Thru, Leaders U-Turn Back, LA

M: Centers Box the Gnat, All Slide Thru, Centers Pass Thru, LA

M: Pass the Ocean, Ladies Trade, Recycle, Pass Thru, Trade By, LA

P: Grand Swing Thru, Single Hinge, Boys Run, Pass Thru, LA

P: Centers Load the Boat, Ends Slide Thru, LA

P: Pass the Ocean, Trade the Wave, All Eight Circulate, LA

P: Touch 1/4, Coordinate, California Twirl, PR

A1: As Couples Touch 1/4, Girls Circulate, Tag the Line Left, PR

A1: Centers Box the Gnat, Pass In, Centers Pass Thru, LA

A1: Centers Box the Gnat, Pass Thru, Left Half Tag, LA

A1: Pass In and Centers Roll, Centers Left Square Thru Two, LA

A1: Swap Around, Wheel and Deal, Dixie Grand, LA

A2: Grand Swing Thru, Single Wheel, Cross Trail Thru to Corner, LA

A2: Pass Thru, Ends Cross Fold, Left Touch 1/4, In Roll Circulate, Girls Run, PR

C1: Flutterwheel and Stretch Sweep 1/4, Dixie Grand, LA

C1: Square Chain the Top, Wheel and Deal, Centers Wheel Around, LA

C1: Wheel Fan Thru, Trade By, LA

C2: Half Crazy Half Square Thru, Cross Concentric Shakedown, RLG

C2: Grand Cross Trade and Wheel, PR

ライトハンドレイディライン アウトオブシークエンス = CRaMSのステーション #4b

(ノーマルなフェイスライン、男子が ライトハンドレイディを連れていて、アウトオブシークエンス)

(簡単なゲットインは、Heads Square Thru Two, Slide Thru)

① ④ ② ①

③ ④ ② ③

B1: Star Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru, LA

B1: Star Thru, Pass Thru, Trade By, LA

B2: Pass the Ocean, Girls Circulate, Boys Run, PR

M: Pass the Ocean, Spin Chain Thru, RLG

M: Slide Thru, Pass to the Center, Centers Pass Thru, LA

M Ext: Dixie Style to a Wave, Girls Circulate, Recycle, Square Thru Three, LA

P: Ends Box the Gnat, Pass Thru, 3/4 Tag the Line, RLG

P: Load the Boat, Pass Thru, Trade By, LA

P: Pass the Ocean, All Eight Circulate, Single Hinge, Follow Your Neighbor, LA

P: Pass the Ocean, Spin Chain and Exchange the Gears, Swing Thru, Turn Thru, LA

A1: As Couples Touch 1/4, Boys Circulate, Partner Trade, PR

A1: Pass the Sea, All Eight Circulate, LA

A2: Pass the Ocean, Trade Circulate, LA

A2: Fan the Top, Scoot Chain Thru, Split Circulate, RLG

C1: Half Square Thru, Tally Ho, RLG

C1: Outer Four Percolate to a Wave, RLG

C2: Belles Start Crossover Motivate, Cross By, LA

C2: Cross the K and Centers Roll, Ends Box the Gnat, RLG

C2: Pass the Ocean, Fascinating Recycle, As Couples Extend, Partner Trade, PR

ラインの左エンズがペアで、コーナーとは向い合っていない = CRaMSのステーション #5a

(ノーマルなフェイスラインで、男性はインシークエンス、女性はアウト、ラインの左側がペア)

(簡単なゲットインは、Sides Square Thru, Circle to a Line, Right and Left Thru)

④ ② ① ①

③ ③ ④ ②

B1: Two Ladies Chain, all Eight Circle Left, Ladies In Gents Sashay, LA

B2: Pass the Ocean, Swing Thru, All Eight Circulate 1 1/2, RLG

B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Square Thru Three, LA

B2: Pass Thru, Wheel and Deal and Centers Wheel Around, LA

M: Dixie Style to a Wave, All Eight Circulate, LA

M: Pass Thru, Ends Fold, Left Swing Thru, LA

M: Pass the Ocean, Recycle, Pass Thru, Trade By, LA

P: Fan the Top, All Eight Circulate, Trade the Wave, LA

P: Pass Thru, Wheel and Deal and Spread, Slide Thru, Centers Pass Thru, LA

P: Square Thru Three, Wheel and Deal, Dixie Grand, LA

A1: Left Wheel Thru, Trade By, LA

A1: Pass the Ocean, Boys Run, Cast a Shadow, RLG

A1: Pass the Sea, Acey Deucey, Extend, LA

A2: Pass the Ocean, Single Hinge, Motivate (from BGBG waves), RLG

A2: Pass the Sea, Switch to an Hourglass, Cut the Hourglass, PR

C1: Dixie Sashay, Cast a Shadow, RLG

C1: Relay the Shadow, In Roll Circulate, Scatter Scoot, RLG

C1: Outsides Star Thru, Centers Spin the Top, Jaywalk, LA

C2: Chisel Thru, Split Swap, RLG

C2: Dixie Sashay, Criss Cross the Shadow, LA

C2: Pass the Ocean, Ladies Trade, Extend, Cross Ramble, Centers Pass Thru, LA

C2: Pass Thru, Here Comes the Judge, Slide Thru, LA

ラインの右側がペア、コーナーと向い合っていない=CRaMSのステーション #5b

(ノーマルなフェイスラインで、女性はインシークエンス、男性はアウトオブシークエンス、ラインの右側がペア)

(簡単なゲットインは、Sides Square Thru, Circle to a Line)

③ ③ ② ④

② ④ ① ①

B1: Each Four Circle Left 1/4, Dive Thru, Centers Pass Thru, LA

B2: Flutterwheel, All Circle Left, Ladies In, Men Sashay, LA

B2: Two Ladies Chain, Square Thru Two, Trade By, LA

B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Leaders Partner Trade, LA

B2: Square Thru Three, Wheel and Deal, Centers Square Thru Three, LA

B2: Touch 1/4, Circulate 1 1/2, Girls Trade, Girls U-Turn Back, LA

B2: Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Swing Thru, RLG

M: Pass the Ocean, Recycle, Square Thru 3/4, Trade By, LA

M: Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, All Eight Circulate, LA

M Ext: Spin the Top, All Eight Circulate 1 1/2, RLG

M: Touch 1/4, Walk and Dodge, Trade By, Allemande Left

P: Fan the Top, Spin Chain Thru, RLG

P: Pass Thru, Wheel and Deal, Dixie Grand, LA

P: Touch 1/4, Coordinate, Partner Trade, Boys Trade, PR

A1: Wheel Thru (or Square Chain Thru), Trade By, LA

A1: Centers Box the Gnat, All Pass Thru, Beaus Trade, LA

A2: Pass the Ocean, Quarter Thru, Out Roll Circulate, Single Wheel, LA
A2: Touch 1/4, Column Circulate, Grand Remake, Split Counter Rotate and Roll, LA

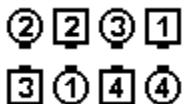
C1: Pass the Ocean, Ladies Trade, Tally Ho, RLG
C1: Reverse Cross and Turn, Regroup, Slide Thru, LA
C1: Turn Thru, Stretch Shakedown, Dixie Grand, LA
C1: Square Chain Thru to a Wave, All Eight Counter Rotate, LA
C1: Outsides Load the Boat, Centers Spin the Top, Jaywalk, LA

C2: Pass Thru, Sock It To Me, Slide Thru, LA
C2: Pass the Ocean, Slip, Split Counter Rotate, Invert the Column 1/2, LA
C2: Pass the Sea, Boys Trade, Left Hinge, Perk Up (left), PR

Right Ends Paired, Facing コーナー = CRaMSのステーション #6a

ノーマルなフェイスラインで、男性はインシークエンス、女性はアウトオブシークエンス、ラインの右側がペア)

(簡単なゲットインは、Four Ladies Chain, Sides Square Thru, Circle to a Line, Right and Left Thru)



B1: Each 4 Circle Left 3/4, LA
B1: Two Ladies Chain and Rollaway, Circle Left, LA

B2: Two Ladies Chain, Flutterwheel and Sweep a Quarter, LA
B2: Two Ladies Chain (or Reverse Flutterwheel), Square Thru Three, LA
B2: Touch 1/4, Split Circulate, Boys Run, LA
B2: Touch 1/4, Split Circulate, Girls Run, RLG

M: Dixie Style to a Wave, LA
M: Flutterwheel, Slide Thru, LA
M: Pass the Ocean, Recycle, LA
M: Pass the Ocean, Swing Thru, Spin Chain Thru, Boys Fold, Single File PR
M: Swing Thru, Turn Thru, LA
M: Touch 1/4, Walk and Dodge, Partner Trade, LA

P: Flutterwheel, Load the Boat, LA
P: Pass Thru, Chase Right, Single Hinge, Girls Cross Run, LA
P: Pass the Ocean, Spin Chain and Exchange the Gears, Boys Run, PR
P: Touch 1/4, Coordinate, Girls Hinge, Flip the Diamond, RLG

A1: As Couples Left Touch 1/4, Couples Circulate, Cast A Shadow, RLG
A1: As Couples Touch 1/4, Cast A Shadow, Mix, RLG
A1: Two Ladies Chain and Rollaway, Pass Thru, Explode and Slide Thru, LA
A1: Pass the Sea, Acey Deucey, Cast a Shadow, Turn and Deal, LA
A1: Swap Around, LA
A1: Touch 1/4 and Cross, RLG

A1: Touch 1/4, Coordinate, Turn and Deal, RLG

A2: Pass the Ocean, Acey Deucey, Recycle Twice, RLG

A2: Pass the Ocean, Motivate, Single Hinge, Boys Run, PR

A2: Touch 1/4, Peel and Trail, LA

A2: Turn Thru, Half Tag, In Roll Circulate, RLG

C1: Circle By 3/4 By 1/2, Extend, RLG

C1: Grand Swing Thru, Turn Thru, Shakedown, RLG

C1: Left Spin the Top, Cross By, RLG

C1: Left Square Chain the Top, LA

C1: Slide Thru, Percolate, Half Tag, RLG

C1: Slide Thru, Cross and Turn, RLG

C2: Centers Fan the Top, Drop In, RLG

C2: Split Swap, RLG

C2: Vertical Tag Your Neighbor, LA

左側はパートナーどうしてエンズはコーナーに向い合っている = CRaMSのステーション #6b

(ノーマルなフェイスラインで、女性はインシークエンス、男性はアウトオブシークエンス、ラインの左側がペア)

(簡単なゲットインは、Four Ladies Chain, Sides Square Thru Four, Circle to a Line)

① ③ ④ ④

② ② ① ③

B1: Each Four Circle Left 1/4, LA

B1: Two Ladies Chain, Pass Thru, LA

B2: Flutterwheel, Reverse Flutterwheel and Sweep a Quarter, LA

B2: Flutterwheel, Square Thru Three, LA

B2: Pass the Ocean, Girls Cross Run, LA

B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, LA

M: Pass the Ocean, Girls Cross Fold, LA

M: Reverse Flutterwheel, Slide Thru, LA

M: Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, LA

M Ext: Spin the Top, Girls (or Boys) Circulate, RLG

P: Dixie Style to a Wave, Explode and Slide Thru, LA

P: Fan the Top, Single Hinge, Follow Your Neighbor, LA

P: Fan the Top and Spread, LA

P: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Track II and Spread, LA

P: Veer Left, Crossfire, Trade and Roll, LA

A1: Box the Gnat, Square Chain Thru (it begins 1/2 Sashayed), RLG

A1: Pass the Sea, Recycle, Allemande Left

A1: Reverse Swap Around, LA

A1: Wheel Thru, All begin Dixie Grand, LA

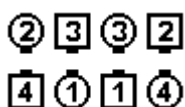
A2: Pass the Ocean, Extend, Spin the Windmill Right Two, Half Tag, RLG
A2: Pass the Ocean, Left 3/4 Tag, Left Spin the Windmill Left Two, PR
A2: Pass the Ocean, Slip and Slide, LA
A2: Pass the Ocean, Swing Thru, Quarter Thru, Scoot Chain Thru, RLG

C1: Alter the Wave but Star 3/4, Cross By, RLG
C1: Circle By 1/4 By 1/2, Extend, RLG
C1: Left Touch 1/4, Girls Jaywalk, RLG
C1: Pass Thru, Chase Your Neighbor, LA
C1: Relay the Shadow, Acey Deucey, RLG
C1: Square Chain the Top, Step and Flip, RLG
C1: Square Thru Three, Left Chase Your Neighbor and Spread, LA

C2: Pass the Ocean, Switch the Wave, Detour, Hocus Pocus, LA
C2: Reverse Single Rotate 1/4 and Roll, LA
C2: Reverse Split Swap, RLG
C2: Right and Left Thru, Vertical Tag Your Neighbor, LA

パートナーどうしが同じラインにいて、男性はインシークエンス=CRaMSのステーション #7a
(ノーマルなフェイスラインで左の男子はライトハンドレディを、右の男子はコーナーを連れている)

(簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Veer Left, Chain Down the Line, Pass Thru, Bend the Line)



B1: Two Ladies Chain, Rollaway, Circle Left, Rollaway, LA

B2: Pass the Ocean, Swing Thru, All Eight Circulate, RLG
B2: Pass Thru, Boys Trade, Girls Run Left, All Eight Circle Left, LA
B2: Pass Thru, Girls Trade, Boys Run, Star Thru, Pass Thru, LA
B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Leaders Partner Trade, Square Thru 3, LA

M: Pass Thru, Ends Fold, Left Swing Thru, Girls Circulate, LA
M: Pass Thru, Ends Fold, Spin the Top, Slide Thru, Pass Thru, LA
M: Touch 1/4, Walk and Dodge, Trade By, Square Thru Three, LA

P: Grand Swing Thru, Single Hinge, Walk and Dodge, RLG
P: Pass the Ocean, Spin Chain the Gears, Swing Thru, Turn Thru, LA
P: Touch 1/4, Coordinate, Half Tag, Trade and Roll, LA

A1: Left Touch 1/4, Peel Off, Cross Over Circulate, Turn and Deal, Pass Thru, LA
A1: Pass the Ocean, Extend, Clover and Lockit, Chain Reaction, RLG
A1: Square Chain Thru (or Wheel Thru), Trade By, Square Thru Three, LA

A2: Grand Swing Thru, Single Hinge, Split Counter Rotate and Roll, LA
A2: Pass the Ocean, Motivate, Partner Trade and Roll, Pass Thru, RLG
A2: Touch 1/4, Checkmate the Column, Turn and Deal, Pass Thru, LA

C1: Centers Box the Gnat, Square the Bases, Left Swing Thru, Girls Run, PR

C1: Pass the Ocean, Tally Ho, Ah So, Boys Run, LA

C2: Grand Chain Eight, Veer Left, Wrong Way Promenade Home

C2: Pass the Sea, Criss Cross the Shadow, PR

パートナーどうし同じラインにいて、男性はアウトオブシークエンス=CRaMSのステーション #7b
(ノーマルな向かい合ったラインで、左側の男性はコーナーを、右側の男性はライトハンドレイディを連れている)

(簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Veer Left, Chain Down the Line, Pass Thru, Bend the Line, Right and Left Thru)

① ④ ④ ①

③ ② ② ③

B1: Right and Left Thru, Two Ladies Chain, Rollaway, Circle Left, Rollaway, LA

B2: Pass the Ocean, Girls Trade, All Eight Circulate, Boys Run, PR

B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Leaders Partner Trade, Pass Thru, LA

M: Pass Thru, Cast Off 3/4, Pass the Ocean, Recycle, Pass Thru, LA

M: Touch 1/4, Walk and Dodge, Trade By, Pass Thru, LA

P: Fan the Top, All Eight Circulate, Boys Run, PR

P: Load the Boat, Left Swing Thru, All Eight Circulate, Girls Run, PR

A1: Pass Thru, Step and Slide, Right Roll to a Wave, Girls Trade, Boys Run, PR

A1: Square Chain Thru (or Wheel Thru), Trade By, Pass Thru, LA

A2: Touch 1/4, Checkmate the Column, Wheel and Deal, RLG

A2: Touch 1/4, Transfer and Hinge, Extend, Boys Run, Trade Circulate, PR

C1: Pass the Ocean, All Eight Counter Rotate, Slip, Cross By, LA

C1: Centers Box the Gnat, Square the Bases, Swing Thru, Turn Thru, LA

C2: Pass the Ocean, Criss Cross the Shadow, Wrong Way Promenade Home

C2: Grand Chain Eight, Swing Thru, Turn Thru, LA

パートナーどうし向い合っていて、男性はインシークエンス= CRaMSのステーション #8a

(ノーマルの向かい合ったライン、左側の男性はコーナーを、右側の男性はライトハンドレイディを連れている)

(簡単なゲットインは、Heads Lead Right, Slide Thru, Right and Left Thru)

④ ③ ① ②

④ ③ ① ②

B1: Each Four Circle Left 3/4, Pass Thru, LA

B1: Two Ladies Chain into a Promenade

B2: Flutterwheel and Sweep a Quarter, Veer Left, California Twirl, PR

B2: Reverse Flutterwheel into a Promenade

B2: Touch 1/4, Split Circulate, Boys Run, Pass Thru, LA

M: Dixie Style to a Wave, Boys Circulate, LA
M: Flutterwheel, Slide Thru, Pass Thru, LA
M: Pass the Ocean, Recycle, Pass Thru, LA
M: Pass the Ocean, Swing Thru, Turn Thru, LA
M: Touch 1/4, Walk and Dodge, Partner Trade, Pass Thru, LA

P: Load the Boat, Swing Thru, Turn Thru, LA
P: Pass the Ocean, Girls Run, Boys Hinge, Cut the Diamond, Veer Right, LA
P: Slide Thru, Single Circle to a Wave, Boys Trade, RLG

A1: Left Wheel Thru, LA
A1: Pass In, Double Pass Thru, Right Roll to a Wave, Girls Cross Run, Extend, LA
A1: Swap Around, Partner Tag, LA
A2: Touch 1/4, Peel and Trail, Girls Circulate, LA
A2: Pass the Sea, Switch the Wave, Left Tag the Line and Face Left, PR

C1: Left Square Chain Thru to a Wave, Cross By, LA
C1: Square Chain the Top, Explode and Slide Thru, LA
C2: Pass the Ocean, Extend and Little More, Split Circulate, Cross By, LA
C2: Left Catch Two-ers Coordinate, PR

パートナーどうし向い合っていて、男性はアウトオブシーケンス = CRaMSのステーション #8b
(ノーマルなフェイスライン、左側男子はライトハンドレイディ、右側男子はコーナーを連れている)
(簡単なゲットインは、Heads Lead Right, Slide Thru)

③ ④ ② ①
③ ④ ② ①

B1: Each Four Circle Left 1/4, Pass Thru, LA
B1: Right and Left Thru, Two Ladies Chain into a Promenade
B2: Pass the Ocean, Girls Trade, Boys Run, Promenade

M: Touch 1/4, Walk and Dodge, LA
M: Box the Gnat, Spin the Top, Boys Run, PR

P: Box the Gnat, Fan the Top, RLG
P: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Track II, Boys Run, PR

A1: Reverse Swap Around, Partner Tag, LA
A1: Wheel Thru, LA
A2: Pass the Ocean, Recycle Twice, Boys Trade, RLG
A2: Pass Thru, Single Wheel, Girls Pass Thru, Star Thru, PR

C1: Circle By 1/4 by Cross By, LA
C1: Pass Thru, Shakedown, RLG
C1: Relay the Shadow, Boys Trade, RLG
C2: Catch Four, Walk Out to a Wave, RLG
C2: Circle to a Wave and Cross, LA

平行なウェイブ FASRからのゲットアウト

パートナーが全部ペアになっている右手、左手のウェイブからのゲットアウトは、第8章の“オーシャンウェイブからのゲットアウト”を参照のこと。

“Step to a Wave”をすれば平行なウェイブとなるエイトチェインスルーフォーメーションからのゲットアウトの箇所も、その多くが使えるので併せて参照すると良い。

コーナーボックス ウェイブ

(簡単なゲットインは Sides Square Thru 4, Step to a Wave)

④ ③ ② ③

① ④ ① ②

B1: All 8 Circulate once and a half, Boys Run, PR

B2: All 8 Circulate once and a half, Box the Gnat, RLG

B2: Girls Trade, Girls Cross Run, LA

M: Recycle and Sweep a Quarter, Pass Thru, LA

M: Recycle, Swing Thru, Extend, RLG

M: Swing Thru, Spin the Top, Slide Thru, LA

M: Spin Chain Thru, Girls Circulate Two, RLG

P: Explode and Square Thru 3, LA

P: Single Hinge, Follow Your Neighbor, LA

P: Single Hinge, Walk and Dodge, Chase Right, Single Hinge, Girls Cross Run, LA

A1: Linear Cycle, Pass the Sea, LA

A1: Lockit, Linear Cycle, LA

A2: Switch the Wave, Turn and Deal, LA

A2: Three-Quarter Thru, In Roll Circulate, RLG

C1: Ah So and Cross, RLG

C1: Alter the Wave, 3/4 Tag and Little, RLG

C1: Follow Thru, 3/4 Tag, RLG

C1: Tally Ho, All Eight Counter Rotate, RLG

C2: Rims Trade Back, RLG

C2: Single Hinge, Perk Up, Vertical Tag, Face Left, PR

アウトオブシーケンスのコーナーボックスウェイブ(“Trade the Wave”でゲットアウトできる)

(平行な右手のウェイブ、BGGBで、全員コーナーを連れていて、アウトオブシーケンス)

(簡単なゲットインは、Head Ladies Chain, Sides Lead Right, Step to a Wave)

② ① ② ③

① ④ ③ ④

B1: Right Arm Turn 1/4, Girls U-Turn Back, all Pass Thru, LA

B2: Girls Cross Run, Boys Trade, LA

B2: Girls Trade, Girls Run, Veer Right, U-Turn Back, LA

M: Girls Trade, Recycle, LA

M: Swing Thru, Scoot Back, Girls Cross Run, LA

M: Swing Thru, Cast Off 3/4, Walk and Dodge, Partner Trade, Slide Thru, LA

P: Explode and Slide Thru, LA (or Explode the Wave, LA)

P: Girls Trade, Spin Chain and Exchange the Gears, Boys Run, PR

P: Single Hinge, Centers Trade and Run, 3/4 Tag the Line, RLG

P: Swing Thru, Boys Run, Half Tag, Trade and Roll, LA

P: Trade the Wave, LA

A1: Explode and Pass the Sea, LA

A1: Mix, LA

A1: Quarter Thru, Recycle and Roll, LA

A2: Recycle Twice, Extend, RLG

A2: Scoot and Weave, Scoot Chain Thru, RLG

A2: Split Counter Rotate 1/2, Extend, RLG

C1: Alter the Wave, Cross By, RLG

C1: Quarter Thru, 3/4 Flip the Line, RLG

C1: In Roll Circulate, Extend, Linear Action, RLG

C1: In Roll Circulate, Flip Back, RLG

C2: Extend and Cross Ramble, Dixie Grand, LA

C2: Fan the Top, Once Removed Wheel and Deal, LA

C2: Lockit, Swing Along, RLG

C2: Swing Thru, Swap the Wave, RLG

“Recycle”でゲットアウトできる平行な右手の ウェイブ:

(BGGB、外を向いている男子はパートナーを、他の男子はオポジットを連れていて、男子はアウトオブシークエンス、女子はインシークエンス)

(簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Step to a Wave, Girls Circulate)

② ② ① ③

① ③ ④ ④

B1: Girls U-Turn Back, Chain Down the Line, Pass Thru, LA

B2: Swing Thru, Boys Circulate, Girls U-Turn Back, PR

B2: Swing Thru, Girls Circulate, RLG

B2: Swing Thru, Boys Run, Bend the Line, Reverse Flutterwheel and Sweep a Quarter, LA

B2: Girls Trade and Run, Bend the Line, Box the Gnat, Square Thru Three, LA

M: Boys Cross Fold, LA

M: Recycle, LA

M: Single Hinge, Walk and Dodge, LA

M Ext: Spin the Top, Turn Thru, LA

M: Swing Thru, Spin Chain Thru, Boys Run, PR

M: Swing Thru, Spin the Top, Recycle, Slide Thru, LA

P: Explode and Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, LA

P: Explode the Wave, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, LA

P: Fan the Top, Slide Thru, LA

P: Girls Trade, Explode and Slide Thru, LA

P: Spin Chain and Exchange the Gears, Boys Run, PR

P: Swing Thru, Extend, RLG

P: Trade the Wave, Recycle, LA

A1: Explode and Touch 1/4, Grand Follow Your Neighbor, Recycle, Slide Thru, LA

A1: Girls Run, Turn and Deal, LA

A1: Lockit, Spin the Top, Extend, RLG

A1: Single Hinge and Cross, Partner Tag, RLG

A1: Swing Thru, Cast a Shadow, Couples Circulate, Boys Trade, PR

A2: Girls Left Quarter Thru, Diamond Chain Thru, LA

A2: In Roll Circulate, Out Roll Circulate, Boys Run, PR

A2: Motivate, Single Hinge, Boys Run, PR

A2: Remake, In Roll Circulate, RLG

A2: Split Circulate, Scoot Chain Thru, RLG

A2: Swing Thru, Single Wheel, LA

C1: Fan the Top, Reverse Explode, RLG

C1: Follow Thru, Mini Busy, Scoot and Little, RLG

C1: Single Hinge, Extend and Little, RLG

C1: Tally Ho, Switch the Wave, Trade Circulate, PR

C1: Vertical 3/4 Tag, Linear Action, Extend, RLG

C2: Detour, Single Cross Trade and Wheel, Split Circulate, Boys Run, PR

C2: Fan the Top, Swing Along, RLG

C2: Flip Your Neighbor, Cross By, RLG

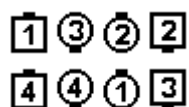
C2: Girls Run, Fascinating Turn and Deal, Centers Turn Thru, LA

C2: Girls Run, Mini Busy, Outlet, RLG

C2: Scoot Back, Alter and Circulate, LA

C2: Single Hinge, Perk Up, Turn and Deal, RLG

“Recycle, Pass Thru, Trade By”でゲットアウトできる、右手の平行ウェイブ
 (BGGB、内側を向いている男子はパートナーを、他の男子はオポジットを連れていて、男子はアウトオブシークエンス、女子はインシークエンス)
 (簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Step to a Wave, Boys Circulate)



B1: Girls Circulate, Girls Left Arm Turn half, Split Circulate twice, RLG
 B1: Girls U-Turn Back, Couples Circulate, Chain Down the Line, Pass Thru, LA
 B2: Swing Thru, All Eight Circulate 1 1/2, RLG
 B2 Ext: Boys Cross Run, All Eight Circulate, LA

M: Recycle, Pass Thru, Trade By, LA
 M: Recycle, Spin Chain Thru, RLG

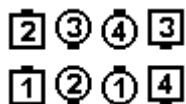
P: Explode the Wave, Wheel and Deal, Dixie Grand, LA
 P: Spin Chain the Gears, Recycle, LA

A1: Boys Run, Cast a Shadow, RLG
 A1: Swing Thru, Girls Circulate, Cast a Shadow Twice, RLG

A2: In Roll Circulate, Split Circulate, RLG
 A2: Extend, Spin the Windmill Right, Half Tag, Slip, Slide, Slip, Girls Run, PR

C1: Girls work Tandem all Mix, LA
 C1: Relay the Top, Recycle, LA
 C1: Scatter Scoot Chain Thru, Cross By, LA
 C1: Stretch Recycle, Dixie Grand, LA
 C2: Swap the Wave, Tally Ho, RLG
 C2: Swap the Wave, Trade By, LA

アクロスザストリートボックス ウェイブ
 (平行な右手のウェイブで、BGGB、全員アウトオブシークエンスでライトハンドレイディを連れてくる)
 (簡単なゲットインは、Sides Pass the Ocean, Extend)



B1: All Eight Circulate, Right Arm Turn 1/4, Girls U-Turn Back, Pass Thru, LA
 B2: Girls Cross Run, Boys U-Turn Back, Veer Left, Trade By, LA
 B2: Swing Thru, Girls Circulate, Swing Thru, Boys Run, PR

M: Recycle and Sweep a Quarter, All Eight Circle Left, Ladies In, Men Sashay, LA
 M: Spin Chain Thru, Girls Circulate Two, Boys Run, Tag the Line Left, PR

P: Fan the Top, Single Hinge, Column Circulate, Boys Run, Veer Right, PR
 P: Trade the Wave, All Eight Circulate, LA

A1: Extend, Clover and Fan the Top, Chain Reaction, RLG

A1: Walk and Dodge, Beaus Trade, LA

A2: Motivate but Star 3/4, Extend, RLG

A2: Split Counter Rotate, Transfer the Column, Three-Quarter Thru, Extend, RLG

C1: Girls Cross Run, Stretch Recycle, Centers Wheel Around, LA

C1: In Tandem Swing Thru, Extend, RLG

C1: Relay the Top but Star 3/4, Trade Circulate, LA

C2: Cross Concentric Box Transfer, LA

C2: Extend and Cross Ramble, Centers Pass Thru, LA

C2: Half Crazy Counter Rotate 1/2, Extend, RLG

C2: Single Hinge, Perk Up, Partner Trade, PR

リードライトボックス ウェーブ

(平行な右手の ウェーブでBGGB、男子はアウトオブシーケンスで女子はインシーケンス、内側を向いている男子はコーナーを、外側を向いている男子はライトハンドレディを連れている)

(簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Step to a Wave)

② ③ ② ③

① ④ ① ④

B1: Right Arm Turn Half, Centers Left Arm Turn Half, RLG

B2: Boys Run, Boys Trade, PR

B2: Swing Thru, Girls U-Turn Back, PR

M: Recycle, Pass Thru, LA

M: Recycle, Box the Gnat, RLG

M: Swing Thru, Turn Thru, LA

P: Fan the Top, Explode the Wave, LA

P: Trade the Wave, Left Swing Thru, Boys Fold, Peel Off, PR

A1: Centers Left Quarter Thru, Cut the Diamond, LA

A1: Recycle, Veer Left, Turn and Deal, RLG

A2: Motivate but Star 3/4, Recycle, RLG

A2: Scoot and Weave, Split Circulate, RLG

C1: Explode the Wave, Shakedown, RLG

C1: Percolate, Step and Flip the Axle and Centers Roll, RLG

C1: Swing the Fractions, Cross By, LA

C2: Centers Run, Tag Your Neighbor and Spread, RLG

C2: Ends Ripple Two, RLG

C2: Flip Your Neighbor and Spread, RLG

C2: Inlet and Circle 1/4, Scoot and Counter, LA

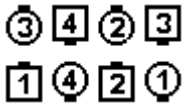
C2: Swap the Wave, LA

C2: Switch to a Diamond and Girls Roll, Scoot and Counter, LA

コーナーボックスから Touch 1/4 をする

(平行な右手の ウェイブ、BGBG、男子は内側を向いていて、全員がコーナーを連れているインシーケンス)

(簡単なゲットインは、Heads Square Thru, Touch 1/4)



B1: Girls U-Turn Back, Square Thru Three, LA

B2: Girls Run, Box the Gnat, Pass Thru, LA

B2: Split Circulate, Centers Trade, Split Circulate, Boys Circulate, RLG

M: Single Hinge, Girls/Boys Circulate, RLG

M: Girls Run, Pass Thru, Tag the Line, Leaders U-Turn Back, Pass Thru, RLG

P: Follow Your Neighbor, LA

P: Single Hinge, Extend, RLG

P: Walk and Dodge, Chase Right, Single Hinge, Girls Cross Run, LA

A1: Scoot and Dodge, Quarter In, LA

A1: Girls Run, Pass Thru, Turn and Deal, Centers Swap Around, Dixie Grand, LA

A2: Scoot Chain Thru, Partner Tag, LA

A2: Single Wheel and Roll, LA

A2: Swing Thru, In Roll Circulate, RLG

C1: Follow Thru, Turn and Deal, LA

C1: Pass and Roll Your Neighbor, Cross By, RLG

C1: Single Hinge, Tally Ho, Cross By, LA

C2: Inlet, Extend, RLG

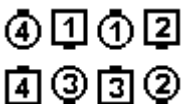
C2: Perk Up, Trade Circulate, PR

C2: Shazam, LA

アウトオブシーケンスのコーナーボックスから Touch 1/4 をする

(平行な右手の ウェイブ、男子は内側を向き、全員コーナーを連れてアウトオブシーケンス)

(簡単なゲットインは、Heads Square Thru, Swing Thru Twice, Single Hinge)



B1: Girls U-Turn Back, Pass Thru, LA

B2: Girls Run, Box the Gnat, Square Thru 3, LA

B2: Split Circulate, Centers Circulate, Boys Trade, Split Circulate, RLG

M: Cast Off 3/4, Girls Cross Run, Boys Trade, LA

M: Girls Fold, Double Pass Thru, Face Right, Girls Circulate, Partner Trade, PR

M: Walk and Dodge, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, LA

P: Cast Off 3/4, Trade the Wave, LA

P: Follow Your Neighbor, Left Swing Thru twice, LA

P: Split Circulate Twice, Single Hinge, Extend, RLG

A1: Cast Off 3/4, Mix, LA

A1: Girls Run, Pass Thru, Turn and Deal, Centers Swap Around, Square Thru Three, LA

A2: Centers Trade, In Roll Circulate, Slip, Slide, Slither, PR

A2: Pass and Roll, Scoot and Weave, Mix, LA

A2: Scoot and Weave, Recycle, LA

C1: Alter the Wave and Roll, LA

C1: Extend and Little, Fan the Top, Reverse Explode, LA

C1: Swing the Fractions, In Roll Circulate, RLG

C1: Percolate, Step and Slide, Face Left, PR

C1: Walk and Dodge, Chase Your Neighbor, LA

C1: Zing, LA

C2: Boys Kickoff, Walk Out to a Wave, Mix, LA

C2: Extend and Counter, Alter the Wave, RLG

C2: Half Reverse Crazy Circulate, Cross By, LA

C2: Quarter Thru, Swap the Wave, RLG

C2: Split Motivate, RLG

C2: Trade Perk Up and Spread, PR

ノーマルなダブルパススルーFASRからのゲットアウト

ダブルパススルー フォーメーション、パートナーどうしのカプルが外側で、コーナーの後ろにいる
(簡単なゲットインは、Heads Slide Thru)

④ ① ① ②

④ ③ ③ ②

B1: Centers Right and Left Thru and Veer Left and Veer Right, LA

B1: Centers Square Thru Three, LA

B2: Centers Touch 1/4 and Box Circulate Two, LA

次の2つは、このFASRとその次のFASRの両方で使える:

B2: Centers Box the Gnat and then Centers Make a Right-Hand Star to Corner, LA

B2: Centers Touch 1/4 and then Centers Make a Right-Hand Star to Corner, LA

M: Centers Step to a Wave, Those Ladies Trade, Swing Thru, Turn Thru, LA

M: Double Pass Thru, Centers In, Cast Off 3/4, Pass Thru, Tag the Line, Leaders Trade, LA

M Ext: Centers Swing Thru, Extend, Single Hinge, Split Circulate, Turn Thru, LA

P: Centers Left Swing Thru twice, Extend, LA

P: Centers Pass the Ocean and Explode the Wave, LA
P: Centers Step to a Wave and Trade the Wave, Extend, LA
P: Double Pass Thru, Peel Off, Box the Gnat, Slide Thru, Centers Pass Thru, LA

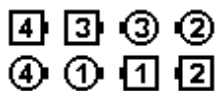
A1: ... and Spread, Pass Thru, Ends Bend, Split Square Thru Three, LA
A1: Double Pass Thru, Horseshoe Turn, LA
A1: Centers Turn Thru, All Pass Thru, Cross Clover and Left Square Thru, LA

A2: Double Pass Thru, Peel and Trail, Box the Gnat and Slide Thru, LA
A2: Right Roll to a Wave, Out Roll Circulate, Extend, RLG
A2: Spin the Windmill Right (Two), Left Quarter Thru and Girls Circulate, LA

C1: Centers Step to a Wave, Linear Action, Girls Cross Run, LA
C1: Centers Circle By 1/2 By Cross Extend, LA
C1: Double Pass Thru, Vertical Half Tag, Peel and Trail, LA
C1: ... and Spread, Square the Bases, LA
C1: Tandem Left Swing Thru, Cross By, RLG
C1: Tandem Swing Thru, Girls Circulate, RLG

C2: Once Removed Right and Left Thru, Dixie Grand, LA
C2: Stack the Line, Extend, RLG
C2: Zip Code Three, Centers Quarter In, RLG

ダブルパススルー フォーメーションで、ペアが外側にいてコーナーの方を向いている
(簡単なゲットインは、Heads Promenade Halfway and Star Thru)
(または、Heads Flutterwheel and Sweep 1/4)



B1: Centers Pass Thru, LA
B2: Double Pass Thru, First Left, Next Right, Pass the Ocean, Girls Cross Run, LA

次の2つは、この FASR とその前の FASR の両方で使える::

B2: Centers Box the Gnat and then Centers Make a Right-Hand Star to Corner, LA
B2: Centers Touch 1/4 and then Centers Make a Right-Hand Star to Corner, LA

M Ext: Centers Step to a Wave, Scoot Back, RLG
M: Centers Swing Thru, Extend, Cast Off 3/4, Split Circulate, RLG
M: Centers Swing Thru, Extend, Swing Thru, Hinge, Boys Run, Tag the Line Left, PR
M: Double Pass Thru, Cloverleaf, Double Pass Thru, Leaders Partner Trade, LA

P: Double Pass Thru, Cloverleaf, Dixie Grand, LA
P: Double Pass Thru, Leaders begin Dixie Grand, LA
P: Double Pass Thru, Face Right, 3/4 Tag, RLG
P: Double Pass Thru, Track II and Spread, LA

A1: Centers Dosado to a Wave, those Ladies Trade, Chain Reaction, RLG
A1: Double Pass Thru, Leaders Quarter In, Split Square Thru Two, Trade By, LA

A1: Double Pass Thru, Left Roll to Wave, Centers Trade, Left Quarter Thru, LA

A2: Double Pass Thru, Zig Zag, Centers Trade, All Trade and Roll, LA

A2: Double Pass Thru, Peel and Trail and Ends Roll, Centers Cross Trail Thru to Corner, LA

A2: Spin the Windmill Right (Two), Left Three Quarter Thru, Girls Run, PR

C1: Centers Step to a Wave, Scoot and Plenty, Cross Extend, LA

C1: Concentric Slide Thru, Dixie Grand, LA

C1: Double Pass Thru, Peel Off, Touch 1/4, Checkover, 3/4 Tag, RLG

C1: Double Pass Thru, Zing, Square the Bases, LA

C1: Left Swing and Circle 1/2, Jaywalk, RLG

C1: Tandem Pass the Ocean, Trade Circulate, LA

C2: Centers Step to a Wave, Outlet, RLG

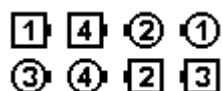
C2: Grand Chain Eight Twice, LA

C2: Half Reverse Crazy Swap Around, LA

C2: Stretched Box Recycle, Flip Your Neighbor, LA

ダブルパススルー フォーメーションで、Centerにいるペアはコーナーの前にいる

(簡単なゲットインは、Heads Pass Thru and Cloverleaf)



B1: Centers Square Thru 3, All Left Square Thru 2, LA

B2: Double Pass Thru, Leaders Partner Trade, LA

B2: Zoom, Centers Square Thru Three, LA

M: Double Pass Thru, Centers In, Cast Off 3/4, Centers Box the Gnat, All Slide Thru, LA

M: Double Pass Thru, Cloverleaf, Centers Pass Thru, LA

P: Dixie Grand, LA

P: Centers Step to a Wave, Ping Pong Circulate and Outsides Roll, Centers Hinge and Roll, RLG

A1: Centers Double Star Thru, Pass Thru, Centers Box the Gnat, RLG

A1: Double Pass Thru, Horseshoe Turn, Left Square Thru Two, LA

A2: Spin the Windmill Right (Two), Out Roll Circulate, Single Wheel, Slide Thru, PR

A2: Double Pass Thru, Right Roll to a Wave, Out Roll Circulate, Mix, LA

C1: Concentric Star Thru, Centers Pass Thru, LA

C1: Outsides Concentric Pass In, Centers Fan the Top, Chain Reaction, RLG

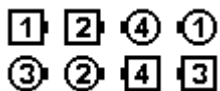
C1: Tandem Pass the Sea, LA

C2: Once Removed Left Touch 1/4, Leaders begin Wheel the Sea, LA

C2: Triple Grand Chain Eight, LA (Centerが自分のHomeに戻るとHomeで終わる。)

ダブルパススルーフォーメーションで、センターズのパートナーどうしのカプルはコーナーの前にはいない

(簡単なゲットインは、Heads Pass Thru and Cloverleaf, Centers Right and Left Thru)



B1: Centers Pass Thru, Left Square Thru 2, LA

B2: Centers Pass Thru, Left Swing Thru twice, LA

B2: Zoom, Centers Pass Thru, LA

M: Double Pass Thru, Centers In, Cast Off 3/4, Slide Thru, Centers Pass Thru, LA

M: Double Pass Thru, Cloverleaf, Centers Square Thru Three, LA

P: Centers Square Thru but on Three start Dixie Grand, LA

P: Double Pass Thru, Track II, Trade the Wave, LA

A1: Centers Slide Thru and Box the Gnat, Split Square Thru Three, LA

A1: Double Pass Thru, Right Roll to a Wave, Split Circulate, Extend, RLG

A2: Centers Swing Thru, Extend, In Roll Circulate, Mix, LA

A2: Double Pass Thru, Zig Zag, In Roll Circulate, Left Tag the Line Left, PR

C1: Centers Single Circle to a Wave, Scoot and Ramble, LA

C1: Centers Circle By 1/2 By Dixie Grand, LA

C1: Concentric Slide Thru and Centers Roll, Centers Pass Out, LA

C1: Stretch Zoom, LA

C2: Cross Concentric Pass In, Dixie Grand, LA

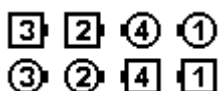
C2: Centers Step to a Wave, Scoot and Cross Ramble, Leaders Partner Trade, LA

C2: Stretched Box Double Star Thru, RLG

C2: Zip Code One, Centers Box the Gnat, RLG

ダブルパススルー フォーマーシオンで、全員がペア、男子はインシークエンス

(簡単なゲットインは、Heads Lead Right, Veer Left, Ferris Wheel)



B1: Centers Veer Left, All California Twirl, PR

B2: Centers Pass Thru, Dosado to a Wave, Girls Trade, Boys Run, PR

B2: Centers Swing Thru, Box the Gnat and Square Thru Three, LA

M: Centers Square Thru but on Three Swing Thru Turn Thru, LA

M: Centers Left Square Thru Three, Swing Thru, Turn Thru, LA

P: Double Pass Thru, Track II, Girls Trade, Boys Run, PR

A1: Centers Reverse Swap Around, LA

A1: Centers Step to a Wave, Chain Reaction, RLG

A2: Spin the Windmill Right (Two), Follow Your Neighbor, Single Wheel, LA

A2: Double Pass Thru, Zig Zag, Split Circulate, Boys Run, PR

C1: Centers Swing Thru, Scoot and Little, Split Circulate, RLG

C1: Double Pass Thru, Vertical Half Tag, Peel Off, PR

C2: Stretched Box Fan the Top, Relay the Shadow, RLG

C2: Stretched Box Recycle, RLG

ダブルパススルー フォーメーションで、全員がペア、男子はアウトオブシーケンス
(センターズの男子のコーナーは彼の後ろにおり、エンズの男子はコーナーの顔が見える)
(簡単なゲットインは、Heads Circle Left 1/4)

④ ① ③ ②

④ ① ③ ②

B1: Centers Pass Thru, Veer Right, PR

B1: Centers Veer Right, PR

B2: Double Pass Thru, First Couple Left, Next Follow, PR

M: Centers Pass the Ocean and Single Hinge and Walk and Dodge, LA

M: Centers Slide Thru and Touch 1/4, Centers Walk and Dodge, LA

M: Centers Pass Thru, Swing Thru, Turn Thru, LA

M: Centers Swing Thru and Turn Thru, LA

M: Double Pass Thru, Centers In, Cast Off 3/4, Box the Gnat, Pass Thru,
Half Tag, Boys Trade, RLG

P: Centers Fan the Top and Explode the Wave, LA

P: Double Pass Thru, Track II, Swing Thru, Turn Thru, LA

A1: ... and Spread, Touch 1/4, Transfer the Column, Quarter Thru, Boys Run, PR

A1: Centers Swap Around, LA

A2: Double Pass Thru, Zig Zag, Swing Thru, Scoot and Weave, Boys Run, PR

A2: Left Spin the Windmill In and Centers Roll, RLG

C1: Centers Left Square Chain the Top, LA

C1: Concentric Touch 1/4, Checkover, Stretch Half Tag, Trade Circulate, PR

C2: Double Pass Thru, Turn to a Line, Slide Thru, LA

C2: Stretched Box Left Touch 1/4, Criss Cross Your Neighbor, RLG

C2: Stretched Box Swing Thru, RLG

C2: Zip Code One, New Centers Recycle, RLG

平行なトゥフェイスラインFASRからのゲットアウト

ノーマルで平行な右手のトゥフェイスライン、全員がペアで、インシーケンス
(簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Swing Thru, Boys Run)

③ ③ ② ②

④ ④ ① ①

B1or2: California Twirl (or Partner Trade, or Wheel Around), PR
(コールを選ぶ際には、使える手と、ボディフローを考慮する)

M: Boys Fold, RLG

P: Bend the Line and Roll, Girls Peel Off, RLG

P: Crossfire, Girls Run, RLG

A1: Cross Over Circulate, Cast a Shadow, Acey Deucey, Boys Circulate, LA

A1: Ladies Trade, Turn and Deal, RLG

A2: Single Wheel, Single File Promenade

A2: Boys Circulate, Partner Trade and Roll, Pass and Roll Your Neighbor, LA

C1: Tag Back to a Wave and Weave, Cross By, LA

C2: Cross Concentric Single Cross Trade and Wheel, PR

C2: Boys Half Circulate, Flip the Galaxy, RLG

C2: Boys Half Circulate, Reverse Flip the Galaxy, LA

C2: Fascinate, Chain Reaction, Counter Rotate, RLG

(Fascinateの後にPing Pong Circulateを付け加えてもよい)

C2: Girls Hinge, Exchange the Diamond, Cut the Diamond, PR

C2: Girls Shazam, Flip the Diamond, PR

ノーマルで平行な右手のトゥフェイスライン、全員がペアで、アウトオブシーケンス
(簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Veer Left)

② ② ③ ③

① ① ④ ④

B1: Chain Down the Line, Each Four Circle Left 1/4, Pass Thru, LA

B2: Couples Trade, Partner Trade, PR

M: Tag the Line, Ladies Go Left, Gents Go Right, LA

M: Tag the Line, Face Left, PR

M: Girls Trade, Couples Circulate, Wheel and Deal, Eight Chain Three, LA

P: Crossfire, Peel Off, PR

P: Girls Cast Off 3/4, Diamond Circulate, Cut the Diamond, California Twirl, PR

P: Girls Hinge, Diamond Circulate, Flip the Diamond, Boys Run, PR

A1: As Couples Scoot Back, California Twirl, PR

A1: Half Tag, Quarter Thru, RLG

A1: Ladies Trade, Cross Over Circulate, Cast a Shadow, LA

A2: As Couples Remake, Wheel Around (or Partner Trade), PR

A2: Trade Circulate, PR

A2: Wheel and Deal, Facing Recycle, RLG

C1: Cross Roll to a Wave, Boys Trade, RLG

C1: Girls Circulate, 3/4 Tag and Little, RLG

C2: Criss Cross the Shadow, Swing Thru, RLG

C2: Cross and Wheel, PR

C2: Cross Over Circulate, Half Tag, Sets In Motion, Centers California Twirl, PR

C2: In Roll Circulate, Split Trade Circulate 1 1/2, RLG

C2: 3/4 Tag the Line, Girls U-Turn Back, Scoot and Counter, LA

ノーマルで平行な左手のトゥフェイスライン、全員がペアで、インシーケンス

(簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Veer Left, Couples Trade, Partner Trade)

③ ③ ② ②

④ ④ ① ①

B1: Promenade

M: Couples Hinge, Center Couples Trade, Couples Hinge, PR

P Ext: Crossfire, Boys Run, RLG

A1: As Couples Walk and Dodge, As Couples Left Chase, PR

A2: Mini Busy, Extend, Switch the Wave, PR

C1: Couples Hinge, All Eight Counter Rotate, Couples Hinge, PR

C2: Girls Half Circulate, Galaxy Circulate, Flip the Galaxy, LA

ノーマルで平行な左手の トゥフェイスライン、全員がペアで、アウトオブシーケンス

(簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Left Swing Thru, Girls Run)

② ② ③ ③

① ① ④ ④

B1: Bend the Line, Each Four Circle Right 1/4, Veer Right, PR

B2: Couples Trade, PR

M: Bend the Line, Dixie Style to a Wave, Boys Trade, Girls Circulate, LA

P Ext: Boys Hinge, Diamond Circulate, Flip the Diamond, Boys Circulate, LA

A1: As Couples Scoot Back, PR

A1: Cross Over Circulate, Cast a Shadow, Recycle, LA

A2: As Couples Left Remake, PR

A2: Trade Circulate, Wrong Way Promenade

C1: Cross Roll to a Wave, Girls Cross Run, RLG

C2: Cross and Wheel, Wrong Way Promenade

C2: Cross Trade and Wheel, Cross Roll to a Wave, Single Wheel, LA
C2: In Roll Circulate, Split Trade Circulate 1 1/2, RLG
C2: Lines Left Quarter Thru, Unwrap the Diamond, Trail Off, PR

ノーマルな右手の トウフェイストライン、ペアが外側を向いていて、男子はインシークエンス
(簡単なゲットインは、Heads Flutterwheel, Sides Lead Right, Veer Left)

② ② ③ ①
③ ① ④ ④

B1: Couples Circulate, Chain Down the Line, Rollaway, All Circle Left, LA
B2: Boys Circulate, Girls Trade, Wrong Way Promenade
M: Boys Circulate, Girls Scoot Back, Wrong Way Promenade
P: Acey Deucey, Wrong Way Promenade

A1: Cast a Shadow, Girls Run, PR
A1: Tag the Line, Face Left, Cast a Shadow, RLG
A2: Girls Remake, Wrong Way Promenade

C1: Cross Roll to a Wave, Circulate 1 1/2, RLG
C1: In Tandem Girls Run, LA
C1: 3/4 Tag and Little, Boys Trade, Turn Thru, LA
C1: Trade Circulate, Mini Busy, Jaywalk, RLG

C2: Acey Deucey Boys 1 1/2, Flip the Galaxy, RLG
C2: As Couples Walk and Dodge, Sock It To Me, Slide Thru, LA
C2: Criss Cross the Shadow, Rims Trade Back, RLG
C2: Cross Over Circulate, Detour, Those Facing Pass Thru, LA
C2: Cross Trade and Wheel, PR
C2: Fascinate, Cross Extend, LA

ノーマルな右手の トウフェイストライン、ペアが内側を向いていて、男子はインシークエンス
(簡単なゲットインは、Sides Flutterwheel, Sides Lead Right, Veer Left)

④ ② ③ ③
① ① ④ ②

B1: Chain Down the Line and Rollaway, Circle Left, LA
B1: Chain Down the Line, Square Thru 3, LA

B2: Girls Trade and Run, LA

M: Girls Cast Off 3/4, Very Centers Trade, Girls Right Hinge, California Twirl, PR

P: Half Tag, Trade and Roll, LA
P: Veer Right, Dixie Grand, LA

A1: Cross Over Circulate, Cast a Shadow, Recycle, Veer Right, PR
A1: Crossfire and Cross, RLG

A2: Cast a Shadow, Trade Circulate, RLG
A2: Crossfire, Peel and Trail, LA
A2: Trade Circulate, Cast a Shadow, RLG
A2: Turn and Deal, Pass Thru, RLG

C1: Cross Roll to a Wave, Extend, RLG
C1: In Tandem Switch the Line, LA

C2: Detour, Magic Column Walk and Dodge, LA
C2: Fascinate, Dixie Grand, LA
C2: Half Tag, Shazam, LA
C2: Tag Your Neighbor, LA
C2: The K, Cross By, RLG

ノーマルな右手の トウフェイストライン、ペアが外側を向いていて、男子はアウトオブシーケンス
(簡単なゲットインは、Head Ladies Chain, Sides Lead Right, Veer Left)

② ② ① ③
① ③ ④ ④

B1: Chain Down the Line, Pass Thru, LA
B2: Wheel and Deal, LA

M: Chain Down the Line, Dixie Style to a Wave, Boys Trade, LA
M: Boys Circulate, Girls Scoot Back, Tag the Line Left, PR

P: Acey Deucey, Tag the Line Left, PR

A1: Cast a Shadow, Mix, RLG

A2: Bend the Line and Boys Roll Twice, Scoot and Weave, LA
A2: Crossfire, Triple Scoot, Split Counter Rotate and Roll, LA
A2: Girls Trade, Tag the Line, Zag Zig, LA

C1: Switch the Line, LA
C1: In Tandem Cross Roll to a Wave, Extend, RLG

C2: Crossover Circulate, Criss Cross the Shadow, Extend, RLG
C2: Girls Quarter Thru, Diamond Circulate and Girls Roll, Scoot and Counter, LA
C2: Mini Busy, Outlet, Left Tag the Line Left, PR

ノーマルな右手の トウフェイストライン、ペアが内側を向いていて、男子はアウトオブシーケンス
(簡単なゲットインは、Sides Star Thru and Pass Thru, Veer Left)

② ④ ③ ③
① ① ② ④

B1: Couples Circulate, Chain Down the Line, Square Thru 3, LA
B2: Girls Run Left, Boys Trade, All Eight Circulate, LA

M: Wheel and Deal, Eight Chain Two, LA

P: Ferris Wheel, Dixie Grand, LA

A1: Cross Over Circulate, Cast a Shadow, Girls (or Boys) Circulate, LA

A1: Boys Circulate, Girls Walk and Dodge, Cycle and Wheel, LA

A2: Cross Over Circulate, Mini Busy, Very Centers Trade, Chain Reaction, RLG

C1: Stretch Wheel and Deal, Dixie Grand, LA

C1: In Tandem Boys Run, Extend, RLG

C2: As Couples Walk and Dodge, Here Comes the Judge, Slide Thru, LA

C2: Cross Over Circulate the K, LA

C2: Detour, Those Facing Start RLG

C2: Rims Trade Left Remake, PR

REFERENCE LIST: 参考文献リスト

References with discussions of Sight Resolution, Modules, or Get-Outs:

Asymmetric Mechanics, A Practical Guide to Asymmetric Sight Calling, By Hal Barnes,

Caller/Teacher's Quick Reference Guide,
Edited by Calvin Campbell and Don Armstrong

The Caller Text, Compiled by Bob Osgood

CALLERLAB Curriculum Guidelines for Caller Training and Technical Supplement

"CALLERLAB Formations Pictograms Chart"
(Available from www.callerlab.org under Dance Programs, General Program Documents)

"CALLERLAB Formation and Arrangement Charts"
(Available from www.callerlab.org under Dance Programs, General Program Documents)

Caller's Colleges Do It Yourself Manual, By Les Gotcher

/

Caller's Guidebook Series, By Bill Peters
Particularly "The Mighty Module", with the supplement "Modules Galore"
and "Sight Calling Made Easy" with the supplement "Formation Management"

"Ceder Square Dance System" (Get-Out data base), By Vic and Debbie Ceder

Choreographic Guidelines, CALLERLAB Choreographic Applications Committee,
Edited by Jerry Reed and Elmer Claycomb

"CRaMS: Controlled Resolution and Manipulation System" papers
"Educational Instructions" and "CRaMS Conversions 101", By Jerry Story
"The Three Sides of CRaMS", By Jerry Story
"Brief History of Choreographic Management", By Bill Peters
"Starting CRaMS", By Barry Johnson

"Early 1p2p Lines Notations", By Lloyd Litman

The Extemporaneous Caller, By Bill Davis

The Fundamentals of Hash Calling, By Jay King

Instant Hash, By Lloyd Litman and Ricky Holden, 1962

News 'n Notes, By Jack Lasry

The Other Side of the Mike, By Bill Peters

Surprise Get-Outs, By Wayne Morvent

Symmetric Choreography and Sight Calling, By Bill Davis

編集後記

CALLERLAB 発行の、SIGHT AND MODULE RESOLUTION SYSTEMS の日本語訳版を
発行します。

この資料は、CALLERLABにより、2014年9月3日付で初版が、2018年2月1日付で修正
版が発行されています。

コールに関することが網羅されている資料と言っても過言ではなく、日本の全てのコーラ
ーにとって、極めて有効な資料になると確信しています。

当初、S協ホームページ上で公開し、個人でのダウンロード、S協事務局でのコピーサービ
スの対応を行ってまいりましたが、『紙の資料で発行して欲しい』というご要望も多く、このた
び、印刷・製本することに致しました。

日本語の翻訳は、寝屋川 SDC のサレイ美佐子さんにお願ひし、できあがった訳を、S 協
技術委員会傘下の SD 小委員会で『翻訳チェックチーム』を作り、複数名でチェックを行
いました。

翻訳者のサレイさん、翻訳チェックチームのメンバーには、改めて深く謝意を表します。
(林下委員には、翻訳チェック後の全体の取りまとめで、特にご尽力をいただきました。)

資料は、全 14 章で構成されおり、今回の製本で、上・下巻の 2 分冊に致しました。
この資料が、日本の全てのコーラーに活用されることを願って。

2020 年 3 月

■一般社団法人日本スクエアダンス協会・SD 小委員会

Sight & Module Resolution Systems 翻訳チェックチーム(敬称略)

- ・翻訳者 : サレイ美佐子(寝屋川 SDC)
- ・リーダー : 金子裕行(技術委員・SD 小委員長)
- ・メンバー : 林下正夫(取りまとめ)、中川学、島田秀幸、松井和也、玉置勝巳
- ・アドバイザー : 勝亦隆夫(技術委員長)、中川裕(国際交流委員長)