

# 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すぎると、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、別の方法を見つけしてほしいと願っている。

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、ペアリングとシークエ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

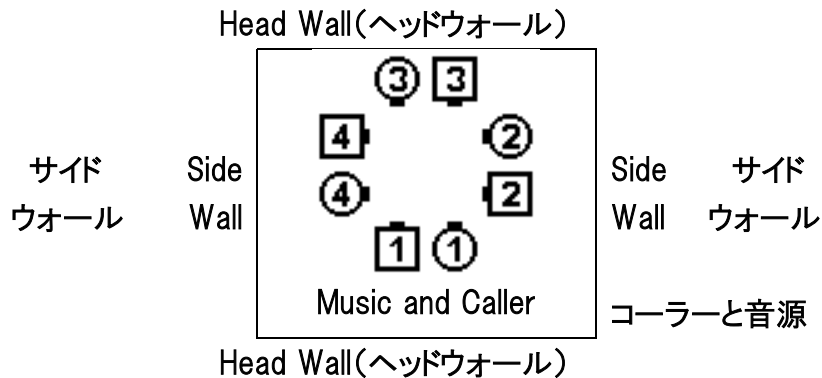
サイトコールの力を向上させるのにより良い訓練法の1つに、一人のコーラーがダンサーを動かしてコールを始め、別のコーラーがサイト手法によりゲットアウトするという方法が挙げられる。どんな Set up に持っていかかはコーラーの力量により色々なものになるだろうが、まずはノーマルカップルで一般的なフォーメーションにしたものから始め、徐々に他のアレンジメントにしたり、より複雑なフォーメーションを作ったりして難易度を増していく。

## 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 **パートナー**は、彼女の左に立っている男子 #1

女子 #1 の **コーナー**は、彼女の右に立っている男子 #2

女子 #1 の **オポジット**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

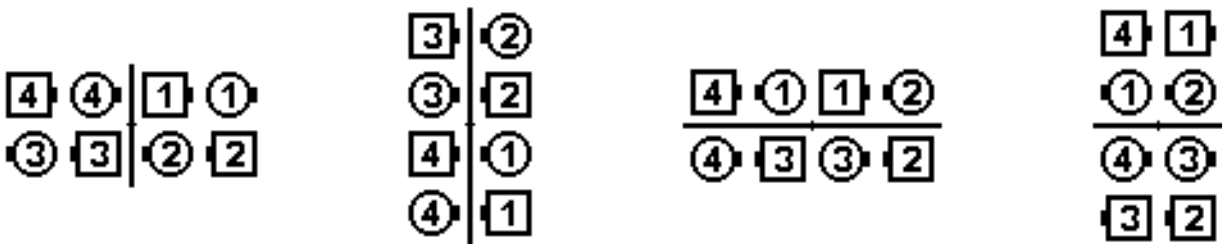
スクエアセットから始まりスクエアセットへ戻るまでの一連のダンスの間、ダンサー(各々に与えられた)識別番号や、ヘッズまたはサイズという指定が変わることはない。その番号はダンサーのホームの位置でもある。コーラーは、任意のダンサーが、初めにスクエアセットが作られた時のサイズの位置にいるとき、それについて(コール中に)言及すると良いかも知れない。“オリジナル・パートナー”や、“オリジナル・コーナー”も同じである。また、ダンサーは様々なフォーメーションを取りながら動いていくので、その場限りのパートナーあるいはコーナーとみなすべき(オリジナルとは)異なるダンサーとペアになることがある。

## 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。

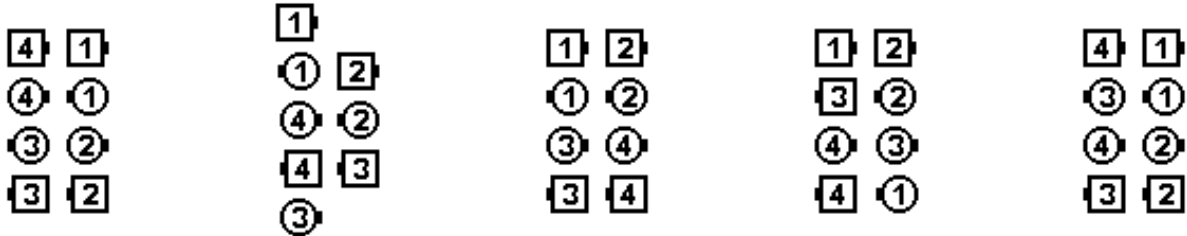
- 1) **フォーメーションのバランス:** あるセットの状態を中心点できっちり半回転すると、フォーメーションの半分は他の半分にぴったり重なり合う。セットの左半分にいるダンサーが、Right-Hand Wave(ライトハンドウェーブ)で左側の壁に面している”対称なセット”は、その右半分にいるダンサーが、右側の壁に面しているような右手のウェーブとなっている、ということである。数学的にはこれは**回転対称(Rotational Symmetry ローテーションナル シンメトリー)**として知られている。他のタイプのバランスもすべて、通常のセットアップが180度の回転で対称となるというまさにこの基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ければ、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。




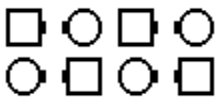
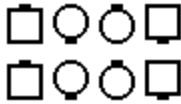








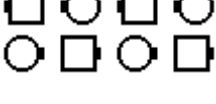
図 2.1 に示されているフォーメーションは、サイトコールを議論する時には定常的に出てくるものである。ここでは男子と女子がノーマルな位置関係にいるものが示されている。男子と女子の位置を交換してもフォーメーションは変わらない。もっと詳しく知りたければ、CALLERLAB のウェブサイトで見ることができる”CALLERLAB FORMATION”のチャートを参照するとよい。本書の目的上、”Box(ボックス)”とは、どんな2x2のグループ分けであれ、そこに配置された4人のダンサーのことをいう。

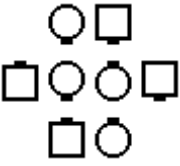
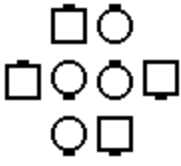
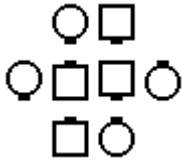



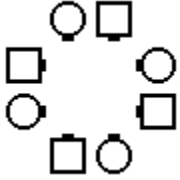
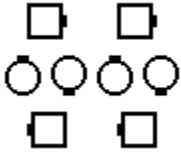

## アレンジメント(Arrangement)

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იმ・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)

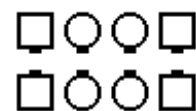
4 女子が外側にいて男子が中側にいる:GBBG, (4 ライン)



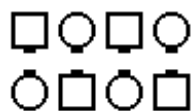
アレンジメント0



アレンジメント1



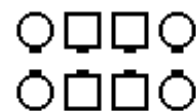
アレンジメント3



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、ライトハンドレイディ、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、ライトハンドレイディ、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。”

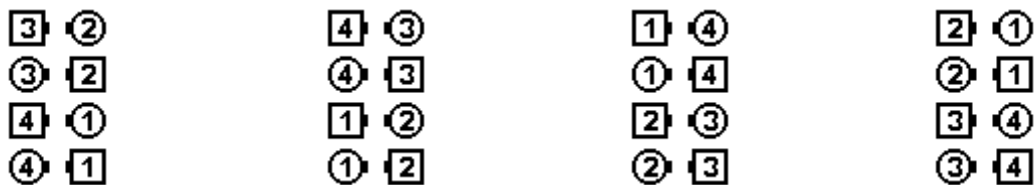
ダンサー2人の相対的位置を明らかにするために、補足説明用語が時々使われる。“Physical Relationship”(物理的リレーションシップ)という語は、2人が横に並んでいるカプルの事を示す時使われ、”Visual Relationship”(視覚的リレーションシップ)は、向い合ったダンサー間の関係の事を示す時使われる。

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。

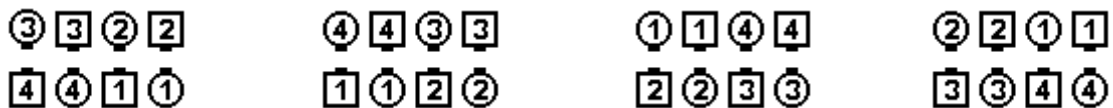
## 1 つの FASR

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

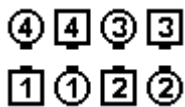
シーケンスとリレーションシップの可能な組み合わせをすべて図示すれば、1つのフォーメーションとアレンジメントに対して16の異なった FASR がある。図 2.2 は、すべてノーマルカプルから成るフェイスライン フォーメーションの場合の16のケースを示しており、図 2.3 はすべてノーマルカプルのエイトチェインスルーフォーメーションの場合の16のケースを示している。(この図にある FASR 名は、次の項で定義されている。)

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：

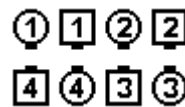
- 1a, 1b, 8a, 8b: それぞれの男子のパートナーが、彼を含む4人のグループ内にいる。2つのパートナー Pair の両方のメンバー(男子, 女子)ともそのグループ内にいる。
- 2a, 2b, 6a, 6b: それぞれの男子のコーナーが、彼を含む4人のグループ内にいる。そのグループ内にパートナー Pair が1つあり、彼らのコーナー2人ともがその中にいる。
- 3a, 3b, 7a, 7b: それぞれの男子のオポジット レディが、彼を含む4人のグループ内にいる。4人のグループどちらにも、各カプルのうちの1人のダンサーがいる(パートナー Pair 無し)。
- 4a, 4b, 5a,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

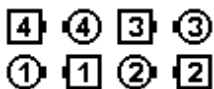


全員がインシーケンス

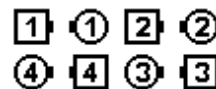


全員がアウト オブ シークエンス

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:

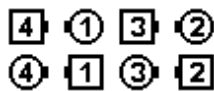


全員がインシーケンス

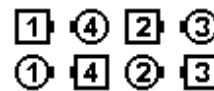


全員がアウト オブ シークエンス

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)	<b>3</b> <b>3</b> <b>2</b> <b>2</b> <b>4</b> <b>4</b> <b>1</b> <b>1</b>	1b)	<b>4</b> <b>4</b> <b>1</b> <b>1</b> <b>3</b> <b>3</b> <b>2</b> <b>2</b>
全員が自分のパートナーと向かい合っている			
2a)	<b>4</b> <b>3</b> <b>3</b> <b>2</b> <b>4</b> <b>1</b> <b>1</b> <b>2</b> コーナーボックス	2b)	<b>1</b> <b>4</b> <b>2</b> <b>1</b> <b>3</b> <b>4</b> <b>2</b> <b>3</b> 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)	<b>3</b> <b>1</b> <b>2</b> <b>4</b> <b>2</b> <b>4</b> <b>3</b> <b>1</b>	3b)	<b>4</b> <b>2</b> <b>1</b> <b>3</b> <b>1</b> <b>3</b> <b>4</b> <b>2</b>
全員が自分のオポジットと向かい合っている			
4a)	<b>3</b> <b>4</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>1</b> <b>4</b> <b>2</b> <b>1</b> ライトハンドレディボックス	4b)	<b>4</b> <b>1</b> <b>1</b> <b>2</b> <b>4</b> <b>3</b> <b>3</b> <b>2</b> 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)	<b>2</b> <b>4</b> <b>1</b> <b>1</b> <b>3</b> <b>3</b> <b>2</b> <b>4</b>	5b)	<b>3</b> <b>3</b> <b>4</b> <b>2</b> <b>4</b> <b>2</b> <b>1</b> <b>1</b>
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)	<b>2</b> <b>2</b> <b>1</b> <b>3</b> <b>1</b> <b>3</b> <b>4</b> <b>4</b>	6b)	<b>3</b> <b>1</b> <b>4</b> <b>4</b> <b>2</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>1</b>
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)	<b>3</b> <b>2</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>1</b> <b>4</b> <b>4</b> <b>1</b>	7b)	<b>4</b> <b>1</b> <b>1</b> <b>4</b> <b>2</b> <b>3</b> <b>3</b> <b>2</b>
全員がオポジットを横に連れている			
8a)	<b>3</b> <b>4</b> <b>2</b> <b>1</b> <b>3</b> <b>4</b> <b>2</b> <b>1</b> リードレフトボックス	8b)	<b>4</b> <b>3</b> <b>1</b> <b>2</b> <b>4</b> <b>3</b> <b>1</b> <b>2</b> 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。

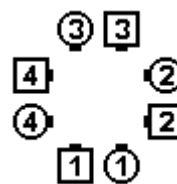
**重要ポイント:** パートナーどうしが遠く離れているようなケースはたった4つしかない。それは、男子がみなパートナーとして自分のオポジット レディを連れている時か、自分のオポジット レディと向いている時かである。この場合にどう対処するかを学ぶとよい。そうすれば、少なくとも2カプルのペアリングはいつも簡単にできるようになるだろう。

## 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。

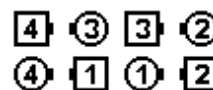


### CORNER BOX(CB:コーナーボックス)(旧 ZERO BOX (ZB:ゼロボックス)):

“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。)

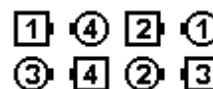


### CORNER BOX OUT (CBO:コーナー ボックス アウト)

“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 フォーマーション、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 フォーマーション、

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 フォーマーション、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 フォーマーションで、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

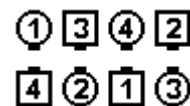
後の FASR。(フェイシングラインでノーマルカプル。全員インシーケンス。全員コ

④ ③ ③ ②

ーナーを連れている。)

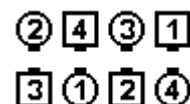
### OPPOSITE LINE (OL:オポジット ライン):

“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。)



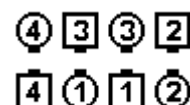
### OPPOSITE LINE OUT OF SEQUENCE (OLO:オポジット ライン アウトオブシークエンス):

“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。)



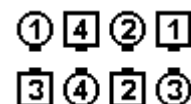
### RIGHT-HAND LADY LINE (RL:ライトハンドレディ ライン)

“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。

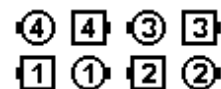
#### 1) エイトチェインスルー (ゼロボックス):

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。



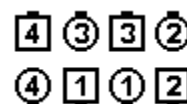
#### 3) Static Square(スクエアセット)または Circle(サークル):

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。



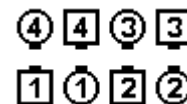
#### 4) フェイシング アウトのライン:

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):

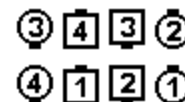
ノーマルカプルで全員インシークエンス。全員元のパートナーを連れている。(Allemande Left がコールされれば、センターのダンサーはコーナーの方を向き、FASR を平らなサークルに変えることになる。)



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:

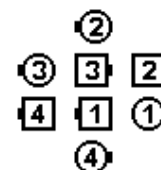
男子がセンターで、女子がエンズ(0 Parallel Left-Hand Wave: ゼロ パラレル レフトハンド ウェーブ)。全員インシークエンスでコーナーと左手を取っている。



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:

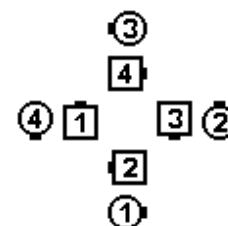
外側はノーマルカプル。センターは GBBG のウェーブ。  
全員インシークエンスで、コーナーを連れている。



#### 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。

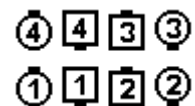
## 直接ゲットアウトに至る他の FASR:

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。

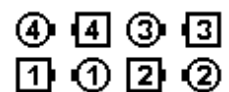
### ライト アンド レフト グランド(RIGHT AND LEFT GRAND) の FASR:

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

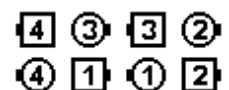
1) 平行な Right-Hand Wave(ライトハンドウェーブ): 男子がセンターで女子がエンズ (1/2 アレンジメントの ライトハンドウェーブ)。全員インシークエンスで、パートナーを連れている。



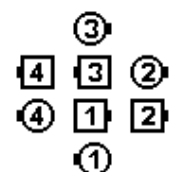
2) エイトチェインスルー: Half-Sashay(ハーフ サシェイ)となっているカプル(1/2 アレンジメントのエイトチェインスルーフォーメーション)。全員インシークエンスで、パートナーと向い合っている。



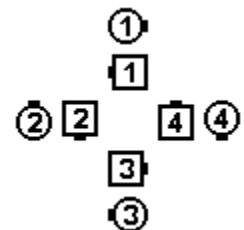
3) トレードバイ: Half-Sashay となっているカプル(1/2 アレンジメントのトレードバイフォーメーション)で、全員インシークエンス。外側はペアとなっていて、コーナーどうしがみな背中合わせ。



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。



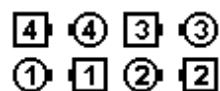
5) Wrong Way ザー: 男子がセンターで、全員インシークエンス。全員パートナーを連れている。



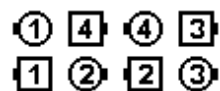
## ロングウェイグランド (WRONG WAY GRAND) の FASR

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。

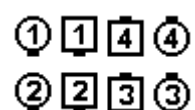


## PROMENADE FASR(プラマネード FASR)

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):

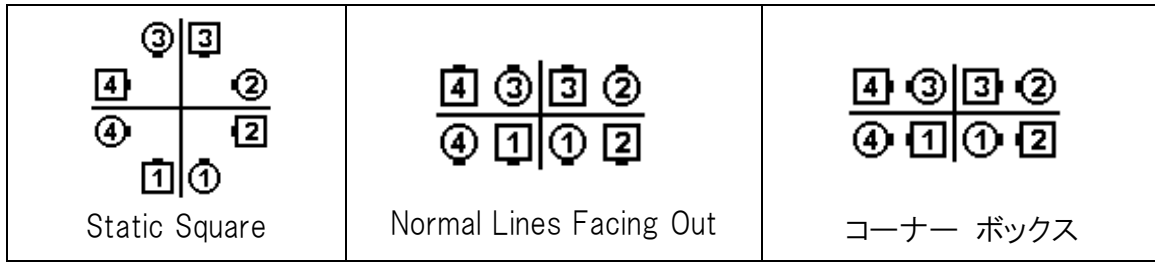
カプル#1 とカプル#3 の間に線を引き、それをヘッド軸と呼ぶ。カプル#2 とカプル#4 の間に別の線を引き、それをサイド軸と呼ぶ。すると2つの軸は大きな"プラス記号"を形作る。これらの軸はダンスフロアを見下ろすコーラーの視点から見てそれぞれ"垂直軸""水平軸"とも呼ばれる。"Heads Pass the Ocean"のコールの後では、ヘッズはヘッド軸あるいは垂直軸上に立っていることになる。

## 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。

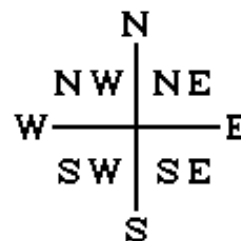
クワドラントの場所がどのように役立つのか、次のような女子がセンターにいるような平行な右手の Wave の図を考えてみる。



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。

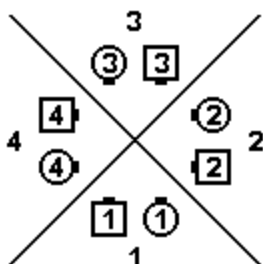
## COMPASS QUADRANTS(コンパス(方位)クワドラント):

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):

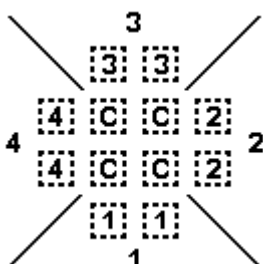
スクエアを大きい X の字で4つのクワドラントに分け、その中にホームを持つカプルの番号を4つのクワドラントの名称とする。



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。

1<sup>st</sup>, 2<sup>nd</sup>, 3<sup>rd</sup>, 4<sup>th</sup> (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。

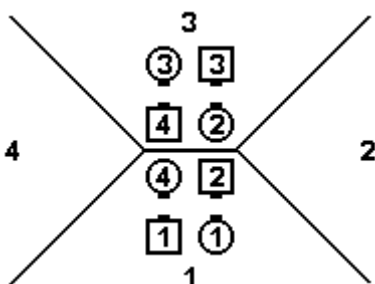
もし、リレーションシップが強調されているのなら、男子 #1 に関して P-R-O-C の語を使った名前がつけられるかもしれない。その方法では、1番のクワドラントはパートナークワドラント、2番はライトハンドレディ クワドラント、3番がオポジット レディクワドラント、そして4番がコーナークワドラントということになる。



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。

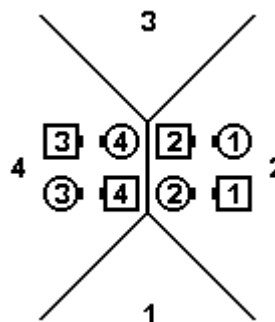
センターの4人のダンサーがどのクワドラントにいると考えられるかは、2x4のグリッドの位置と、その時点で行うコールでの着目点による。

例1: エイトチェインスルー



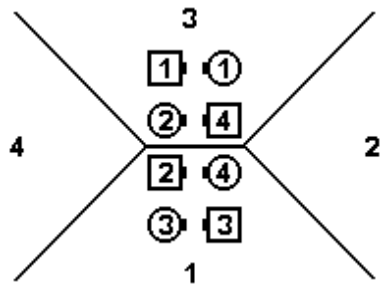
男子 #1 はクワドラント 1 にいる。  
(彼にとってのパートナー クワドラント)

例2: エイトチェインスルー



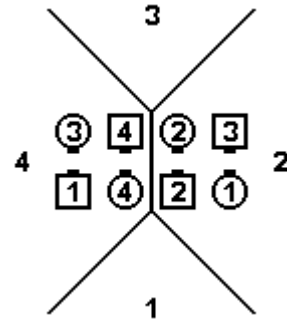
男子 #1 はクワドラント 2 にいる。  
(彼にとってのライトハンドレディ クワドラント)

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。

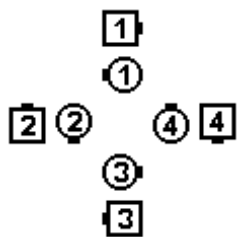
例1:この一連のコールの間に男子 #1 がスクエア内をどう移動していくか、駒を使って動きを追ってみる。右、左、近く、遠くという言い方はコーラーから見ての表現である。

<p>“Heads Lead Right”</p> <p>④ ③ ① ② ④ ③ ① ②</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>③ ② ③ ② ④ ① ④ ①</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>② ③ ② ③ ① ④ ① ④</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>② ③ ① ④ ② ③ ① ④</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、より現代的なイクイバレントである。

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):

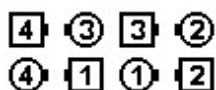
- Pass Thru, Trade By, Right and Left Thru
- Circle Left 1/4, Pass Thru, Bend the Line, Each Four Circle Left 3/4

### コーナーボックス ゲットアウト:

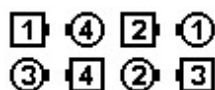
- Step to a Wave, Girls Trade, Girls Cross Run, Left Allemande
- Swing Thru, Girls Circulate, Boys Trade, Right and Left Grand

## 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。



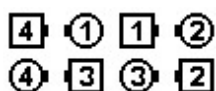
スタート時のコーナーボックス



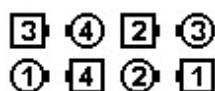
Right and Left Thru の後



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。

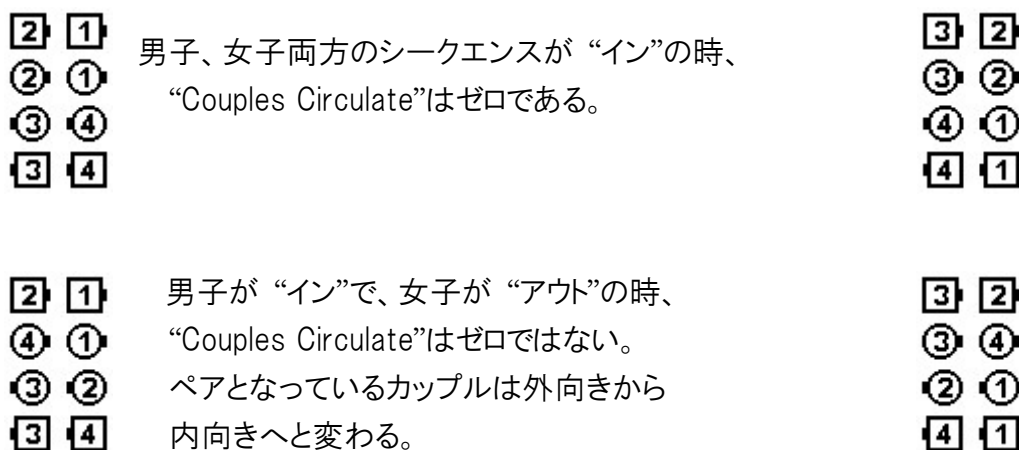
チキンプラッカーの枠組みに入ったら、ペアのカップルを外側に持っていくために、必要ならば“Right and Left Thru”をコールする。

- 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なら、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。

②
④
③
③
 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。
 ③
①
④
④  
①
①
②
④
②
②
③
①

④
④
③
③
 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レディースチェーン効果があることに注目する。
 ③
①
②
④  
①
①
②
②
②
④
③
①

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レディース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レディースチェーン効果)。

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。

④
③
③
②
 男子、女子ともシーケンスは “イン”。テクニカルゼロである。
 ①
④
④
③  
④
①
①
②
①
②
②
③

④
③
①
②
 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レディースチェーン効果。
 ③
④
④
③  
④
③
①
②
①
②
②
①

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:

パートナーライン 

④	④	③	③
①	①	②	②

 から Right and Left Thru 

①	①	②	②
④	④	③	③

“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。

パートナーライン 

④	④	③	③
①	①	②	②

 “Flutterwheel, Reverse Flutterwheel”をした後: 

①	①	②	②
④	④	③	③

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)。

パートナーライン 

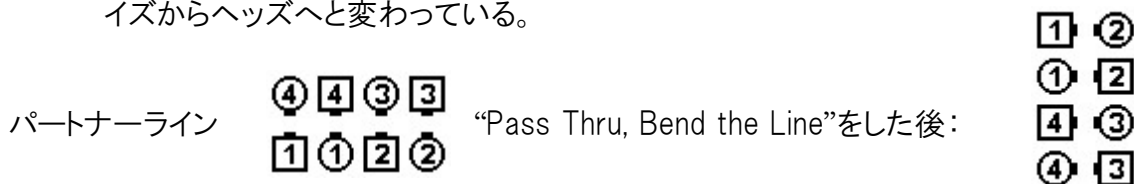
④	④	③	③
①	①	②	②

 “Box the Gnat, Pass Thru, Tag the Line In”をした後: 

③	③	④	④
②	②	①	①

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”とコリオグラフィック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;">② ④ ③ ③</td> <td style="padding: 0 10px;">Right and</td> <td style="text-align: center;">① ① ④ ②</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">① ① ② ④</td> <td style="padding: 0 10px;">Left Thru</td> <td style="text-align: center;">④ ② ③ ③</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>	② ④ ③ ③	Right and	① ① ④ ②	① ① ② ④	Left Thru	④ ② ③ ③	男子がイン			女子がアウト			<table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="text-align: center;">② ④ ③ ③</td> <td style="padding: 0 10px;">Pass Thru</td> <td style="text-align: center;">① ④</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">① ① ② ④</td> <td style="padding: 0 10px;">Bend the Line</td> <td style="text-align: center;">① ②</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>	② ④ ③ ③	Pass Thru	① ④	① ① ② ④	Bend the Line	① ②	男子がイン			女子がアウト		
② ④ ③ ③	Right and	① ① ④ ②																							
① ① ② ④	Left Thru	④ ② ③ ③																							
男子がイン																									
女子がアウト																									
② ④ ③ ③	Pass Thru	① ④																							
① ① ② ④	Bend the Line	① ②																							
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

<b>Basic Part 1</b>		
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

<b>Basic Part 2</b>		
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

<b>Mainstream</b>		
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

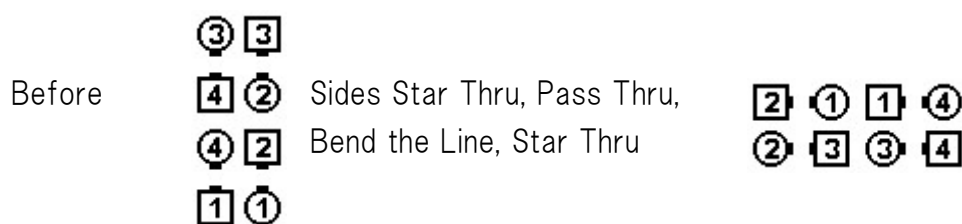
インバート アンド ローテイト モジュールとは、ダンサーを、新しい4人のグループと踊れるような新しいリレーションシップのクワドラントへと動かすテクニカルゼロのことである。

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

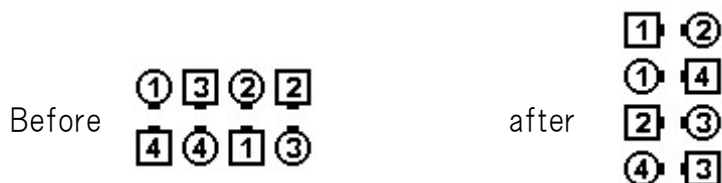
**他のインバート アンド ローテイトモジュール:**

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

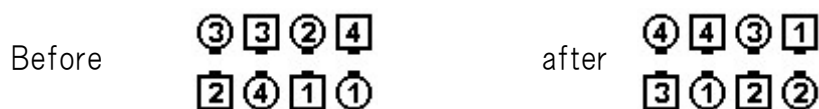
B2: Flutterwheel and Sweep 1/4, Pass Thru, Trade By, Star Thru



**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ン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(フェイシングライン、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シングラインへ:

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シングラインへ:

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シングラインへ:

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、平行なツーフェイスト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。

#### ノーマルなツーフェイスト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。

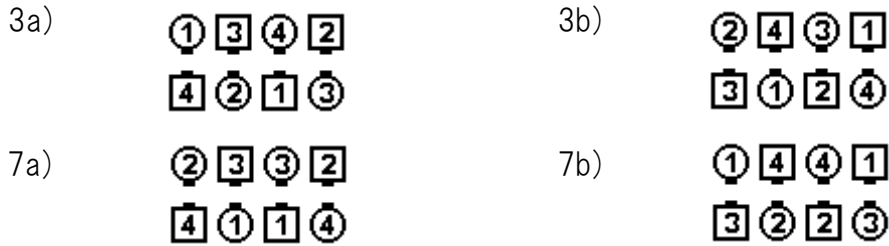
ステップ1) だれかペアになっているか？もし Yes なら、少なくとも1つのペアがある。図によると、6つの組み合わせで少なくとも1つペアがあり、それは、1a、1b、5a、5b、6a、6b である。

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：

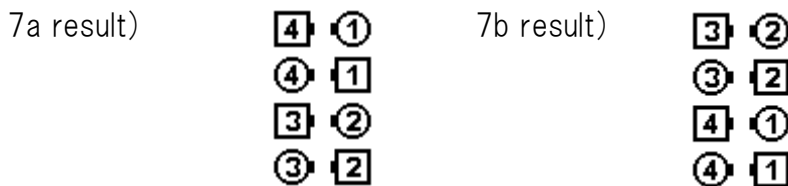
図 3a と 3b では、男子はそれぞれ現在のパートナーとしてオポジットレディを連れている。

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”

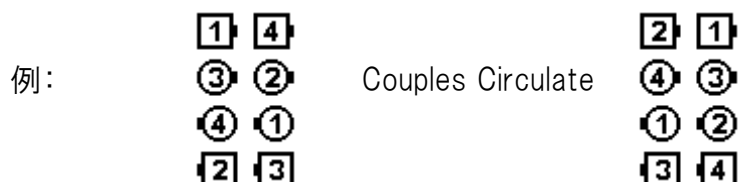
“Pass Thru, Boys Trade, Girls Run”

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

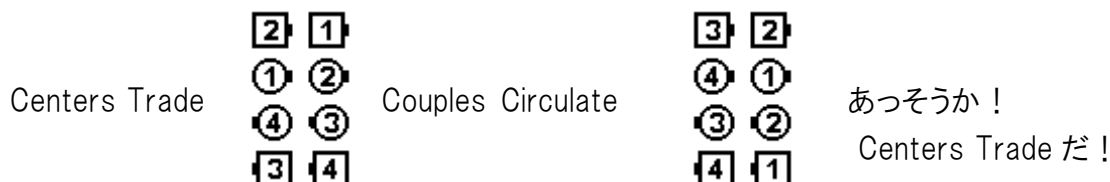
“Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run”のような、パートナー ラインをコーナーボックスに変えるコンバージョンモジュールもここで役に立つ。3a か 3b のタイプのフェイスラインに対してそれをコールすると、2つのパートナーペアができることになるし、7a か 7b のタイプにコールすると、結果は、2つの向い合ったパートナーどうしになる。

### 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合っているなら、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では、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

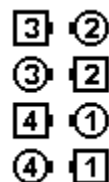
これは、一連の動作を記憶して行う方法である。前もって組み立てておいた一連の動作を適切な箇所で中断し、そこにワンカプルサイトを創作して入れるようなコールの方法を、ジャックラズリは“Burnt Image”と名づけた。中断箇所で、コーラーはある一つの特定ダンサーのペアとその位置のイメージを脳裏に焼き付ける(記憶する)のである。それから、そのペアを他のカプルとも踊らせるために 2 カプルサイトをいくつか用いる。その 2 カプルサイトは、脳裏に焼き付けられたカプルがその焼き付けられたイメージの位置に帰って来た時点で終わる。それから、組立てられた一連の動作の残りの動作が最後まで踊られるというものである。

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 カプルサイトをいくつかコールする: 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いくことも可能であり、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いくつか使う。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、そののち他の 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を教えるものである。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

### オポジション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。

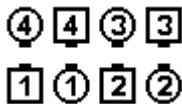
他の可能性は全く無い。もし私たちがスクエアを半分にして、男子2人と女子2人の4人のグループ2つにしたら、コールのどの時点を取っても、上の4つの状況の内の1つが当てはまる。

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。

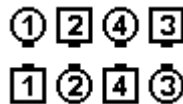
## ステーションの認識

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。

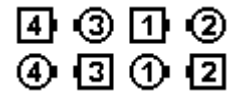
もしペアが 2 つあるなら、パートナー ステーションである！



Partner Line

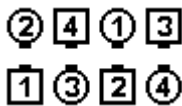


All Partners Facing

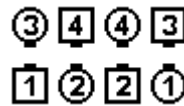


Lead Right Box

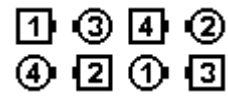
もしペアが全く無ければ、オポジットレディ ステーションである。



Opposite Line

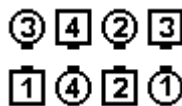


Partners both in one line

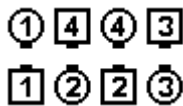


Opposites Facing

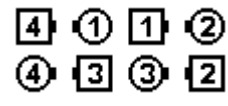
もし 1 つだけペアがあるなら、そのグループを再度見直さなければならない。ペアになっている男子(または女子)のコーナーを探すのである。もしそのコーナーが同じグループにいるなら、それはコーナーステーションであり、そうでなければ、ライトハンドレディ ステーション(アクロス ザ ストリート)である。



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。

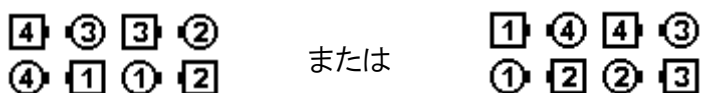
これらのペアリングを見つけ出すには数秒かかるので、ダンサーを見る間もコールし続ける。分かるまでの間は、グループをそのまま維持できるような易しいサイトコールを少し行うか、ゼロをコールするとよい。

### 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。

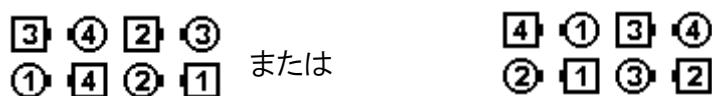
コーナーステーションからのゲットアウト:

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。



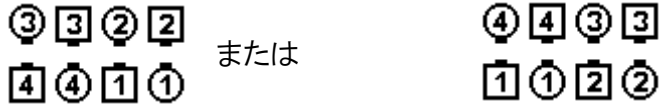
ライトハンドレディステーションからのゲットアウト:

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。

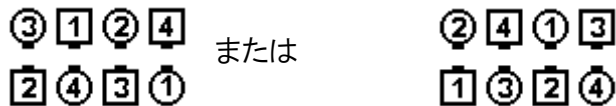


オポジットレディ ステーションからのゲットアウト:

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。

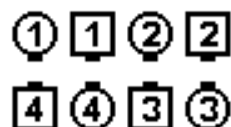
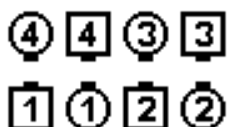
この方法では、コーラーが必要なフォーメーション管理と、2人のダンサーのペアリングと、またフォーメーションを容易にノーマライズすることができる、ということを前提としている。このシステムには、さらに系統立てられた同一の手順が適用されるいくつかのバージョンがある。このシステムを学ぶサイトコーラーは、その個別に適用されたバージョンの内の1つから学び始め、徐々に一般化された仕組みが理解できるようになっていくというのが普通(の過程)であろう。

- 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。

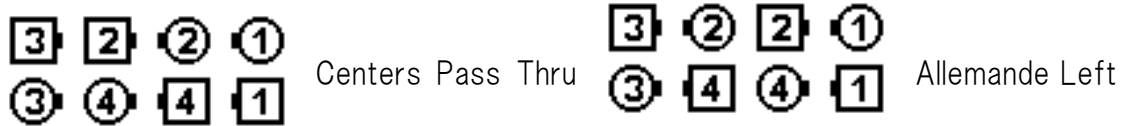
5b) **4 ペアでアウトオブシーケンスのゲットアウト:**もしダンサーがアウトオブシーケンスなら、“Star Thru(または Slide Thru), Pass Thru, Allemande Left”をコールする。

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。)

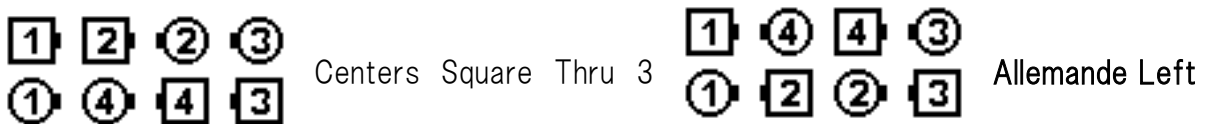
6) **もし 2 ペアなら、ダブルパススルーフォーメーションの外側にペアのカプルを置く:**もし 4 カプル中 2 カプルだけがペアになっているなら、ペアリングを維持しつつコールし、ペアのカプルが外側にいるようなダブルパススルーフォーメーションに変える。

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:



平行なトゥフェイスラインからの標準的ゲットアウト手法

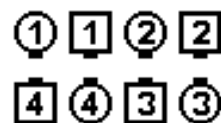
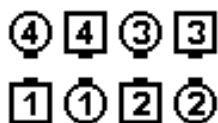
この方法は、次のようなベーシックプログラムのコールを用いて行われる: Ferris Wheel, Circulate, Zoom, Trade, Square Thru 3, Bend the Line, Star Thru, Pass Thru, Allemande Left, Promenade, Forward and Back, Circle Left

- 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ゥ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ゥフェイスライン(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た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

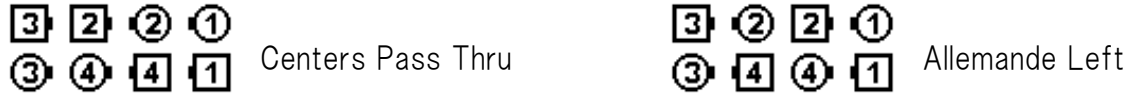
- 5a) **ペアが4つありインシーケンスの場合のゲットアウト:** ダンサーがインシーケンスなら、単純なゲットアウトは “Circle Left, Allemande Left” をコールすることである。典型的なゲットアウトは、“Star Thru, Square Thru 3, Allemande Left” である。
- 5b) **ペアが 4 つありアウトオブシーケンスの場合のゲットアウト:** もしダンサーがアウトオブシーケンスなら、“Star Thru, Pass Thru, Allemande Left” をする。

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。)

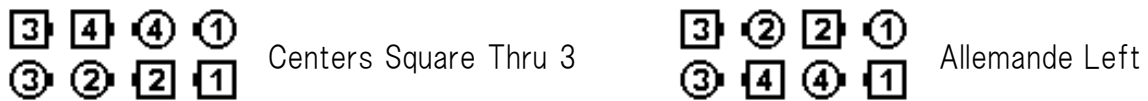
- 6) **もしペアが2つだけなら、“Ferris Wheel”をコールする:** ノーマルなトゥフェイスラインで、4 つの内 2 カプルだけがペアになっているなら、次の目標はペアのカプルを外側に置いたダブルパススルーフォーメーションを作ることである。1 つの方法としては、“Ferris Wheel” をコールする。もしそれがペアのカプルを内側にするなら、“Zoom” をコールする。別の方法としては、必要なら “Couples Circulate” でペアのカプルを外向き (Facing Out) の位置に移動させて、それから “Ferris Wheel” をコールしダブルパススルーフォーメ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

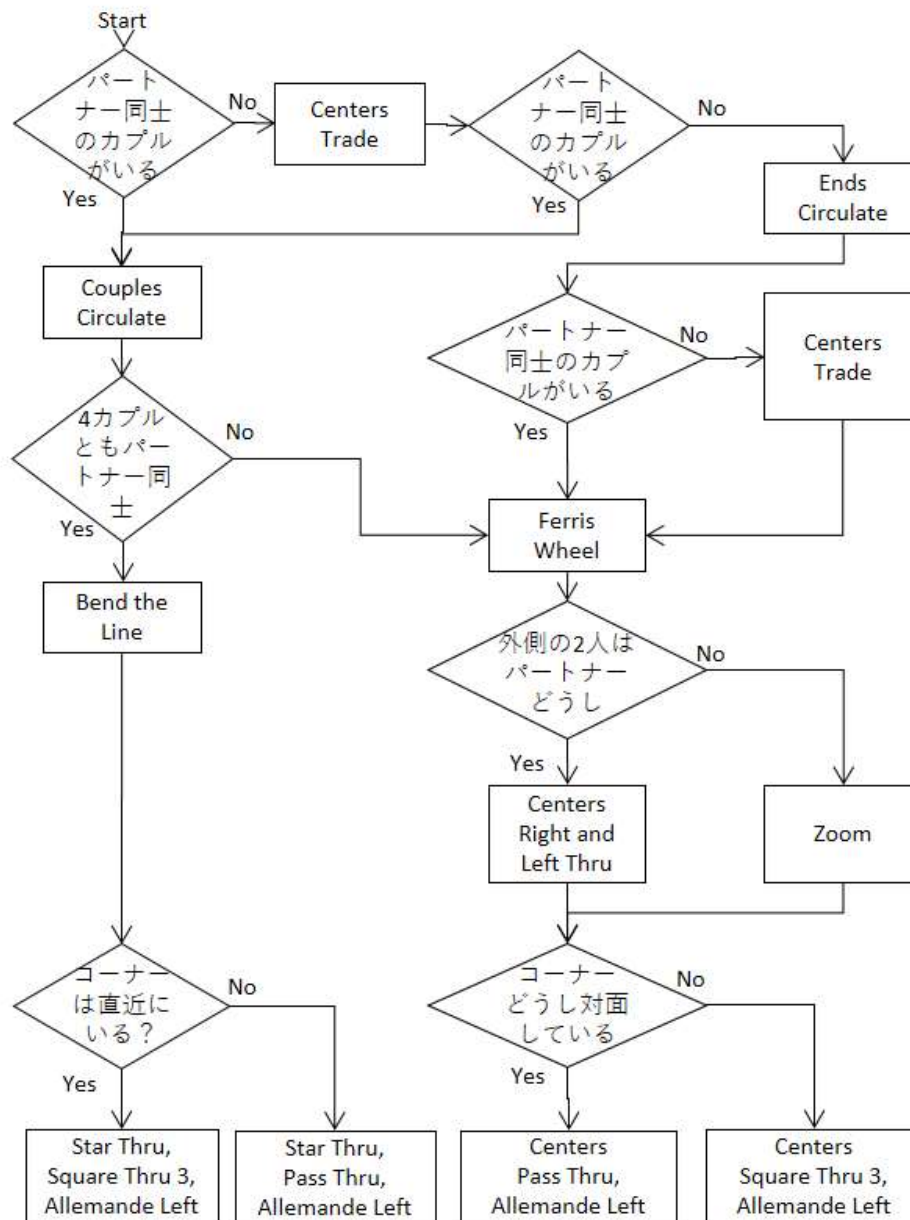
**アウトオブシーケンスのパートナーラインからのゲットアウト:**

- 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。

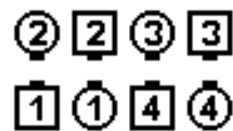
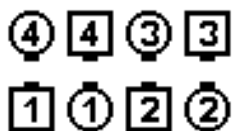


Bill Davis 氏による標準的ツーフェイストライン ゲットアウト方法のフローチャート

## 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。



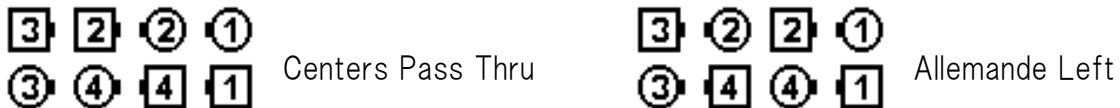
5b) 4 ペアありアウトオブシーケンスの場合のゲットアウト:もしダンサーがアウトオブシーケンスなら“Star Thru, Pass Thru, Allemande Left”をコールする。

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。

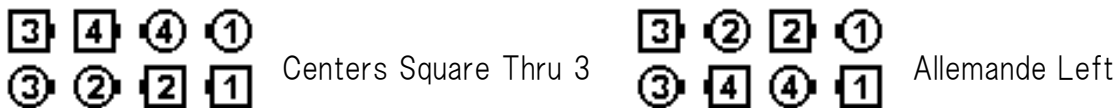
6) 2 つペアがあれば、“Pass Thru, Wheel and Deal”をコールし、必要なら“Zoom”もコールする: ノーマルカプルのフェイスラインで 4 つの内 2 つだけペアのカプルがあれば“Pass Thru, Wheel and Deal”をコールする。もしそれでペアのカプルが内側になるなら、それをダブルパススルーフォーメーションの外側にするために“Zoom”をコールする。

7) “コーナーどうしは向い合っているか?”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合っ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合っていない場合のゲットアウト:コーナーどうし向い合っていない(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。

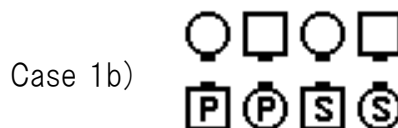
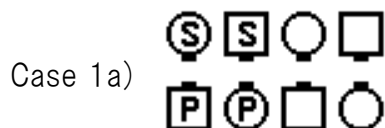
C. **プライマリーマンをパートナーと一緒にし、ノーマルフェイスラインの4人の左側に置く。**

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。**

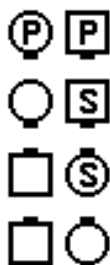
1. **彼女が元のパートナーを連れている場合で:**

- 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であるだろう。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

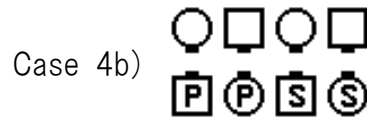
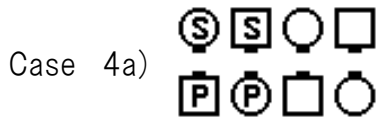
## フェイスラインでの記憶の秘訣

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**

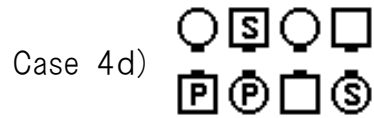
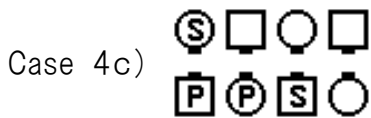
- 0) **プライマリーカプルと、その男子にとってのコーナーと彼女のパートナーをセカンダリーカプルとして記憶する。(プライマリーカプルと、プライマリーガールのコーナーを使って記憶している女性コーラーへの注意:この記憶の秘訣を使うためには、プライマリーとセカンダリーのダンサーに言及した箇所をすべて入れ替えて理解する。)**

- 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 ストレンジャーズ(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。

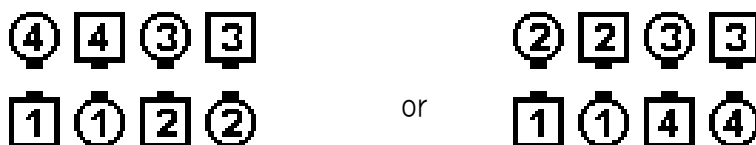
1) **ノーマルカプルのフェイスラインに変える**: ゼットアウトの用意ができれば、フォーメーションをノーマルカプルのフェイスラインにするようなコールを使う。もしこれが難しいなら、第4章の“フォーメーション管理”の箇所を読む。

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。

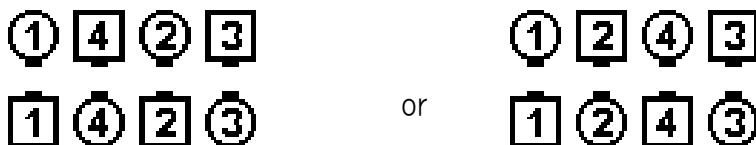
2a) **必要ならペアを作る**: もしそういったペアが全くないなら、ラインに沿って目を走らせパートナーどうしが同じライン上にいるかどうか見る。もし同じラインにいないなら、“Two Ladies Chain”をコールする。パートナーを同じライン上に集めるには“Pass Thru, Bend the Line”をコールする。第 4 章の“ペアリング”の箇所にこのプロセスの図がある。

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。

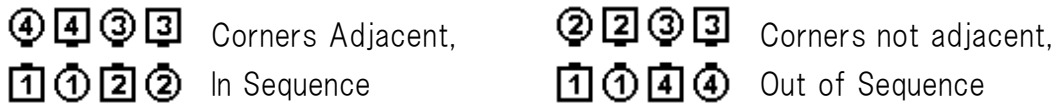


ケース 2 をケース 1 に変えるために“Two Ladies Chain”をコールし、それからステップ 4 に進む。もし男子がインシーケンスであるのが分かれば“Two Ladies Chain”からそのまま“Promenade”をする。

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。

<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%;"> <tr><td style="text-align: center;">④</td><td style="text-align: center;">④</td><td style="text-align: center;">③</td><td style="text-align: center;">①</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">③</td><td style="text-align: center;">①</td><td style="text-align: center;">②</td><td style="text-align: center;">②</td></tr> </table>	④	④	③	①	③	①	②	②	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%;"> <tr><td style="text-align: center;">①</td><td style="text-align: center;">③</td><td style="text-align: center;">②</td><td style="text-align: center;">②</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">④</td><td style="text-align: center;">④</td><td style="text-align: center;">①</td><td style="text-align: center;">③</td></tr> </table>	①	③	②	②	④	④	①	③	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%;"> <tr><td style="text-align: center;">④</td><td style="text-align: center;">④</td><td style="text-align: center;">①</td><td style="text-align: center;">③</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">①</td><td style="text-align: center;">③</td><td style="text-align: center;">②</td><td style="text-align: center;">②</td></tr> </table>	④	④	①	③	①	③	②	②	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%;"> <tr><td style="text-align: center;">③</td><td style="text-align: center;">①</td><td style="text-align: center;">②</td><td style="text-align: center;">②</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">④</td><td style="text-align: center;">④</td><td style="text-align: center;">③</td><td style="text-align: center;">①</td></tr> </table>	③	①	②	②	④	④	③	①
④	④	③	①																																
③	①	②	②																																
①	③	②	②																																
④	④	①	③																																
④	④	①	③																																
①	③	②	②																																
③	①	②	②																																
④	④	③	①																																
<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%;"> <tr><td style="text-align: center;">③</td><td style="text-align: center;">④</td><td style="text-align: center;">②</td><td style="text-align: center;">③</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">①</td><td style="text-align: center;">④</td><td style="text-align: center;">②</td><td style="text-align: center;">①</td></tr> </table>	③	④	②	③	①	④	②	①	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%;"> <tr><td style="text-align: center;">④</td><td style="text-align: center;">①</td><td style="text-align: center;">①</td><td style="text-align: center;">②</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">④</td><td style="text-align: center;">③</td><td style="text-align: center;">③</td><td style="text-align: center;">②</td></tr> </table>	④	①	①	②	④	③	③	②	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%;"> <tr><td style="text-align: center;">①</td><td style="text-align: center;">④</td><td style="text-align: center;">②</td><td style="text-align: center;">①</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">③</td><td style="text-align: center;">④</td><td style="text-align: center;">②</td><td style="text-align: center;">③</td></tr> </table>	①	④	②	①	③	④	②	③	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100%; height: 100%;"> <tr><td style="text-align: center;">④</td><td style="text-align: center;">③</td><td style="text-align: center;">③</td><td style="text-align: center;">②</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">④</td><td style="text-align: center;">①</td><td style="text-align: center;">①</td><td style="text-align: center;">②</td></tr> </table>	④	③	③	②	④	①	①	②
③	④	②	③																																
①	④	②	①																																
④	①	①	②																																
④	③	③	②																																
①	④	②	①																																
③	④	②	③																																
④	③	③	②																																
④	①	①	②																																

- 4) もし 4 つペアがあれば、“Forward and Back”をコールし、その間にシーケンスを判断する: 上のケース 1 と 2 は、4 カプルがペアなのでステップ 4 に進む。シーケンスをチェックする間に“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れば(ラインのセンターで、またはラインの端で輪になれば手の届く所で)、全ダンサーがインシーケンスである。コーナーどうしが隣り合っていなければ(1 本のラインの両端にいるか、センターで向い合っていれば)、全ダンサーはアウトオブシーケンスである。



- 4a) 4ペアでインシーケンスの場合のゲットアウト: もし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 3, Allemande Left”である。
- 4b) 4ペアでアウトオブシーケンスの場合のゲットアウト: 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、コーラーはそれ(Star Thru)を言う間を「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」を判断する余裕時間とすることができる。(メインストリームでは“Star Thru”は“Slide Thru”と置き換えられる。)

- 5) もし 2 ペアなら彼らをセンターでパートナーと向い合った形にする: ノーマルカプルであって 4 カプルの内 2 つだけペアになっているか、または向い合っているなら、ペアであるダンサーをラインのセンターで向かい合わせるために、“Right and Left Thru”と“Two Ladies Chain”の両方、あるいはどちらかを、必要に応じてコールする。先の Case3 の 8 つの図を確認し、それぞれのゴールにどのようにすれば達するかを確認してほしい。



- 5a) それから、“Star Thru, Centers Arch, Dive Thru”をコールする。これらのコールはペアのカプルをダブルパススルー フォーメーションの外側に動かすはずである。



- 6) “コーナーどうしは向い合っているか?”と自問し、シーケンスの状態を判断する。

6a) 2 ペアあり、コーナーどうし向い合っ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 人を挟んで向かい合っているなら、“Centers Pass Thru, Allemande Left”をコールする。(上図 A)

6b) 2 ペアあり、コーナーが向い合っていない場合のゲットアウト: もしコーナーどうし向き合っていない(一方が他方の斜め後ろ)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”かまたは同等のゲットアウトモジュールを使う。(上の図 B)



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。

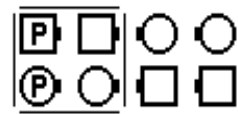
3) プライマリーカプルをラインの一方の端で互いに向かい合わせフェイスラインにする:

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て使うことで作り出すことができる。

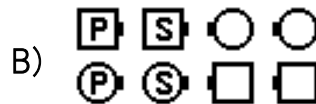


4) “Star Thru, Right and Left Thru, Dive Thru”をすぐコールする。

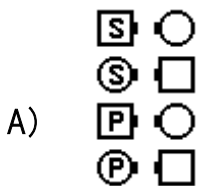
その間に、プライマリーカプルを含む 4 人のダンサーのグループの中に、セカンダリーカプルのダンサーが何人いるかを観察する。



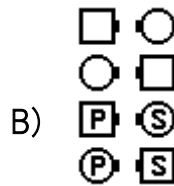
5) もしセカンダリーカプルが 0 かまたは 2 人なら(プライマリーカプルを含む 4 人のグループ内に)、下図に示されているように、全員がペアになっている。(A では 0 人、B では 2 人)



“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”のイキ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。

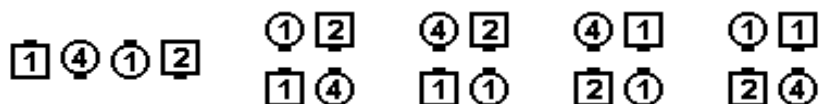
3) もし1ペアいれば、ノーマルなエイトチェインスルーに変える: もし同じウェイブに1カプルだけが一緒にいるなら、フォーメーションをノーマルなエイトチェインスルー(カプルはそれぞれ左側に男



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。

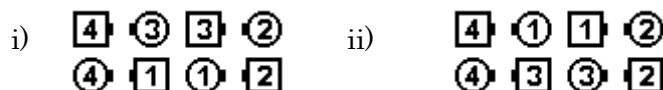
平行な男女女男の右手のウェイブからエイトチェインスルーフォーメーションへの変換(コンバージョン)は、開始時の1つのウェイブから、終了時には4つの違ったリレーションシップを持ったものができる(下図):

- 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



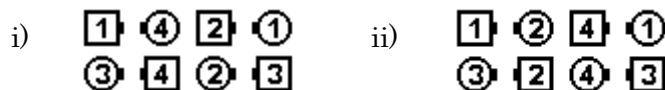
コーナーボックス(CB)を作るには、“Dive Thru”, “Centers Pass Thru”, “Right and Left Thru”をある組み合わせで使う。

a) 外側のカプルがペアで、  
内側はペアでない



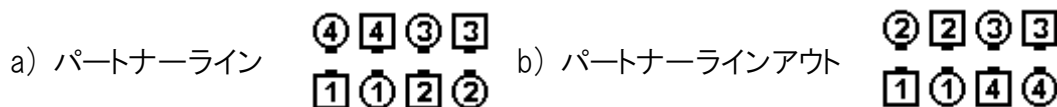
- 外側のカプルのダンサーが自分のコーナーと向い合っていれば、それはコーナーボックス(CB)である。
- 外側のカプルのダンサーが自分のコーナーと向い合っていなければ、それはアクロスザストリートである。“Dive Thru, Centers Pass Thru, Right and Left Thru”かまたは、それとイクイバレントなモジュールをコールすればコーナーボックス(CB)で終わる。(内側のカプルは同じ場所にいるが、外側のペアになったカプルは反対側へと横切って動いた。)

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いければ、“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。外側にいないければ、“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。

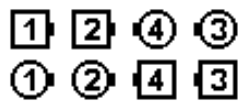
2) プライマリーカプルをペアリングして彼らを Facing Out にする。(Circulate と Trade を使う)

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?

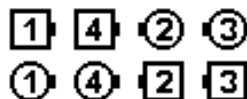
プライマリー男子は(2 人の間に 1 人ダンサーを挟んで)自分のコーナーと向いているか?

ケース a)



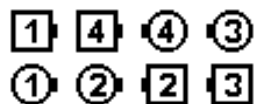
a. 全員ペアになっている。プライマリー男子は自分のコーナーと向いている:  
"Centers Swing Thru, Turn Thru, Allemande Left" をコールする。

ケース b)



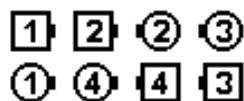
b. 全員ペアになっている。プライマリー男子は自分のコーナーと向いていない:  
"Centers Swing Thru, Box the Gnat, Square Thru 3, Allemande Left" をコールするかまたは、  
"Right and Left Thru, Swing Thru, Turn Thru, Allemande Left" をコールする。

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

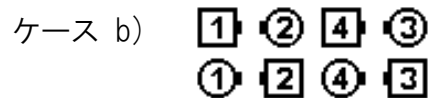
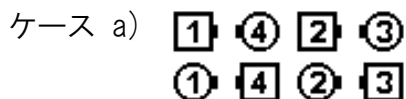
ケース c) 外側がペアになっていて、全員がコーナーと向いている。

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。

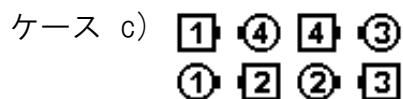
## RECYCLE によるゲットアウト法 Tim Marriner 氏

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合っている: "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合っていない: "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合っていれば、 "Allemande Left" をコールする。
  - b) そのコーナーどうしが向い合っていなければ、 "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)