

CALLERLAB

MAINSTREAM DANCE PROGRAM DEFINITIONS



メインストリーム ダンス プログラム 動作の定義

Revised June 22, 2018

2018 年 6 月 22 日改定(分割第3版)



一般社団法人

日本スクエアダンス協会

Japan Square Dance Association

2000年9月20日以降の変更履歴

変更日	変更事項
2001年08月22日	FAN THE TOP を削除しプラスへ移動。 EIGHT CHAIN THRU を削除しプラスへ移動。 SPIN CHAIN THRU を削除しプラスへ移動。
2002年04月29日	HALF TAG THE LINE の定義を訂正。
2002年08月12日	序文における FAN THE TOP と SPIN CHAIN THRU の参照項を向い合ったカプルのルールから削除。
2003年01月14日	序文における動作を始める隊形の図を移動。
2003年03月18日	スタイリングにおける地域差の記述を序文に追加。
2003年04月27日	補遺における#37(ALAMO RING FORMATION)を"#36(d)WAVE BALANCE"に変更。
2003年08月01日	EIGHT CHAIN THRU を MS に追加。
2003年09月11日	SEE SAW の定義を変更。 ALL AROUND LEFT HAND LADY を ALL AROUND THE CORNER に変更。 ARM TURNS の参照項を補遺から本文の動作 #7(b) と #7(c) へ変更。
2003年10月10日	SEE SAW のスタイリング記述を訂正。
2004年03月04日	PARTNER TAG スタイリング(タイミング)を TAG Family から削除。
2005年04月26日	著作権についての注意を改訂。
2005年08月19日	DOSADO 定義からダンサーについての助言を削除。 RIGHT AND LEFT THRU と FLUTTERWHEEL 定義における参照項を訂正。
2005年09月19日	FLUTTERWHEEL スタイリングで前腕回転に対する参照項を訂正。
2006年10月19日	"ベーシックとメインストリームの定義"を改名。 SPIN CHAIN THRU を追加。 STAR PROMENADE を PROMENADE FAMILY へ移動。 TAG THE LINE と HALF TAG THE LINE のタイミングを訂正。
2008年01月09日	ALL AROUND THE CORNER を WALK AROUND THE CORNER に改名。 SPLIT TWO と SEPARATE を補遺から移動。 SPLIT THE OUTSIDE COUPLE を SPLIT TWO に置き換え、SEPARATE の定義を訂正。 ALLEMANDE LEFT IN THE ALAMO STYLE と BALANCE を補遺から移動。 WRONG WAY PROMENADE を Promenade Family に追加。
2008年04月04日	新しく書き改めたMS定義の採用開始。 #10 までの動作および他の19動作を2004年3月に承認された記述文に更新。 2008年2月に承認された次の5動作を追加。 ALAMO STYLE 名を更新。ダンサー名を序文に移動。 CIUCULATE の記述を補遺から併合し、記載事項の改変、新しい図を使った。
2008年05月23日	THAR FAMILY と OCEAN WAVE FAMILY を更新。 補遺からの資料は偶発的に欠落。
2008年07月30日	隊形図表へのリンクを更新。
2009年03月12日	Leaders/Trailers の追加。
2009年09月09日	PASS THE OCEAN を更新。 2009年9月1日発行の講習順序に合致するよう動作の順序 および番号を更新。 Swing Thru, Trade Family, Ocean Wave Family, Ladies Chain の書式を小変更。
2009年11月01日	"The Facing Couples Rule が適用できる動作"に Swing Thru と Spin Chain Thru を加える。
2010年03月17日	Courtesy Turn, Centers In, Cast Off 3/4 の定義更新。 第4部付加細目内の Timing(タイミング)に新定義採用。 Bend The Line (ベンド ザ ライン)のタイプミスを変更修正
2010年06月18日	ワードへの変更。 比較的重要でない変更。
2010年07月27日	Courtesy Turn(カーテシー ターン)の注釈 #1をより良い表現に改訂。
2010年12月03日	Grand Square (グランド スクエア)の定義を更新。 Circle to A Line (サークル トゥ ア ライン) と California Twirl (キャリフォルニア トワール)、Shoot the Star (シュート ザ スター)と Slip the Clutch(スリップ ザ クラッチ)の講習順序を入れ替え。
2010年12月23日	Chain Down The Line (チェイン ダウン ザ ライン)の動作を始める隊形を修正。
2011年01月18日	著作権の更新。 ワードへの変更時に生じた誤り(最終図が異なる)の訂正。(日本語での定義集には適用されない。)
2011年02月19日	Walk Around the Corner (ウオーク アラウンド ザ コーナー)で "the" を小文字標記に変更。
2011年03月16日	Circle to a Line (サークル トゥー ア ライン)および Veer Left (ビア レフト)/Veer Right (ビア ライト)の定義を更新。
2011年05月13日	ベーシック動作をベーシック1およびベーシック2に分割、また比較的重要でない変更を行った。
2011年07月28日	7ページのパートナーとコーナー (Partner/Corner) 注釈における男性男性女性女性(BBGG)の表現を削除。 14ページの 1.a.事例1:8人のダンサーで、スタイリングにおける男性男性女性女性(BBGG)の表現を削除。
2011年10月03日	11ページの隊形表に一般的なタッグ隊形: "Center 6" を追加。
2011年10月07日	Ladies Chain Family (レイディーズ チェイン ファミリー) および Sea Saw (シー ソウ) の定義を更新。
2012年05月02日	Wheel Around (ウイール アラウンド) と Square Thru (スクエア スルー) の定義を更新。 Partner Corner (パートナー コーナー)に関する項目を削除。
2012年08月07日	標準化についての記述を改定。
2013年02月22日	Promenade Family(プラマネイド ファミリー)、Circulate Family(サーキュレイト ファミリー)、Box the Gnat (ボックス ナット)の新定義化。
2013年05月31日	Thar Family(ザー ファミリー)、Slip the Clutch(スリップ ザ クラッチ)、Shoot the Star(シュート ザ スター)の新定義化。追記B:記述用語法を追加。比較的重要でない校訂。
2016年08月26日	Flutter Wheel(フラッター ウイール)に Facing Couples (向かい合うカプル)の Timing(タイミング)を追加。
2017年03月09日	Ocean Wave Family (オーシャン ウェーブ ファミリー)、Run/Cross Run (ラン/クロス ラン)、

	Flutterwheel/Reverse Flutterwheel(フラターウィール/リバース フラターウィール)、Swing Thru/Left Swing Thru(スイング スルー/レフト スイング スルー)およびEight Chain Thru(エイト チェイン スルー)の新定義。
2017年03月22日	Eight Chain Thru(エイト チェイン スルー)のエラーと様式の修正。著作権表示の更新。
2017年03月26日	Tag the Line(タッグ サ' ライン)/Half Tag(ハーフ タッグ) の新定義
2017年05月08日	Hinge Family(ヒンジ ファミリー) の新定義
2017年08月13日	ベーシック・コールを別分冊に分割。「前置き」を更新。参照する部分の相互参照リンクを作成。
2017年12月18日	Walk And Dodge(ウォーク アンド ドッジ)の新定義。
2018年06月22日	Cloverleaf(クローバーリーフ)定義(コマンド例)の一部修正。

© 1994, 2000-2018 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。

目次

総記	- 3 -
Introduction (前置き).....	- 3 -
History (履歴).....	- 3 -
Scope (目的範囲).....	- 4 -
Approach (取り組み方).....	- 4 -
Standardization (標準化).....	- 5 -
Proper vs. Improper (適切と不適切).....	- 5 -
Conventions and Rules (約束事と規則).....	- 6 -
Passing Rule (通り過ぎるときの規則).....	- 6 -
Same Position Rule (同一位置の規則).....	- 6 -
Facing Couples Rule (向き合っているカプルの規則)	- 7 -
Ocean Wave Rule (オーシャンウェイブの規則).....	- 7 -
Squared Set Convention (スクエアセットの約束事).....	- 8 -
Circle Rule (サークル時の規則).....	- 9 -
Ways of Naming Dancers (ダンサーの呼び方).....	- 9 -
Partner/Corner (パートナーとコーナー).....	- 9 -
Heads/Sides (ヘッズとサイズ).....	- 10 -
Couple #1,#2,#3,#4 (カプルNo. 1、No. 2、No. 3、 No. 4).....	- 11 -
Boys/Girls (ボーイズとガールズ).....	- 12 -
Centers/Ends (センターズとエンズ).....	- 13 -
Leaders / Trailers (リーダーズとトレイラーズ).....	- 14 -
メインストリームプログラム定義	- 16 -
1. Cloverleaf(クローバーリーフ).....	- 16 -
1.a. Cloverleaf (クローバーリーフ-皆がアクティブ)-	17 -
1.b. Cloverleaf (クローバーリーフ-2カプルのみアクテ ィブ).....	- 17 -
2. Turn Thru (ターン スルー).....	- 18 -
3. Eight Chain Thru (エイト チェイン スルー)/.....	- 18 -
Eight Chain 1, 2, 3, etc. (エイト チェイン 1、2、3等).....	- 18 -
4. Pass to the Center (パス トゥー ザ センター).....	- 20 -
5. Single Hinge (シングル ヒンジ)/Couples Hinge (カ プルズ ヒンジ).....	- 20 -
5.a. Single Hinge(シングル ヒンジ).....	- 20 -
5.b. Couples Hinge (カプルズ ヒンジ).....	- 21 -

6. Centers In(センターズ イン).....	- 21 -
7. Cast Off 3/4(キャスト オフ スリー クォーターズ).....	- 22 -
8. Spin the Top (スピン ザ トップ).....	- 23 -
9. Walk And Dodge (ウォーク アンド ドッジ).....	- 24 -
10. Slide Thru (スライド スルー).....	- 25 -
11. *Fold (フォールド) / Cross Fold (クロス フォールド)	- 25 -
12. *Dixie Style to an Ocean Wave (ディキシー スタイル トゥー アン オーシャン ウエイブ).....	- 26 -
13. *Spin Chain Thru (スピン チェイン スルー).....	- 27 -
14. Tag the Line (タッグ ザ ライン)(In/Out/Left/Right -イン/アウト/レフト/ライト).....	- 27 -
15. Half Tag (ハーフ タッグ).....	- 28 -
16. *Scoot Back (スクート バック).....	- 29 -
17. *Recycle (リサイクル) (ウェイブからのみ).....	- 29 -

付加細目	- 30 -
Starting Formations (動作を始める隊形).....	- 30 -
Commands (指示).....	- 30 -
Extra words (付け足し語句).....	- 30 -
Plain English (平易な英語).....	- 30 -
Extensions like Reverse Wheel Around (リバース ウイ ール アラウンドのような応用).....	- 30 -
Fractions (分数).....	- 30 -
Gimmicks (特異な動き).....	- 30 -
Bending vs. breaking the definition (定義の歪曲と破 棄).....	- 30 -
Do Your Part (自分の動作すべき部分).....	- 30 -
Centers Zoom (センターズ ズーム).....	- 30 -
Extend and Tag The Line (エクステンドとタッグ ザ ラ イン).....	- 30 -
Dance Action (動作).....	- 30 -
Defining Calls with Arm Turns (アームターンの動作定 義).....	- 30 -
Definitional Precision (定義詳細).....	- 30 -
Blending one call into another (動作の別のコールとの 組み合わせ).....	- 30 -
Who is active (アクティブとなる人).....	- 30 -
What does naming a dancer mean? (ダンサーを名付け	

る意味)	- 31 -	/Out (アウト)	- 34 -
Square Breathing(スクエアの拡大と縮小)	- 31 -	Home (ホーム)	- 34 -
Timing (タイミング)	- 31 -	Left (レフト)	- 35 -
Styling (スタイリング)	- 32 -	Opposite (オポジット)	- 35 -
Posture (姿勢)	- 32 -	Promenade Direction (プラマネイド ディレクション) .	- 35 -
Dance Step (歩き方)	- 32 -	Pull By (プル バイ)	- 35 -
Arms and hands (腕と手)	- 32 -	Rear Back (リア バック)	- 35 -
Inactive dancers (インアクティブ ダンサー)	- 33 -	Reverse (リバース)	- 35 -
Other styling terms and issues (他のスタイリングにお ける用語と問題)	- 33 -	Right-Hand Lady (ライト ハンド レイディー) ...	- 35 -
Regional styling differences (スタイリングにおける地域 差)	- 33 -	Set or Square (セットまたはスクエア)	- 36 -
Teamwork (チームワーク)	- 33 -	Step Thru (ステップ スルー)	- 36 -
Embellishments (装飾用語)	- 33 -	Turn 1/4 (ターン クォーター) / 1/2 (ハーフ) / 3/4 (スリークォーターズ) /	- 36 -
追記	- 34 -	Full Turn By The Left/Right (フル ターン バイ ザ レフト/ライト)	- 36 -
追記A: 隊形	- 34 -	Those Who Can (ソウズ フー キャン)	- 36 -
2-Dancer Formations (ダンサー2人の隊形)	- 34 -	Working As A Unit (ワーキング アズ ア ユニット) .	- 36 -
4-Dancer Formations (ダンサー4人の隊形)	- 34 -		
8-Dancer Formations (ダンサー8人の隊形)	- 34 -	追記C: その他の刊行物	- 36 -
追記B: 記述用語法	- 34 -	Publications for dancers (ダンサー用刊行物)	- 36 -
Adjacent (アジェイセント)	- 34 -	Publications for callers (コーラー用刊行物)	- 36 -
Couples (カプルズ)	- 34 -	Foreign language publications (外国語刊行物)	- 36 -
Face Left (フェイス レフト) / Right (ライト) / In (イン)			

総記

Introduction (前置き)

メインストリームダンスプログラムの隊形、用語および動作(スタイリングやタイミングを含む)は、すべて本「CALLERLAB メインストリーム動作の定義」に、詳細にわたり説明される。更に、コール方法、ダンスの仕方、コールの組み合わせについてもいろいろと約束事があり、これについても記述される。

History (履歴)

メインストリームダンスプログラムは歴史的にかなりベーシックダンスプログラムに関係している。ベーシックプログラムは1969年に50の動作として公表された。セッツインオーダーアメリカンスクエアダンス協会が1969年に行った作業に続く、現代のウエスタンスクエアダンスの動作を成文化する第2段階といえる。1971年に25の動作を加えた‘拡大ベーシックプログラム’を公表した。これがメインストリームを産み出す基礎となっている。

1970年代も遅くなってから、メインストリーム定義委員会が、ベーシック・メインストリーム動作のそれぞれを定義する作業に入った。この作業には数年かかり、13案が起草されたが、CALLERLABはその1案を公表し、全世界で受け入れられ、容認された。

別の委員会であるタイミング委員会とスタイリング委員会は別角度からメインストリームダンスを補足して、標準化を行い指針を作り出した。定義、スタイリングとタイミングがそれぞれ完成されると結合され、‘CALLERLAB ベーシック・メインストリーム動作の定義’として発行された。今ではベーシックダンスプログラムリストには51の動作が、メインストリームダンスプログラムリストにはベーシックダンスプログラムに続く17動作が含まれている。

1994年にはこの定義はインターネットからも入手可能となり、更なる普及、標準化、論議を促進することとなった。

1995年には、時代にあったコールをしてゆくために、微細な部分を決定付けるのに、この定義集では細かい部分や正確性の面で十分ではないことが明らかになっていた。また、ある場合では、混乱を招く書き方、稚拙な言葉使いや、不明瞭な表現が見受けられた。この現存した定義集をたたき台にして、また、数多くの論評、提案、苦情を考慮し、1999年から完全な書き換え作業が始まり、本文書に至っている。

定義の書き換えは継続しており、2016年には定義委員会との共同でメインストリーム委員会はこの作業手順を加速させている。

さらに2016年にメインストリーム委員会はベーシック・メインストリーム・リストを分割してそれぞれに番号をつける採決を行った。これに続けて2017年には二つのリストを別々に発行する評決も行った。本文書は「メインストリームダンスプログラムの動作の定義」を含んでいる。どうか「ベーシックダンスプログラム動作の定義」もコールの参考にしてください。

スクエアダンスコールやリストを成文化し初めたころから、ベーシック・メインストリームプログラムは

進化と発展の歴史を共有している。この共有された歴史と相互関係はメインストリーム委員会によって監視されている。

Scope (目的範囲)

この定義書は本文書が最初に草稿されたとき(すなわち2003年)にコールされ踊られていた動作について述べている。何が明らかで、何が混乱を招き、何が限界使用といえるか輪郭を明瞭に示すよう試みている。メインストリームプログラム内のそれぞれの動作について、一般的な使い方から最も稀な使用方法まですべてを包含して記述した。しかしながら、ダンサーが教えられる必要のない大昔の使い方については記述しないようにした。

コーラーまたは知識を得たいダンサーは本文書から次のことが入手できるでしょう。

1. 各動作の正確な説明
2. 動作のコール例
3. スタイリングとタイミング
4. 容認できる動作と不適切な動作を見分ける能力

この定義書は新人ダンサー手引書ではなく、新人コーラー手引書でもない。また、スクエアダンスを一度も踊ったことがない、スクエアダンスとはかけ離れた人たちが、本書によって簡単にスクエアダンスが踊れるようになるため書かれたものでもない。動作の定義書は動作を教えるための最良の教科書であるとはいえない。同様に、動作を教えるため、または動作を早く覚えるために使われる最良と思われる言葉は、必ずしも、優れた正確で完璧な定義ではない。このために必要とされる記述は他の発行物を見たほうがよりよいと思われ、補足Cに示す。

タイミングとスタイリングについての記述は前タイミング・スタイリング委員会が作成した文書に基づいている。それぞれの動作が最も頻繁に使われる使われ方に興味がある読者は、ダンスの組み立て構成委員会が作成した、メインストリーム・スタンダード・アプリケーション小冊子を参照されたい。

正確で完璧を求め、また、普段はあまり使わない動作を行うときの微細な部分に関する論議や討議を纏めようとするとき、本定義書を紐解き、より詳しい説明を得ていただきたい。各動作定義の注釈の部分と第4部付加細目に多くを付託してある。

Approach (取り組み方)

本動作の定義書はスクエアダンスコーラーの組織により記述され発行されているが、ダンサーとコーラー両領域にまたがって提供されるべきものである。ダンサー中心またはコーラー中心のものではない。

コーラーダンサー間で展開され、瞬時にほとんど何の努力もなく理解され、処理され、実行される共通の”スクエアダンス言語”を記述しようとしている。

動作とその定義の包含に加えて、コーラーがコールし、ダンサーが聞く実際の言葉を記述している。

この言葉はすべて英語ではあるが、指示される語句は言語である英語とは別の”スクエアダンス言

語”で形成される。この指示される語句はコーラーからの伝達を処理する重要な一部となる。

現代ウェスタンスクエアダンスホールにおける動作や言葉は1950年から1970年の間に一変した。

当初ダンスはそれぞれあらかじめ組み立て構成(動作と韻を踏んだパターンコールの両方)されており、主題が名づけられ、特有な曲と対で使われた。音楽をかける前にコーラーはダンサーに一度歩かせて練習し、全体の動作と型を思い出させた。この練習に使われた言葉は叙述的な英語の言い回しと基本的なスクエアダンス動作の組み合わせであった。

より多くの動作が作り出されるようになると、この事前の練習は行われなくなり、ダンサーは次に何が来るか知らないで次のコールに反応するよう期待されるようになった。この”ハッシュ”コール方式が進展してくると、コーラーとダンサー間で正確な意思の疎通が行われることがより必要となった。

人間の言語には癖、例外、たくさんの慣用句、特有の表現法が存在する。今スクエアダンス言語を再び作り出すとすれば、より少ない改良でよいかもしれないし、大きな改良を少なからず行わなければならないかもしれない。より簡単で、より矛盾のない定義付けをする必要がある。

Standardization (標準化)

コーラーとダンサーの移動性を容易にすることが、ダンスプログラムと動作の定義を標準化するひとつの理由である。何処でまた誰からダンスやコールを習ったとしても、同じダンスプログラムを踊る何処のグループを訪問しても、楽しく踊ることやコールすることができるべきである。

世界中でコールは英語で行われ、定義もまた英語である。標準化を別の局面から見ると、各種のプログラムに亘って行われている。あるダンスプログラムはそれ以前のダンスプログラムからの動作や定義をすべて踏襲している。ほとんど例外なく、動作は一度定義されるとすべてを包含し、別のプログラムでは定義が異なるということはない。

スタイリングにおいてもまた標準化が行われている。1970年代ならびに1980年代に長足の進歩を遂げたが、ある地域やグループでは、コーラーラブで承認されたスタイリング(例えば、オーシャンウェーブにおけるハンズ アップとハンズ ダウン)とは異なったスタイリングを使い続けている。1992年に CALLERLAB 会員は、すべてのダンサーにある一つのスタイリングを行わせることには無理があるとの認識を示し、CALLERLAB はスタイリングには地域差が存在するとの動議を採択した。

Proper vs. Improper (適切と不適切)

CALLERLAB 会員(とその他)が奨励したい動作や意思疎通方法を記述するため、適切、容認可能、許容可能という言葉が適宜使われる。コーラーたちは、その最善の能力を以って、新人ダンサーを教育し、現存するダンサーにCALLERLAB 方式のコールを経験させようとする。

不適切または適切ではないという言葉は、定義に従って、CALLERLAB が奨励しない使い方を記述する場合に使用される。

コールの組み立て構成を律する治安部隊はない。不適切なコールの組み立て構成や良くないコールに対する法律もありません。コーラーは最大限の注意を払い、また、良き判断力を持って、この共通言語を使って、ダンサーを楽しませなければならない。ダンサーはこの言葉を長期にわたり教えられ、多くの時間を使ってダンスを練習している。コーラーはダンサーとの適切か不適切かというつまらない議論に訴えることなく、本文書を利用し、ダンサーとは好ましい意思疎通を保つべきである。

Conventions and Rules (約束事と規則)

スクエアダンスにはある一定の約束事が定められた領域がある。ある約束事は多くのダンサーやコーラーが従うようになると規則に進展する。

約束事を多くのダンス例から引き出し、規則化することには危険がある。この規則を読んで、この規則を基に、新しいコールの組み立て構成を行う人も出てくると思われる。規則によってスクエアダンスが進展する方向は規則を産んだ約束事に一致しない可能性がある。すなわち、スクエアダンスは長年コールしているコーラーや長期に亘って踊っているダンサーの意図しない方向へ進んでゆくことになる。

次の約束事や規則によりスクエアダンスが踊られる方法と理由を説明する。読者は慎重によき判断力を以って、現在流布されているこれまでの使い方ではなく、以下の規則を基に新しいコールの組み立て構成を創造するべきである。

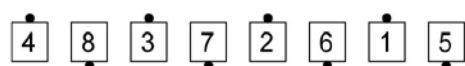
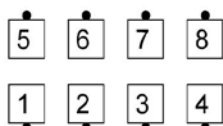
Passing Rule (通り過ぎるときの規則)

本動作の定義により二人のダンサーが同じ経路を進み、互いに通り過ぎる必要がある場合は、(別に指定されない限り)右肩で通り過ぎ、動作を続ける。鏡像に変換して(ミラーで)踊る場合は左肩で通り過ぎ、動作を続ける。(例: Left Double Pass Thru)

Same Position Rule (同一位置の規則)

二人のダンサーが同一位置で動作を終わってこの位置に止まり、互いに反対方向を向く場合は右手のミニウエイブを作る。もし調整が必要な場合は(一人のダンサーであるべき隊形に二人のダンサーが横に並ぶので)、一緒に動いている組の外方向へ横側に調整する。コーラーは二人のダンサーが同一方向を向いて終わり、または直角で終わり同一位置に止まるコールをすべきではない。

例: Circulate 1 1/2 (サーキュレート ワンス アンド ア ハーフ)



Facing Couples Rule (向き合っているカプルの規則)

オーシャンウェイブから始めると定義された動作のうちいくつかは、向かい合ったカプルから始めても適切といえる。例えば、Swing Thru (スウィング スルー)、Spin The Top (スピン ザ トップ)である。

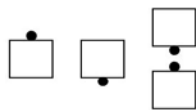
この場合ダンサーは一步進んで即座にオーシャンウェイブを作ってから、コールされた動作を行う。

コーラーが左手からのコール(例: Left Swing Thru-レフト スウィング スルー)を指示した場合は、即座に左手オーシャンウェイブを作る。

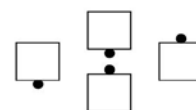
向き合っているカプルの規則が適用される場合、本動作の定義書ではこの効果があることを注釈の中で述べる。このような注釈がない場合は、向き合っているカプルの規則は使えない。

向き合っているカプルの規則とは呼ばれるものの、向き合っているダンサーが一步進んだ右手のミニウェイブ、向かい合っているラインが一步進んだ右手のタイダルウェイブ等も概括的に含まれる。

次のようなミニウェイブと向き合っているダンサーが混合した動作を始める隊形も、まれではあるが、適切である。



Swing Thru (スウィング スルー)



Swing Thru (スウィング スルー)

向き合っているカプルの規則の適用により動作のタイミングは変わらない。

Ocean Wave Rule (オーシャンウェイブの規則)

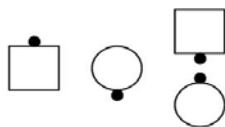
向き合っているカプルから始めるよう定義された動作も、右手のオーシャンウェイブから始めることは適切といえる。例えば、Right And Left Thru (ライト アンド レフト スルー) と Square Thru (スクエア スルー) である。この場合ダンサーはすでに向き合っているダンサーに一步進んだ位置にあり、指示された動作の残りを完了すればよい。

ダンサーを教え理解させるためには、ダンサーを向き合っているカプルの位置まで後退させ、改めてウェイブに戻し、動作を完了してみる必要があるかもしれない。

この規則はオーシャンウェイブの規則とは呼ばれるものの、ミニウェイブ(向き合っているダンサー)、タイダルウェイブ(向かい合っているライン)等も概括的に含まれる。例えば、Pass Thru (パス スルー)、Slide Thru (スライド スルー)、Box The Gnat (ボックス ザ ナット)、右手の1/4タッグ隊形から Double Pass Thru (ダブル パス スルー)、右手のオーシャンウェイブ隊形から Pass To The Center (パス トゥ ザ センター)が動作可能である。

オーシャンウェイブの規則を適用するためには、動作は Box The Gnat (ボックス ザ ナット)、Pass Thru (パス スルー)または Right Pull By (ライト プル バイ)から始まるものでなければならない。更に、オーシャンウェイブからは動作できないものに定義づけしてはならない。例えば、Circulate (サーキュレイト)はエイトチェーンスルー隊形とオーシャンウェイブ隊形からと定義付けられている。オーシャンウェイブ隊形から Circulate (サーキュレイト)をコールし、ダンサーに互いに通り過ぎる動作をさせるとしたら、オーシャンウェイブの規則上不適切である。当然ダンサーはオーシャンウェイブ隊形から Circulate (サーキュレイト)の定義を適用するからである。

次のようなミニウェイブと向き合っているダンサーが混合した動作を始める隊形も、稀ではあるが、適切である。



Right And Left Thru (ライト アンド レフト スルー)

オーシャンウェイブの規則の一部である調整を行っても、その動作の結果は変わらない。一部分を加えたり減じたりはせず、分数を使うことはない。ミニウェイブのダンサーが一度向き合った位置に後退し、改めて動作を行うようなものである。例えば、右手のミニウェイブから Dosado (ドーサードー)を行うと、向き合っているダンサーとして動作を終わり、右手のミニウェイブでは終わらない。

オーシャンウェイブの規則は向き合っているカプルから始まる動作にも適用される。ダンサーが左手のオーシャンウェイブにいるときも同じである。この場合はコーラーは左手からの動作、例えば Left Square Thru (レフト スクエア スルー)、を指示しなければならない。第4部:付加細目:指示: Reverse Wheel Around (リバース ウィール アラウンド)の拡大解釈を参照されたい。

半分のダンサーがミニウェイブで、他の半分が向き合っているカプルの状態にあり、二人のダンサーでできる動作をコールする場合、例えば Box The Gnat (ボックス ザ ナット)、Slide Thru (スライド スルー)、Pass Thru (パス スルー)、コーラーは誰が(例えば Everybody=皆、Those Facing=向かい合っている人)この動作をするのかはっきりさせる必要がある。オーシャンウェイブの規則の適用により動作のタイミングは変わらない。

Squared Set Convention (スクエアセットの約束事)

向き合っているダンサーまたは向き合っているカプルが動作を始める隊形と定義されている動作は、スクエアセットから始めることも可能で、適切である。コーラーはどのペア、例えば Heads (ヘッズ)、Boys (ボーイズ)、が動作を始めるか指示しなければならない。指示された Active (アクティブ)ダンサーはセットの中央に進み出て動作を行う。Active (アクティブ)ダンサーがまだ指示を受けていない Inactive (インアクティブ)ダンサーと向かい合って動作を終わった場合、この Active (アクティブ)ダンサーはセットの中央にいる。例えば、Heads Square Thru 4 (ヘッズ スクエア スルー フォー)、Heads Star Thru (ヘッズ スター スルー)、Heads Touch 1/4 (ヘッズ タッチ ア クォーター)である。

Active (アクティブ)ダンサーが Inactive (インアクティブ)ダンサーとは向き合わないで動作を終わった場合は、Active (アクティブ)ダンサーはスクエアセットの位置へ行く。はっきりした理由がある場合はこの限りでなく、中央に止まる。ダンサーがスクエアセットの位置へ行く動作の例は、Head

Ladies Chain (ヘッズ レディース チェーン)、Heads Right And Left Thru (ヘッズ ライト アンド レフト スルー)、Heads Pass Thru (ヘッズ パス スルー)、Heads Square Thru 3 (ヘッズ スクエア スルー スリー)である。

動作が終わったときの手の取り方が理由で、Heads Box The Gnat (ヘッズ ボックス ザ ナット)の場合では、Heads (ヘッズ)は中央に位置し次の動作を行う。例えば Heads Right And Left Thru (ヘッズ ライト アンド レフト スルー)、Sides Right And Left Thru (サイズ ライト アンド レフト スルー)のように、通常は次のコールから動作終了の正確な位置は明らかであるが、次の動作をダンサーが引き続いて行うものかは、はっきりしない。例えば、Heads Pass Thru、Separate、Around 1 To A line (ヘッズ パス スルー、セパレート、アラウンド ワン トゥ ア ライン)である。

Active(アクティブ)ダンサーを中央に留め置きたいために、"Heads Move In (ヘッズ ムーブイン)"、"Heads Move Forward (ヘッズ ムーブ フォワード)"または"Heads Move Into The Center (ヘッズ ムーブ イントゥ ザ センター)"とコールするコーラーがいる。例えば、"Heads Move In And Square Thru 3 (ヘッズ ムーブイン スクエア スルー スリー)"で、これは Heads (ヘッズ)がこの動作後スクエアセットの位置まで行かないで、中央に止まってもらいたいことを意味する。

タイミングとしては、Move into the center (ムーブ イントゥ ザ センター)は次の動作に2拍を加える。

中央から出るために必要な時間は、動作の最終部分に融合されることが多いことに注意する必要がある。

例えば、Right And Left Thru (ライト アンド レフト スルー)の Courtesy Turn (カーテシー ターン)を行っているときである。また、次の動作の開始部分と重なる場合もある。例えば、Heads Right And Left Thru (ヘッズ ライト アンド レフト スルー)、Sides Right And Left Thru (サイズ ライト アンド レフト スルー)である。

Circle Rule (サークル時の規則)

8人の内向きの Circle (サークル)から、コーラーが隣り合った二人のダンサーとその向かいの人を名指して、向き合っているカプルから始まる動作をコールした場合、ダンサーは、サークルがあたかもスクエアセットに変わったように対処し、スクエアセットの約束事に従う。

コール例: スクエアセットから

Join Hands, Circle Left; Heads Up To The Middle And Back; Heads Square Thru 4.
Heads Half Sashay; All Circle Left; 4 Boys Spin The Top.

Ways of Naming Dancers (ダンサーの呼び方)

スクエアでダンサーを識別する方法はいろいろあり、"第4部:付加細目:ダンス行為:ダンサーの呼び方が意味するもの"を参照されたい。

Partner/Corner (パートナーとコーナー)

コール例:

Face Your Partner; Dosado

Face Your Corner; Allemande Left

Circle Left; Swing Your Partner

4 Ladies Promenade Inside; Swing Your Partner

解説:

普通のカプルのスクエアセットでは、各ダンサーのパートナーは隣にいるダンサーで、各ダンサーのコーナーはそのダンサーが”一番近いスクエアセットの角”を回って次にいるダンサーである。

カプルまたはミニウエイブでは、それぞれのダンサーは隣の人とのパートナーである。

男性と女性が交互に並ぶ8人の内向きサークルでは、男性のパートナーはサークル上で彼から反時計回り方向にいる隣のダンサーで、コーナーは時計回り方向のダンサーである。

女性については、パートナーがサークル上の時計回りについて、コーナーが反時計回りについている。

パートナーとコーナーはダンス中、特にシンギングコール中には変わる。 Allemande Left (アレマンド レフト)、Swing (スウィング)、Promenade (プラマネイド)は新しい当座の(Current)パートナーを成立させる。最初にスクエアセットに共に入ったダンサーは当初の(Original)パートナーで、ダンスが終わるまで変わらない。

注釈:

”4 Ladies Promenade Inside; Swing Your Partner”で、パートナーとはこのコールが始まる直前のパートナーを意味する。

最初のスクエアセットに帰す(すなわち、ダンサーを当初のパートナーとコーナーに戻す)ため、(オーシャンウエイブは向かい合っているカプルに直し、皆をセットの中心に向かせ、8人の内向きサークルにして)、コーナーは男性のコーナーを時計回り方向の隣にいる女性として確認することが有効である。こうすることにより、アレマンド レフトの後プラマネイドする男性のパートナーは、いろいろな動作を行った後も、彼から反時計回り方向の隣の女性となる。

Heads/Sides (ヘッズとサイズ)

コール例:

Heads Right and Left Thru

Head Ladies Chain

Sides Wheel Around

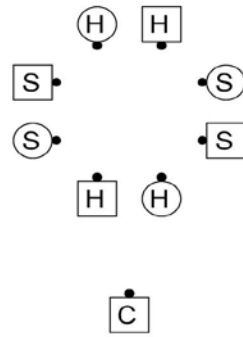
Sides Trade

Original Heads

Those In The Head Position

解説:

スクエアセットからコールを始めるとき、Heads (ヘッズ)は二つの向かい合うカプルで、コーナーに前を向けている組と背を向けている組である。 Sides (サイズ)は二つの向かい合うカプルで、コーナーに対して直角に立つ組である。



C = コーラー H = Heads (ヘッズ) S = Sides (サイズ)

ダンサーが Heads (ヘッズ) であるか Sides (サイズ) となるかは最初にスクエアセットを作ったときに決まる。すなわち、Heads (ヘッズ) は”当初からのヘッズ”を意味する。例えば、Heads Run、Heads Trade、Sides Pass Thru、Sides Fold である。

スクエアセットで、当初のサイズがヘッズの位置にいる場合、コーラーは明確に、”Original Heads (オリジナル ヘッズ=当初のヘッズ)”または”Those In The Head Position (ゾーズ イン ザ ヘッド ポジション=ヘッドの位置にいる人)”と指示しなければならない。ただ Heads (ヘッズ) という当初と当座の両方を意味してしまうからである。Sides (サイズ) の場合も同様である。

スクエアセットで、ヘッズとサイズが混ざってヘッズの位置にいる場合、コーラーは明確に、”Head Men And The Girl With You (ヘッド メン アンド ザ ガール ウイズ ユー=ヘッドの男性と一緒にいる女性)”または”Those In The Head Position (ゾーズ イン ザ ヘッド ポジション=ヘッドの位置にいる人)”と指示しなければならない。ただ Heads (ヘッズ) という当初と当座の両方を意味してしまうからである。Sides (サイズ) の場合も同様である。

ヘッドの男性とサイドの女性がプラマネイドしている場合、”Heads (ヘッズ)”というと、”ヘッドの男性と共にいるサイドの女性”を意味する。例えば、Heads Wheel Around (ヘッズ ウィール アラウンド) である。Sides (サイズ) についても同様である。

シンギングコールのフィギュアではほとんどの場合女性はそれぞれ次の男性へと進む。この場合女性は一時的にヘッズかサイズとなり、その男性のホーム位置に進む。

ある地域では、シンギングコールの前に”Rotate (ローテイト)”または”Stir The Bucket (スターザ バケット)”を行う。すなわち、セットを右方向に90度回転し、皆が新しいホーム位置に移動する。この動きはコーラーがハッシュの最後のコールとして組み立て構成することも可能であり、またダンサーはシンギングコールが始まる前に動くこともできる。いずれにしても、ダンサーはシンギングコールのため新しいヘッズとサイズとなる。

Couple #1,#2,#3,#4 (カプルNo. 1、No. 2、No. 3、No. 4)

コール例:

Couples 1 and 3 make a Right Hand Star

1 and 3 Lead Out To The Right

Couple 1 Split Couple 3, Round one to a line

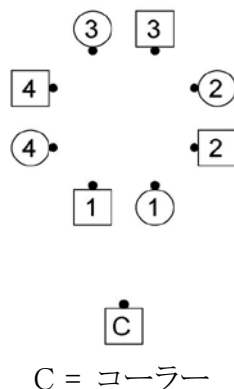
解説:

スクエアセットからコールを始めるとき、コーラーに背中を向けている組が、カプルNo. 1で、その

右の組がカプルNo. 2というように続く。

ダンサーの番号はスクエアセットを最初に作ったときに設定される。

シンギングコールのフィギュアではほとんどの場合女性はそれぞれ次の男性へと進む。この場合女性は一時的に男性のカプル番号となり、その男性のホーム位置に進む。



注釈:

”Couples 1 And 3 (カプルズ ワン アンド スリー)”と”1 And 3 (ワン アンド スリー)”は”Heads (ヘッズ)”と同じである。

最近のコール組み立て構成においてはダンサーを識別する場合カプル番号を使わない。上記 Heads/Sides (ヘッズとサイズ)を参照されたい。

Boys/Girls (ボーイズとガールズ)

コール例:

Boys Run

Girls Trade

Men Circulate; Ladies Trade

Cloverleaf; Ladies Lead Dixie Style to a Wave

All 4 Ladies Chain

解説:

Boys (ボーイズ)は最初にスクエアセットを作ったダンサーで、各カプルの左側ダンサーである。Girls (ガールズ)は最初にスクエアセットを作ったダンサーで、各カプルの右側ダンサーである。Boys (ボーイズ)の同意語として、Men (メン)、Gents (ジェンツ)、Gentlemen (ジェントルメン)、Guys (ガイズ)が使われ、Girls (ガールズ)の同意語として、Women (ウイメン)、Ladies (レイディーズ)、Gals (ギャルズ)使われる。

注釈:

ダンサーの実際の性にかかわらず、最初にスクエアセットを作った時、カプルの左側に立ったダンサーは Boys (ボーイズ)の役割を果たし、右側のダンサーは Girls (ガールズ)の役を行う。

スクエアダンスではすべての指示は男性に出されると唱えるコーラーは多く、女性は注意して反対の動きをしよう。最近の教え方、コールの組み立て構成、コールでは、この陳述は誤解を招き、一般的に真実とはいえない。たいていの動作は性には関係なく定義される。たいていの指示はアクティブダンサーに与えられる。コーラーはこの神話が永続しないように教え、コールする

べきである。

Centers/Ends (センターズとエンズ)

コール例:

- Each Side, Centers Trade
- On Your Own Side, Centers Trade
- Centers Of Each Side, Pass Thru
- Center 4, Walk And Dodge
- Ends Fold

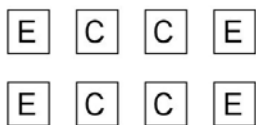
解説:

スクエア(または隊形)の中心が”Centers (センターズ)”と呼ばれる。スクエア(または隊形)の外側が”Ends (エンズ)”と呼ばれる。一般的な隊形の”Centers (センターズ)=C”と”Ends (エンズ)=E”を次に示す:

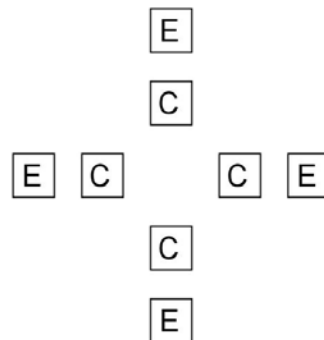


4人1列の隊形: ”Centers (センターズ)=C”と”Ends (エンズ)=E”

8人になると隊形により可能性は増える:



4人2列の隊形: ”Centers”と”Ends”



一般的なザー隊形: ”Centers”と”Ends”

コーラーは”Each Side (イーチ サイド)、Centers (センターズ)”または”Center 4 (センターフォー)”

とコールし、8人1列隊形の Centers (センターズ)に生ずるあいまいさを避ける必要がある。

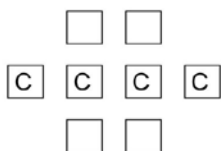
次は比較的少ないと思うが、定義を参照されたい:



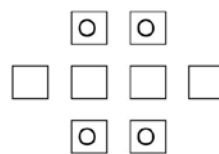
8人1列隊形: ”Each Side, Centers”または”Each Side, Ends”



8人1列隊形: ”Center 4”



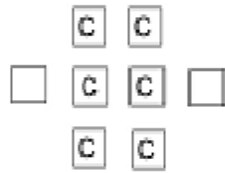
一般的なタッグ隊形: ”Center 4”または”Centers”



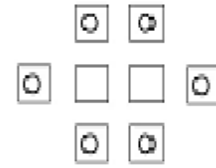
一般的なタッグ隊形: ”Outside 4”



8人1列隊形: "Outside 4"



一般的なタッグ隊形: "Center 6"



一般的なタッグ隊形: "Outside 6"



8人1列隊形: "Very Centers"



8人1列隊形: "Very Ends"

Leaders / Trailers (リーダーズとトレイラーズ)

Leaders and Trailers (リーダーズとトレイラーズ)についてよく理解することが重要となる。動作を定義し(例えばCloverleaf)、教えるときに(例えばZoom)利用されるからである。また、この言葉はダンス中にコールされる場合もある(例えばLeaders Trade)。

コール例:

Double Pass Thru; Leaders Trade

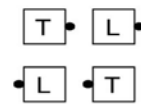
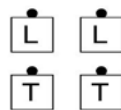
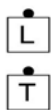
Lines Forward And Back; Pass Thru; Tag The Line; Leaders U-Turn Back

解説:

どのようなボックス隊形であっても(例えばbox circulate-ボックス サーキュレイト, tandem couples-前後の関係にいるカップル), ボックスから外を向いている人がLeaders (リーダーズ)で、ボックスの中を向いている人がTrailers (トレイラーズ)である。

他のダンサー二人が作る隊形(例えば前後の関係にいるカップル、向かい合ったカップル、背中合わせとなったダンサー)では、ダンサー二人が作る隊形の中心から外を向いている人がLeaders (リーダーズ)で、ダンサー二人が作る隊形の中心へ向いている人がTrailers (トレイラーズ)である。これ以外の方はLeaders (リーダーズ)でもTrailers (トレイラーズ)でもない。

下図において、"L"と記された人がLeaders (リーダーズ)で、"T"と記されたダンサーがTrailers (トレイラーズ)である。



注釈:

メインストリームにおいては、Leaders (リーダーズ)とTrailers (トレイラーズ)は普通 tandem couples (前後の関係にいるカップル)またはtandem dancers (前後の関係にいるダンサー)に限って使われ

る。

アクティブダンサーを指定する場合、ひとつ以上の選択肢が存在する場合がよくある。Leaders and Trailers(リーダーズとトレイラーズ)が正しいであろう場合も、“Boys/Girls(ボーイズ/ガールズ)”、“Centers/Ends(センターズ/エンズ)”、“First/Next(ファースト/ネクスト)”が使われる場合も比較的多く、時にはこちらのほうがセットを壊さなくて済むかもしれない。

メインストリームプログラム定義

各動作の定義は8部で構成される。

1. 動作名

ダンスプログラムに書かれているもの。通常はこの名前がコールされる。

2. 動作を始める隊形

実用的でない場合を除き、一般的な動作を始める隊形をすべて記載した。稀に”のみ”という言葉を使った場合があるが、これは記載した動作を始める隊形のみを指示するもので、これ以外は使用すべきではない。本定義集に使われるすべての隊形は”隊形”追記に定義される。更に、動作を始める隊形については第4部付加細目内に解説した。

3. コール例

動作をコールするために使われる言い回しを数多く記載した。最も単純なものまたは最も一般的なものから記載している。決まり文句やコールを助成する言葉を記載した場合もある。

4. 動作

英語、他の動作名またはその両方を使って、動作をどのように行うかを説明。複雑な動作は順を追って部分部分に分解して説明される。また、記載されたすべての動作を始める隊形から記述した。出来るだけ動作の本質を捉えて言語化するよう努力した。追記B:”記述用語法”と”第4部:付加細目:動作:定義詳細”を参照願いたい。

5. 動作を終わる隊形

読者が動作を理解できたかどうか、ダブルチェックできるように、動作を終わる隊形を附した。本定義書に使われるすべての隊形は追記A:”隊形”に明示する。

6. タイミング

それぞれの動作を実行する際には、音楽の各1拍に合わせて1歩を進むが、この歩数(拍数)はタイミング委員会によって定められ、それぞれの動作に与えられている。”第4部:付加細目:タイミング”を参照願いたい。

7. スタイリング

手の位置、手の取り方やスカートを使い方など推奨スタイリングを示した。詳しくは”第4部:付加細目:スタイリング”を参照してください。

8. 注釈

動作についての重要情報、解明、例外、使い方をこの項に包含した。

1. Cloverleaf(クローバーリーフ)

Cloverleaf(クローバーリーフ)の総合的な動作としては、ダンサーが円上を3/4前進して、自分たちの4分円内に止まることである。高速道路のランプや4つ葉のクローバーの一葉の端を思い浮

かべれば、動作の軌跡がよくわかる。

1.a. Cloverleaf (クローバーリーフ-皆がアクティブ)

動作を始める隊形: ダブル パス スルーが終わった隊形。

コール例:

Cloverleaf

Everyone Cloverleaf

動作:

リードの位置にいる人は互いにパートナーと離れるように別れ、円周上を3/4(270度)回る。

反対側から来た別のリードの人と近づいたとき、互いに外側の手を伸ばし、カプルの手のとり方でパートナーとなってスクエアの中央に進み、中向のカプルとなる。

後ろに位置した人(トレーラー)はその前の人(リーダー)に続き、真後ろに位置して動作を終わる。

動作を終わる隊形: ダブル パス スルー

タイミング: 8拍。

スタイリング:

腕は自然な手の位置で、スカートワークは自由。互いに別れる前に共に少し前進することが重要である。後ろに位置した人(トレーラー)はリーダーの通った後を進み、隅切りをしない。互いにカプルとなる時にはカプルの手のとり方となる。

1.b. Cloverleaf (クローバーリーフ-2カプルのみアクティブ)

動作を始める隊形: 2カプルが何処かでセットの外を向いている隊形(例えばTrade By-トレイドバイ)。

コール例:

Boys are a couple looking out of the set: Boys Cloverleaf

Squared set: Heads Turn Thru and Cloverleaf

Squared set: Heads Square Thru; Pass Thru; Cloverleaf while the centers Square Thru

Squared set: Sides Pass Thru and Cloverleaf; Heads Square Thru 2 and Cloverleaf; New Centers Right and Left Thru; Double Pass Thru; Ends Cloverleaf; others Partner Trade; You're Home

動作:

指示された人はセットの外を向いていなければならない。この人たちがセットの中心にいる場合は、まず前進して、次に互いにパートナーと離れるように別れ、円周上を3/4(270度)回る。セットの反対側から来た人に会ったとき、カプルとなって中心を向く。もし他に誰も前にいなければ、Cloverleaf (クローバーリーフ-皆がアクティブ)のリーダーと同じように、セットの中心で動作を終わる。

インアクティブダンサーが中心を向いたカプルのときは、このカプルがセンターとなる。

動作を終わる隊形： 各種。 アクティブダンサーが中向のカプルとなる。

タイミング：

アクティブダンサー： 6拍(または、センターに入る場合： 8拍)。 インアクティブダンサー： 0拍(センターとして始めた場合)または2拍(エンズとして始めた場合)。

スタイリング：

腕は自然な手の位置で、スカートワークは自由。 互いにカプルとなる時にはカプルの手のとり方となる。

注釈：

次のコールはたびたびインアクティブダンサーに対して与えられ、アクティブダンサーが Cloverleaf (クローバーリーフ)をまだ動作中に動き始めることができる。

2. Turn Thru (ターン スルー)

動作を始める隊形： 向かい合った人。

コール例：

Turn Thru

Swing Thru; Turn Thru

Girls Turn Thru

Squared set: Heads Turn Thru; Separate, Around 1 To A Line

Heads Square Thru 4; Spin The Top; Turn Thru; Courtesy Turn

動作：

滑らかなひとつの動きとして、前進してウェイブを作り(手は前腕をとる)、右手で半分周り、通り過ぎる。

動作を終わる隊形： 背中合わせ。

タイミング： 4拍。

スタイリング：

Allemande Left (アレマンド レフト)に相似。 普通に前腕を取り、男性の自由な手は自然なダンス位置に取り、女性の自由な手はスカートを振ることが望ましい。

注釈：

オーシャンウェイブの規則が適用される。

Turn Thru (ターン スルー)は常に180度回転である。 アラモ リングから皆をAllemande Left (アレマンド レフト)させたい場合は、Turn Thru (ターン スルー)ではなく、Arm Turn (アームターン)が適切なコールであろう。

3. Eight Chain Thru (エイト チェイン スルー)/

Eight Chain 1, 2, 3, etc. (エイト チェイン 1、2、3等)

動作を始める隊形: エイト チェイン スルー。

コール例:

Eight Chain Thru

Eight Chain 3

Eight Chain 4

Eight Chain 1, Allemande Left

動作:

適切な数の動作を行う。

- 全員、右手 Pull By(プル バイ)。(エイト チェイン ワンの完了)。
- 中央で左手 Pull By(プル バイ)。エンズはCourtesy Turn(カーテシー ターン)。(エイト チェイン トゥーの完了)。
- 全員、右手 Pull By(プル バイ)。(エイト チェイン スリーの完了)。
- 中央で左手 Pull By(プル バイ)。エンズはCourtesy Turn(カーテシー ターン)。(エイト チェイン フォーの完了)。
- 全員、右手 Pull By(プル バイ)。(エイト チェイン ファイブの完了)。
- 中央で左手 Pull By(プル バイ)。エンズはCourtesy Turn(カーテシー ターン)。(エイト チェイン シックスの完了)。
- 全員、右手 Pull By(プル バイ)。(エイト チェイン セブンの完了)。
- 中央で左手 Pull By(プル バイ)。エンズはCourtesy Turn(カーテシー ターン)。(エイト チェイン エイトの完了)。

動作を終わる隊形:

エイト チェイン スルー(Eight Chain Thru)は、エイト チェイン スルー隊形で終わる。

エイト チェイン 1、3、5 などは、トレイド バイ隊形で終わる。

エイト チェイン 2、4、6 などは、エイト チェイン スルー隊形で終わる。

タイミング:

エイト チェイン スルー 20拍。(エイト チェイン 1、3、5 など奇数動作の時には、それぞれ2拍を、エイト チェイン 2、4、6 など偶数動作の時には、それぞれに 3 拍を加える。(例: エイトチェイン 3 = 2 + 3 + 2 = 7 拍)

スタイリング:

Right And Left Thru (ライト アンド レフト スルー)に同じ。中央で左手を取り、通り過ぎるダンサーは、外側で Courtesy Turn (カーテシー ターン)をする組と拍数を合わせるようにゆっくり動作を行う。

エイト チェイン スルー(Eight Chain Thru)の各部分は、エイト チェイン スルー隊形またはトレイド バイ隊形で終わる。ダンサーはWrong Way Grand(#8c)(ロング ウエイ グランド(#8c))のような円弧上の隊形にいつの間にかならないようにすべきである。

注釈:

Ocean Wave Rule(オーシャン ウェーブの規則)が適用される。

メインストリームでは、Courtesy Turn(#15)(カーテシー ターン(#15))は、男性が女性を回転させる時だけと、制限されている。従ってメインストリームでは、Eight Chain Thru(エイト チェイ

ン スルー)は、Heads Square Thru 4, Sides Half Sashay の後では、不適切だ。しかしながら Eight Chain 3(エイトチェインスルー)は妥当だろう。

4. Pass to the Center (パス トゥー ザ センター)

動作を始める隊形: エイト チェイン スルー。

コール例: Pass To The Center

動作:

Pass Thru (パス スルー)し、外に出た人は Partner Trade (パートナー トレイド)。

動作を終わる隊形: ダブル パス スルー。

タイミング: 中央で動作を終わる人が2拍、外で動作を終わる人が6拍。

スタイリング: Pass Thru (パス スルー)と Partner Trade (パートナー トレイド)に同じ。

注釈: オーシャン ウェイブの規則が適用される。

Pass Thru (パス スルー)ではあるダンサーは中心に入ってくるが、他のダンサーは外側へ出る。向かい合ったラインからこのコールをするのは不適切である。

このコールを左手のオーシャン ウェイブから行うのは不適切である。 10. Pass Thru(パス スルー)参照。

5. Single Hinge (シングル ヒンジ)/Couples Hinge (カプルズ ヒンジ)

Hinge (ヒンジ)は隣のダンサーとの Trade(トレイド)の半分である。以下にメインストリームでの二つの Hinge(ヒンジ)を示す。

5.a. Single Hinge(シングル ヒンジ)

動作を始める隊形: ミニ ウェイブのみ。

コマンド例:

Single Hinge

Hinge

Couples Circulate; Centers Hinge

Heads Pass The Ocean; Extend; Split Circulate; Girls Cast Off 3/4; Boys Hinge

動作:

Trade(トレイド)の半分を行う。

動作を終わる隊形: ミニ ウェイブ。

タイミング； 2 拍。

スタイリング：

カプルはお互いに取り合った手を離さない。

注釈：

「Hinge 1/4(ヒンジ 1/4)という使い方は不適切だ。Hinge(ヒンジ)は Touch 1/4(タッチ 1/4)のように分割しては使えないから。

Partner Hinge(パートナー ヒンジ)の「(動作を始める隊形1:Couple only(カプルからのみ)の制限)」は、1988 年に削除されている。

コマンドとしてのHinge(ヒンジ)は、'Single Hinge(シングル ヒンジ) 'や' Partner Hinge(パートナー ヒンジ) 'の代わりに使えるが、後者はメインストリームでは、不適切な使い方だ。

5.b. Couples Hinge (カプルズ ヒンジ)

動作を始める隊形：ワン フェイスト ラインまたはトゥー フェイスト ラインのみ。

コマンド例： Couples Hinge

動作： Couples Trade(カプル トレイド)の半分。

動作を終わる隊形：トゥー フェイスト ライン。

タイミング： 2 拍。

スタイリング： 各々のカプルは取り合った手を離さない。

注釈： Grand One Faced Line(グランド ワン フェイスト ライン)からの、Couples Hinge(カプルズ ヒンジ)は、右手のトゥー フェイスト ラインで終わる、(お互いきれいに並んだトゥー フェイスト ラインでズレはない。)

6. Centers In(センターズ イン)

動作を始める隊形：

Completed Double Pass Thru(ダブル パス スルーを終了した隊形)、Eight Chain Thru(エイト チェイン スルー)。もっと一般的に言えば、スクエアセットの中心に背を向けたカプル、即ちセンターにいるダンサーが外にいるダンサーを直接見ている隊形。

コール例：

Centers In

Put Centers In

動作:

顔の向いている方向は変えずに、外にいるダンサーは互いに一步はなれて間に空間を作り、中にいたダンサーがこの空間に前進して動作を終わる。

動作を終わる隊形:

それぞれに異なる。 Completed Double Pass Thru(ダブル パス スルーを終了した隊形)からは外向きのライン。 Eight Chain Thru(エイト チェイン スルー)からは外が向かい合っている一部が逆になったライン。

タイミング: 2拍。

スタイリング:

中にあるダンサーが前進して外側のダンサーの間に入るとき、その場に適した手のとり方をする(同方向を向く場合はカプルの手のとり方、互いに異なる方向を向く場合はオーシャンウェイブのスタイリング)。

注釈:

Centers In(センタース イン)を行うと中心に余分な空間が生ずるが、次のコールにより、または square breathing(スクエア ブリージング)でこの空間は縮小されるか消滅する(第4部付加細目: 動作:square breathing(スクエアの拡大と縮小を参照)。

7. Cast Off 3/4(キャスト オフ スリー クォーターズ)

動作を始める隊形: ミニウェイブ、すべてのライン。

コール例:

Cast Off 3/4

Pass The Ocean; Cast Off 3/4

Couples Circulate; Tag The Line; Put Centers In; Cast Off 3/4 -- Boys Push

Center 4, Wheel And Deal; Outsides Cast Off 3/4 (from a Tidal Line)

Veer Left; Centers Trade; Cast Off 3/4

動作:

ミニウェイブからは3/4回転する。 すべてのラインからは、そのラインの半分がそれぞれ共に動き、ミニウェイブは3/4回転し、カプルの場合は一組となってラインの中心から遠い方へ円の3/4(270度)を回転する。

動作を終わる隊形:

ミニウェイブからはミニウェイブ。 ワンフェイスラインまたはトゥフェイスラインからは向かい合ったカプル。 すべてのラインからはすべてのボックス(中心点は変わらず同じ)。

タイミング: 6拍。

スタイリング:

ダンサーは動作中パートナーとの手のとり方は変えない。 Completed Double Pass Thru(ダブル パス スルーを終了した隊形)からCenters In(センタース イン)、Cast Off 3/4(キャスト オフ スリー クォーターズ)の組み合わせが肘をかけてよく踊られている。 Centers In(センタース イン)の

後は必ずしもCast Off 3/4(キャスト オフ スリー クォーターズ)ではないから、このスタイリングは止める。

注釈:

スクエアセットの外側にいるカプル(例えば、Couples Circulate 1 1/2-カプルズ サーキュレイト ワンス アンド ア ハーフ)にCast Off 3/4(キャスト オフ スリー クォーターズ)をコールすることは可能。この場合、外側にいるカプルは他の半分がスクエアセットの中側にいると仮定してコールに従う。

Cast Off 3/4(キャスト オフ スリー クォーターズ)の後にSweep a Quarter(スイープ ア クォーター)を行うのは適切ではない。

カプルで行う場合、回転をする中心点に問題が生じてしまう。今までは、外のダンサーが軸となって、中にあるダンサーはその周りの円周上を、まさに庭木戸を押し開けるように3/4回のように言われていた。場合によっては(例えば、Two-Faced Line-トゥ フェイスト ラインから)、これが大きな問題となった。なぜ動作が直接向かい合ったカプルで終わるのか説明がなかったからである。現時点での定義では回転の中心点については重要視していない。ダンサーが正しい方向に回転し、正しい隊形で動作を終わっている限り、ダンサーは適切に動作を行っているとしている。Tidal Line(タイダル ライン)またはTidal Two-Faced Line(タイダル トゥ フェイスト ライン)からは各それぞれの側で動いてEight Chain Thru(エイト チェイン スルー)隊形で終わるのがCast Off 3/4(キャスト オフ スリー クォーターズ)の適切な動作である。Tidal Line(タイダル ライン)だけから、コーラーが各それぞれの側が一組として動いてほしいならば、向かい合ったラインで動作を終わる。"Line of 8, Bend The Line(ライン オブ エイト、ベンド ザ ライン)(#20.b)"に同じく"Line of 8, Cast Off 3/4(ライン オブ エイト、キャスト オフ スリー クォーターズ)"とコールしても良いが、このような動作(または6人のラインからの動作)はほとんど使われていない。

3/4以外の分数で動くCast Off (キャスト オフ)については第4部付加細目:Commands(指示):Extensions like Reverse Wheel Around(リバース ウィール アラウンドのような応用)を参照。

8. Spin the Top (スピン ザ トップ)

動作を始める隊形: Ocean Wave(オーシャン ウェーブ)

コール例:

Spin The Top

Spin The Top; Spin It Again (i.e., go twice)

Spin Your Top

Spin Your Top, Do A Right and Left Thru

動作:

外側にいる人とその隣の内側の人がそれぞれ1/2回転する。内側にはいった人が更に3/4回り、その間に外側になった人がそれぞれ円周上を1/4進んで、オーシャンウェーブの外側となり動作を終わる。

動作を終わる隊形: 始めた位置から直角に移動したオーシャン ウェーブ。

タイミング: 8拍。

スタイリング: Swing Thru (スウィング スルー)に同じ。

注釈: 向かい合ったカプルの規則が適用される。

”Spin The Top, Right and Left Thru”の組み合わせは、ダンサーがハンズアップである Spin the Top(スピン ザ トップ)から、Right and Left Thru(ライト アンド レフト スルー)を行うために手を調節する必要があることを踏まえてコールしなければならない。

3人のオーシャンウェイブから Spin the Top(スピン ザ トップ)を行う場合は、コーラーが誰から始めるのか指定しなければならない(例えば、Right Spin The Top, Starting With The Right Spin The Top, Boys Start Spin The Top)。指示された人が1/2回転する。指示されなかったダンサーと中心のダンサーは更に3/4回り、その間に他の人がそれぞれ隊形の円周上を1/4進んで、3人のオーシャンウェイブの外側となる。この使い方は一般的ではない。

左手のオーシャンウェイブからは”Left Spin The Top(レフト スピン ザ トップ)”のコールを行うことが可能で、”Left(レフト)”はダンサーを助けるために付け足されている(第4部:付加細目:付け足し語句を参照)。

右手のオーシャンウェイブから”Left Spin The Top(レフト スピン ザ トップ)”および”Centers Start, Spin The Top(センターズ スタート スピン ザ トップ)”は適切ではない。

9. Walk And Dodge (ウォーク アンド ドッジ)

動作を始める隊形: ボックス サーキュレイト隊形、向かい合ったカプル。

コール例:

Walk And Dodge

Right and Left Thru, Girls Walk, Boys Dodge (通常のカプルから)。

動作: あるダンサーは前進(Walk)して目の前にいるダンサーの位置を占める。他のダンサーは顔の向きを変えずに横にずれて(Dodge)隣のスポットに動く。

ボックス サーキュレイト隊形からは、トレーラーがウォーク(Walk)、リーダーがドッジ(Dodge)。

向かい合ったカプルからは、どちらのダンサーがウォーク(Walk)をし、どのダンサーがドッジ(Dodge)をするのか、コーラーが指示しなければならない。

動作を終わる隊形: 背中合わせのカプル、ボックス サーキュレイト隊形。

タイミング: 4拍。

スタイリング:

コールが終わった時、カプルかミニウェイブの手の取り方で、腕は自然なダンス位置。

注釈:

ウォーク アンド ドッジ(Walk And Dodge)は、4人のダンサーに対するコールである。カラムからは、ダンサーは4人の二つのグループに分かれて動作を行いトレード バイ隊形(Trade By Formation)で終わる。

ギミックとして、コーラーはあるダンサーに前に歩く(Walking)代わりに、後退させる指示もできる。例えば Heads Square Thru, Touch 1/4, Walk And Dodge, Girls Back Up and Boys Dodge のように。また外向きのラインから Centers Walk , Ends Dodge のようなコマンドもギミックとして用いられる。これは、ダンサーが元の4人のグループを離れる使い方であるから。“付加細目: Commands (指示): Gimmicks(特異な動き)”の項を参照。

6人や8人のダンサーと一緒に動く拡張した適用(Extended Applications)もある。例えば、Sides Pass the Ocean、Sides Swing Thru, All Boys Run の後の、Center 6 Walk And Dodge も Outside 6 Walk And Dodge も出来る。どちらの例も4人のダンサーがウォーク(Walk)をし、2人のダンサーがドッジ(Dodge)をする。また6人のダンサーがウォーク(Walk)をし、2人のダンサーがドッジ(Dodge)をすることも出来る。例えば、Heads Touch 1/4, Side Girls Dodge and Others Walk のような。

向かい合ったカプルや背中合わせのカプルからの ウォーク アンド ドッジ(Walk And Dodge)コマンドは、ダンサーが彼らのする動作の部分(part)を予期できなければ、不適切な使い方となる。“付加細目: Commands(指示): Do Your Part(自分の動作すべき部分)”を参照。

10. Slide Thru (スライド スルー)

動作を始める隊形: 向かい合ったダンサー。

コール例:
Slide Thru

動作:
ひとつの滑らかな動きで Pass Thru(パス スルー)し、男性が右を向き、女性が左を向く。

動作を終わる隊形: 男性同士で動作する場合は右手のミニウェイブ、女性二人の場合は左手のミニウェイブ。その他の場合はカプル。

タイミング: 4拍。

スタイリング:
腕は自然な手の位置に取り、女性のスカートワークは自由。手は次のコールに備えて適当な位置(カプルの手のとり方またはハンズアップ)にとる。

Pass Thru(パス スルー)した後、滑らかに回転し、横への動きまたは縦への動きに移行する。

注釈: オーシャン ウェイブの規則が適用される。

11. *Fold (フォールド) / Cross Fold (クロス フォールド)

動作を始める隊形:
二人で構成される全ての隊形で、指定された人が隣の人と直接肩を接している隊形。

動作(総合ルール):

指定された人が前進して円周上を移動し、隣の人またはその位置の方向へ向いて終わる。隣の何も指示されない人(インアクティブ)はどの方向を向いているにしろ、動いて勝手に方向を変えない。

特に指定されない限り、Centers(センターズ)は Ends(エンズ)の方へ、Ends(エンズ)は Centers(センターズ)の方へ Fold (フォールド)する。

- (a) Boys Fold (ボーイズ フォールド)、(b)Girls Fold (ガールズ フォールド)、
(c) Ends Fold (エンズ フォールド)、(d) Centers Fold (センターズ フォールド)

動作:

指示された人(アクティブ)は指示されなかった人(インアクティブ)の方向へ(総合ルール)に従い Fold(フォールド)する。

- (e) Cross Fold (クロス フォールド)

動作を始める隊形: ライン、トゥー フェイスト ラインまたはウェイブ。

動作:

指示される人(アクティブ)は両方とも中央に位置するか外端におり、自分からは遠い方に位置する指示されなかった人(インアクティブ)の方向へ円周上を移動して Fold (フォールド)し、この人の方を向いて動作を終わる。指示される人(アクティブ)が両方とも同じ方向を向いている場合は円周上を前進し、互いに通り過ぎて、指示されなかった人(インアクティブ)の方向へ Fold (フォールド)する。

スタイリング:

手の位置は動作を始める隊形により異なる。即ち、ウェイブからはハンズアップであり、ラインまたはサーキュレイトからはカプルの手のとり方で、隊形に合った手の使い方にする。指示されなかった人(インアクティブ)は手に少し力を入れて、指示された人(アクティブ)が動作をし易いように手助けをする。

タイミング: Fold (フォールド) 2拍。 Cross Fold (クロス フォールド) 4拍。

12. *Dixie Style to an Ocean Wave (ディキシースタイル トゥー アン オーシャン ウェイブ)

動作を始める隊形: 向かい合っているカプルまたは前後の位置で向かい合っている隊形。

動作:

向かい合っているカプルからの場合は、右側の人(リーダー)が左斜め前に前進し、前後の位置で向かい合っている隊形の先頭(リーダー)となる。先頭(リーダー)は互いに右手を取り、引っ張って通り過ぎ、向こう側の後ろの人(トレーラー)迄移動して、互いに左手を伸ばして手を繋ぎ、左手のミニ ウェイブを作って、これを1/4(90度)回転する。新たに中央となった人は右手を繋いで左手のオーシャン ウェイブとなる。

スタイリング:

先頭(リーダー)は最初中央で手を取る時には Right and Left Grand (ライト アンド レフト グランド)と同様にシェイクハンドを使う。後ろの人(トレーラー)とミニウェイブを作る時は右に動きハンズアップに手を取り、Swing Thru (スウィング スルー)と同じスタイリングで動作する。

タイミング： スクエアセットからヘッズまたはサイズがウェイブになる場合6拍。 4カプルの場合8拍。

13. *Spin Chain Thru (スピン チェイン スルー)

動作を始める隊形： 平行したウェイブ。

動作：

それぞれの外端とその隣の人が1/2回転(180度)回る。 それぞれのオーシャン ウェイブの中心に入った新しいセンターが3/4回転(270度)回り、他の組とセットを横切った新しいオーシャン ウェイブを作る。 このウェイブの中心二人は1/2回転(180度)回り、再びセットを横切ったオーシャン ウェイブを作る。 この中心にあるオーシャンウェイブの外側にいる2組が3/4回転(270度)回り、外で待っている人と平行したウェイブを作る。 向かい合ったカプルの規則が適用される。

スタイリング：

Swing Thru (スウィング スルー)と同じハンズアップ。 外で待っている人はその場所を動かさないで、手は次のコールに備えて適切な位置に保持することが重要である。

タイミング： 16拍。

14. Tag the Line (タッグ ザ ライン)(In/Out/Left/Right –イン/アウト/レフト/ライト)

動作を始める隊形： 一般的なライン。

コマンド例：

Tag The Line

Tag The Line All The Way

Tag The Line, Face Right

Tag The Line, Left

Tag The Line, Face In

動作：

各々のダンサーは、その場でラインの中央を向くように 90° 度向きを変え、右肩をすれ違わせながら前進し、ラインの残り半分のダンサーとすれ違いながら、最後のダンサーとのすれ違いが終わるまで進む。 もし顔の向きを指示されたときは、その場で、指示された方向へ 90 度向きを変える。

動作を終わる隊形：

Tag The Line では、背中合わせのタンデムで終わる。

Tag The Line, Face Right (または Left) では、右手をとった(または左手をとった)Two-Faced Line で終わる。

タイミング： 6 拍。

スタイリング：

腕は自然な手の位置におく。手は次のコールに備えて適当な位置に保つ。
もしセンターのダンサーが右手をとった位置から始めるときは、少し前進してからラインの中央を向くようにすれば、流れるような動作が可能となる。

注釈:

Tag The Line は 4 人のダンサーに対するコールである。一般的な 8 人のラインからコールで 'Each Side' (または 'Each Four') の言い回しは手助けになるが、必ずしも必要ではない。

Tag The Line で、方向の指示 'In' (または 'Out') とは、セットの中央に向かって(または離れるように)回転することをいう。一般的なラインから、Tag The Line, Face In (または 'Out') では、向かい合ったライン(または背中合わせのライン)で終わる。

方向の指示は全てのダンサーに対して同じ訳ではない。例えば、'Tag The Line, Boys Face Left, Girls Face Right' のように。

拡張したアプリケーションでは、一般的なラインからの 'Tag The Line' には、6 人とか 8 人のダンサーからのラインもある。コーラーは注意深くラインを特定しなければならない。例えば 'Line of Eight, Tag The Line' のように。

メインストリームでは、二人のダンサーから成るラインでの適用は、不適當である。というのは、他のプログラムに、異なるコールがあるからだ。

15. Half Tag (ハーフ タッグ)

動作を始める隊形: 一般的なライン。

コマンド例:

Half Tag

動作:

Tag The Line (#65) (タッグ ザ ライン(#65))と同じようにラインの中央を向き前進するが、中央の人が向こう側の端にいた人と出会ったところで停止する。

動作を終わる隊形: 右手のボックス サーキュレイト。

タイミング: 4拍。

スタイリング:

中央で右手をとった形から動作を始めたときは、ラインの中央に向かって向きを変えながらわずかに前に歩を進める事で、流れるようなタイプの動作をすることが出来る。

オーシャンウェイブの手の取り方で終わる。

注釈:

Half Tag (ハーフ タッグ) は、4 人のダンサーに対するコールだ。8 人の一般的なラインから始める時は、'Each Side' (または 'Each Four') という言い回しが有用だが、必ずしも必要ではない。

Half Tag (ハーフタッグ) の拡張したアプリケーションでは、6 人や 8 人から成る一般的なラインからも始められる。コーラーはそのラインを明確に指定しなければならない。たとえば 'Line of Eight,

Half Tag'のように。

メインストリームでは、二人のダンサーから成るラインでの適用は、不適當である。というのは、他のプログラムに、異なるコールがあるからだ。

‘Tag The Line (#65)’ (タッグ ザ ライン (#65))のように、回転する方向を指示するのは可能だが、一般的ではない。例えば、‘Half Tag, Face Right’のような。

‘In’や‘Out’のような方向を指示するのは、方向が明確に指定されている時だけに限るべきだ。‘Couples Circulate, Couples Hinge, Each Side Half Tag, Face in’のように。

もし結果のボックス サーキュレイトの中心が、セットの中心とずれているときは、‘Face In’とか ‘Face Out’のコールは避けるべきだ。例えば‘Couples Circulate’に続けて‘Half Tag’のような時には。

16. *Scoot Back (スクート バック)

動作を始める隊形： ボックス サーキュレイトまたはクォーター タッグ。

動作：

ボックス サーキュレイト隊形から内を向いている人が直進し、それぞれ内側の手をフォアアームにとり、1/2(180度)回転した後、外を向いていた人がいた位置へ前進して動作を終わる。この間外を向いていた人は直進して、フォアアーム ターンをする人がいた位置へそれぞれ Run(ラン)をする。右手のボックスからこの動作を行った場合、内を向いている人は右手の回転、外を向いている人は右へのRun(ラン)をする。左手のボックスからこの動作を行った場合、内を向いている人は左手の回転、外を向いている人は左へのRun(ラン)をする。ボックス サーキュレイト隊形で終わる。クォーター タッグ隊形からの場合は、前進し手をフォアアーム(中央のウエイブが右の時は右手、左の時は左手)にとり、1/2(180度)回転して再び前進し、中央に戻ってウエイブを(元の手と同じ手で)作る。他の人はカプルとなり外を向いて終わる。終わりの隊形は3/4タッグとなる。

スタイリング： Turn Thru (ターン スルー)、Fold (フォールド)に相似。

タイミング： 6拍。

17. *Recycle (リサイクル) (ウエイブからのみ)

動作を始める隊形： オーシャンウエイブのみ。

動作：ウエイブの外側の人が Cross Fold (クロス フォールド)を行い、中央の人がその後ろにFold(フォールド)して入り、そのままついて行って内側を向き、2組の向かい合っているカプル隊形となり、動作を終わる。

スタイリング：

腕は全て自然な手の位置にとり、手は次のコールに備えて出来るだけ早く適当な位置に保つ。

タイミング： 4拍。

付加細目

この部はまだ見直しを行い、承認を受ける必要がある。

Starting Formations (動作を始める隊形)

各定義にはコールされた動作を始めることができる隊形を最少単位の基本的な隊形で示した。従ってこの動作は他の何ヶ所かで行うことも可能である。例えば、Dosado(ドウサドウ)を行うに必要な最少人数は2人であるが、4人のラインで、向かい合ったラインとこの動作をする時は四ヶ所で行うことが可能で、この場合基本的な隊形が四ヶ所に存在することになる。

Commands (指示)

Extra words (付け足し語句)

Plain English (平易な英語)

Extensions like Reverse Wheel Around (リバース ウイール アラウンドのような応用)

Fractions (分数)

Gimmicks (特異な動き)

Bending vs. breaking the definition (定義の歪曲と破棄)

Do Your Part (自分の動作すべき部分)

Centers Zoom (センターズ ズーム)

Extend and Tag The Line (エクステンドとタッグ ザ ライン)

Dance Action (動作)

Defining Calls with Arm Turns (アームターンの動作定義)

Definitional Precision (定義詳細)

Blending one call into another (動作の別のコールとの組み合わせ)

Who is active (アクティブとなる人)

What does naming a dancer mean?(ダンサーを名付ける意味)

Square Breathing(スクエアの拡大と縮小)

Timing(タイミング)

タイミング委員会がそれぞれの動作を行うのに何拍を必要とするか決定した。ダンサーは音楽の各拍子にあわせて歩を進めるべきなので、音楽の各拍子数と歩数は同等のものと考えられる。

ひとつの音楽は一連のばらばらの拍子を共に配列したものといってもまだ言い足りない。もっと適切に言えば、音楽は区切られた部分により構成され、当然のことながらこの区切られた部分が更に小さい部分に分割されている。たいていのダンス音楽では64拍の楽句は二つの32拍楽句により構成され、この32拍の楽句は二つの16拍楽句、この16拍の楽句は二つの8拍楽句により構成される。

以前の伝統的なスクエアやコントラダンスでは、コールの流れがこれら楽句の度合いにあわせるように、ダンスの組み立て構成が行わる。一般的には、ダンサーは拍子に合わせて動作を始め、8拍を使って動作を行う。それぞれのダンスではカプルが次のカプルへ進むにつれて一連の動作を連続して行う。この一連の動作を前もって知るにより、また、何回も繰り返すことにより、ダンサーはコールを遂行したり、コール間をうまく処理して音楽の楽句にあわせることができるようになる。Dosado(ドーサードー)、Right and Left Thru(ライト アンド レフト スルー)、Two Ladies Chain(トゥ レイディーズ チェイン)、Up To The Middle And Back(アップ トウ ザ ミドル アンド バック)は楽句の1拍目から始めて8歩の踊りである。8拍を使わない動作はごく少数で、例えば、4拍の動作はPass Thru(パス スルー)とBalance(バランス)、または12拍のSwing(スイング)である。

現在のスクエアダンスでは動作の種類も大きく増え、8拍を使わない動作も多い。たとえ一連のコールを前もって知らなくとも、すべるような連続した歩調で踊り、音楽の一拍子で一步進み、ひとつの動作から次の動作へは継ぎ目なく移行する。伝統的には8拍を使うある動作(例えば、Right and Left Thruーライト アンド レフト スルー)は通常6拍で踊られている。

各動作のタイミングはその動作を行うための理想的な歩数すなわち音楽の拍数である。主にタイミングは、ダンサーがコールを踊れるように、コーラーがダンサーに対して正しい拍数を与えるために提示されている。タイミングはまた64呼間のシンギングコール構成のためにも利用できる。しかし、コーラーとしては64拍まで加算し一連のコールを作るだけでは足りない、より以上のものがあることを忘れてはならない。コールからコールへの移行部分、スクエアの拡大縮小等があるからである。タイミング数はシンギングコールの組み立てにはよき出発点となるが、一連のコールを音楽に合わせて踊ってみて始めてタイミングが合っているかどうかわかる。コーラーはまた、タイミング数を調節する必要がある他の要素、例えば、ダンサーの年齢や体力、床の状態などについても注意を払うべきである。

タイミングに対して注意を払うことにより、ダンス経験を高めることができる。ダンスは音楽に合わせて初めてうまく踊れるからである。たいていのダンサーは系統立てて教えられたタイミングにはよく反応する。特に、32歩のGrand Square(グランド スクエア)や8歩の4 Ladies Chain(フォー

レイディース チェイン)である。

スクエアセットからの動作タイミングは長くなる。 第1部:Conventions and Rules(約束事と規則): Squared Set Convention(スクエアセットの約束事)参照。

Styling(スタイリング)

スクエアダンスを踊るということは、体のある場所から別の場所へ、適切な時間で移動することに尽きる。 あるダンサーと他の7人のダンサー間にはスクエア内での交流が必要となるが、言ってみれば、スクエアダンスを踊るということは、手で踊るということにもなる。 スタイリングの指針として、一般的にスクエアダンスがどのように踊られるのかを次に述べる。 地域差が存在するが、この件については最後に述べる。

Posture(姿勢)

胸をはり、背筋を伸ばして肩を後ろに引く。 背の高い人はしばしば前屈みになるので気をつける。

Dance Step(歩き方)

スムーズでむりなく滑るように歩を運び、足を前に出す時はまずボールで床を滑るように捕らえ、そしてヒールを静かに床に着ける。 歩幅は極力小さく、膝から進むような感じで、音楽のビートに乗って歩を進める。 ボールとヒールを使って歩幅を短く滑るように歩を進めることができれば、気楽に踊ることができる。

Arms and hands(腕と手)

カプルハンド(カプルの手の取り方):

内側の手を取る。 男性は常に掌を上に向けている状態を保ち、女性はこの手に掌を下にして乗せる。 男性同士、女性同士の場合は左側の人が掌を上に向け、右側の人が下に向ける。 腕を少し曲げ、手は肘より高めにする。 Wheel Around(ウィール アラウンド)のような動作を行う時は、前腕を互いに揃えてしっかりと支るようにする。

フォアアーム(前腕の取り方):

手は相手の手首を超えるが、肘関節を超えてはいけない。 互いにコールされた動作を行う相手の腕と内側を合わせ、指は親指迄しっかりと揃えて開かない。 回転動作を行う時はこの合わせた腕の真ん中を中心とし、互いに同距離を保って回転する。

シェイクハンド(握手と同じ手の取り方):

楽に手を伸ばして、大体腰の高さで相手の手を軽く握り、親指は相手の手の甲へ出す。 Right and Left Grand(ライト アンド レフト グランド)では、互いに通り過ぎる時に手を離すことが重要で、手をなかなか離さないで身体が反ってしまったり、次の人の手を早く握ろうと前屈みになったりしてはいけない。

ルースハンド(ゆるい手の取り方):

手は互いに接触を保っているものの自由に回転し、適度な安心感と安定感を保持する。 軽く抑えていることも必要となる。

ハンズアップ(手を上げる手の取り方):

掌を交差して手を繋ぐ。即ち、向かい合った人と指を上に向けて掌を合わせてから、互いに少し外側へ手を傾けた状態。親指は相手の手の甲へ出して軽く閉じる。回転動作を伴うので手首は曲げない。

ボックススター/バックサドル(ボックスを作る手の取り方):

四人の男性が掌を下に向けて、それぞれ前の人の手首を軽く握りあって四角を作る。

Inactive dancers(インアクティブ ダンサー)

Other styling terms and issues(他のスタイリングにおける用語と問題)

プルバイ(手を取って引っ張り、通り過ぎる時の手):

二人が互いに近づく動作であるが、身体の中心が互いに通り過ぎる前に手は離しておく。

スカートワーク(スカートを持つ手):

女性は空いている方の手でスカートを腰の位置くらいに持ち、リズムに合わせて軽く前後に振る。右手は左足、左手は右足の動きに合わせる。

プラマネイド後のトワール:

男性は右手で女性の右手をゆるく取っている。男性はこの右手を上げ、女性はその下で時計周りに廻り、スクエアセットを作ってカプルの位置で終わる。

BOW-バウ(始めと終わりの挨拶)

TO YOUR PARTNER(パートナーに対して):

男性: パートナーの方を向いて軽く視線を合わせる。左手は掌を外に向けて腰部または左臀部へ。右足は左足の前で女性の方に向けて爪先を床に付けてポイントする。右手は女性の左手を取る。両足はまっすぐに伸ばし体重は後足に置く。

女性: パートナーの方を向いて軽く視線を合わせる。右足は後ろ、左足は爪先を床に付けて前にポイントする。右手は肘を曲げたままスカートをもちスクエアセットの中心へ拡げる。両足はまっすぐに伸ばし体重は後足に置く。[男性が腰を少し折って御辞儀をし、女性が膝を軽く折ってこれを受けるといった伝統的な挨拶も認められる。]

TO YOUR CORNER(コーナーに対して):

男性: 右手でパートナーの手を取りながらコーナーの方を向いて軽く視線を合わせる。左手は掌を外に向けて腰部または左臀部へ。左足は右足の前でコーナーの方にむけて爪先を床に付けてポイントする。両足はまっすぐに伸ばし体重を後足に置く。

女性: 左手はパートナーの右手に預けたままコーナーの方を向いて軽く視線を合わせる。右足は左足の前で爪先を床に付けて前にポイントする。両足はまっすぐに伸ばし体重は後足に置く。[男性が腰を少し折って御辞儀をし、女性が膝を軽く折ってこれを受けるといった伝統的な挨拶も認められる。]

Regional styling differences(スタイリングにおける地域差)

コーラーラブではスタイリングにおける地域差が存在することを認識している。

Teamwork(チームワーク)

Embellishments(装飾用語)

追記

追記A: 隊形

この追記部はまだ見直しを行い、承認を受ける必要がある。読者は<http://www.callerlab.org/>のProgram Documents項Square Dance Formationsを参照願いたい。

2-Dancer Formations (ダンサー2人の隊形)

ダンサーが向い合った隊形: 向い合ったダンサーは特に指定されなければ男性と女性の組み合わせである。

カプルの隊形: カプルは特に指定されなければ男性と女性の組み合わせである。

4-Dancer Formations (ダンサー4人の隊形)

8-Dancer Formations (ダンサー8人の隊形)

追記B: 記述用語法

次に示す用語は動作を定義する際に使われ、スクエアダンスで一般的に使われるものである。

Adjacent (アジェイスト)

二人のダンサーが間にスペースや他のダンサーが介在せず隣接している状態で、カプルまたはミニウエイブに使われるのが一般的である。

Couples (カプルズ)

- Normal Couple (ノーマル カプル): 男性が左、女性が右にいるカプル。
 - Sashayed Couple (サシェイド カプル): 女性が左、男性が右にいるカプル。
 - Same Sex Couple (セიმ セックス カプル): 女性二人または男性二人のカプル。
- 注: カプルは”Formation Pictogram (隊形図表)”1ページに定義される隊形の一つである。

Face Left (フェイス レフト) / Right (ライト) / In (イン) / Out (アウト)

- Face Left: それぞれが一人でその場で90度左を向く。
- Face Right: それぞれが一人でその場で90度右を向く。
- Face In: それぞれが一人でその場で90度スクエアセットの中心を向く。
- Face Out: それぞれが一人でその場で90度スクエアセットの中心を背にして外を向く。

Home (ホーム)

ダンスを始める前に、当初スクエアセットを作った時ダンサーが立った位置。

Left (レフト)

動作の前につけられた場合、動作の間中すべての右と左とを置き換えるようダンサーに指示する言葉である。“付加細目:Commands (指示):Extensions like Reverse Wheel Around (リバース ウィール アラウンドのような応用)”を参照。

Opposite (オポジット)

1. ホームでスクエアセットを作った時、ダンサーのDiagonal Opposite (ダイアゴナル オポジット) はその反対側にいる同性のダンサーである。例えば、サイドの女性二人はDiagonal Opposite (ダイアゴナル オポジット) である。左右対称のコール構成 (“Choreographic Guideline (コール構成の指針)”28ページ参照) では、Diagonal Opposite (ダイアゴナル オポジット) はいつも互いにセットの反対側にいる。
2. 男性から見ると、ホームでスクエアセットを作った時、セットの反対側にいる女性はその Opposite Lady (オポジット レイディ) である。Partner (パートナー)、Corner (コーナー)、Right-Hand Lady (ライト ハンド レイディー) に加えて、男性から見える、4人の女性を言い表すことができる。(歴史的に見て、スクエアダンス用語はより男性に対して与えられる。)

Promenade Direction (プラマネイド ディレクション)

- Promenade Direction (プラマネイド ディレクション): 反時計回り方向。
- Wrong Way Promenade Direction (ロング ウェイ プラマネイド ディレクション): 時計回り方向。

Pull By (プル バイ)

- Right Pull By (ライト プル バイ): ダンサーが向かい合った状態から、あたかも握手をするように右手をとり、瞬時に静かに引っ張って前進を始め、パス スルー動作を行う。ダンサーは互いに通り過ぎると、とっていた手を放し、引き続き次のダンス動作へ移行するか、調整して背中合わせで終わる。手はしっかりと取り、各ダンサーが随意に手を離さないようにすべきである。オーシャン ウェイブの規則は適用される。
- Left Pull By (レフト プル バイ): Right Pull By (ライト プル バイ) と同じであるが、左手から始めて、左肩で通り過ぎる。
- Pull By (プル バイ): (例えば、“Box The Gnat; Pull By”) 既に右手(または左手)をとっているダンサーが向かい合った状態から、Right Pull By (ライト プル バイ) または Left Pull By (レフト プル バイ)。

Rear Back (リア バック)

ダンサーが手を取っている状態から、通常ミニウェイブであるが、ダンサーは少し後ろに下がり、即ち、後ろに少しもたれかかるように動き、手を取って向かい合い動作を終わる。オーシャンウェイブの規則がしばしば役に立つ。例えば、“Heads Lead To The Right; Swing Thru; Rear Back: Right And Left Grand”である。

Reverse (リバース)

動作の前につけられ、一般的に、動作の間中時計回りと反時計回り方向(そしてまた右と左)を置き換えるようダンサーに指示する言葉である。“付加細目:Commands (指示):Extensions like Reverse Wheel Around (リバース ウィール アラウンドのような応用)”を参照。

Right-Hand Lady (ライト ハンド レイディー)

男性から見ると、ホームでスクエアセットを作った時、その斜め右にいる女性(即ち、Lead Right 後に向かい合う人)がそのRight-Hand Lady (ライト ハンド レイディー) と呼ばれる。Partner (パート

ナー)、Corner(コーナー)、Opposite Lady(オポジット レイディ)に加えて、男性から見ると、4人の女性を言い表すことができる。(歴史的に見て、スクエアダンス用語はより男性に対して与えられる。)

Set or Square(セットまたはスクエア)

ともに踊る8人のグループ。

Step Thru(ステップ スルー)

ミニウエイブから隣接するダンサーが一步進んで、少し横に動き、互いに背中合わせで終わる。

Turn 1/4(ターン クォーター) / 1/2(ハーフ) / 3/4(スリークォーターズ) /

Full Turn By The Left/Right(フル ターン バイ ザ レフト/ライト)

ミニウエイブから、ダンサーは互いに歩を進めて、円上を指示された分数だけ回る。手の取り方は動作によって決まり、一般的にはスタイリング部門で示される。

Those Who Can(ゾウズ フー キャン)

動作の前につけられる言葉で、その動作を行うに適切なダンサーを指す。他のダンサーは何もしない。例えば、”Those Who Can, Pass Thru”は向かい合っている(または右手のミニウエイブの)ダンサーのみがこの動作を行う。

Working As A Unit(ワーキング アズ ア ユニット)

一群のダンサーに、あたかも一人のダンサーであるかのように動き移動するよう求める言葉遣いである。

追記C: その他の刊行物

この追記部はまだ見直しを行い、承認を受ける必要がある。

Publications for dancers(ダンサー用刊行物)

Publications for callers(コーラー用刊行物)

Foreign language publications(外国語刊行物)

この資料はCALLERLABの許諾を得て、一般社団法人日本スクエアダンス協会
国際交流委員会委員の尾崎隆敏氏に翻訳していただき、同協会技術委員会が確
認・承認しています。

第7版以降は同協会SD小委員会委員で翻訳・確認をおこない、技術委員会が承認
をしています。

2009年06月08日 初版発行
2010年05月05日 第2版発行
2011年02月01日 第3版発行
2012年06月10日 第4版発行
2012年12月10日 第5版発行
2014年04月01日 第6版発行
2016年09月10日 第7版発行
2017年07月01日 第8版発行
2017年12月11日 分割第1版発行
2018年02月10日 分割第2版発行
2018年07月08日 分割第3版発行

発行 一般社団法人日本スクエアダンス協会