

スクエアダンス講習会 標準テキスト

A3 コース

サイトコール入門/モジュール入門



一般社団法人

日本スクエアダンス協会

目次

はじめに	2
1.ダンサーを見ながらコールする（ゲットアウト不問）	2
2.サイトコールにおけるパターコールの構成について	2
3.サイトコールとは	2
4.キーパーソンのカプルとコーナーのカプルを覚える	3
5.サイトコールの長所と短所について	4
6.対称の原理（回転対称）について	4
7.非対称の隊形になるコールについて	4
8.2カプル・ダンスの実践	5
9.シンプル・サイト（1カプル）の実践	5
10. シンプル・サイト（2カプル）の実践	7
11. ゲットアウトメソッドの理解と実践	8
12. ボディフローについて	10
13. ハンズワークについて	10
14. タイミングの重要性	11
15. タイミング良くスムーズなコール	11
16. ゲットインモジュールの活用	12
17. ゲットアウトモジュールの活用	12
18. ゼロモジュールの活用	13
19. マジックモジュールの活用	17
20. コーナーボックスを作る	17
21. パートナーラインを作る	18
22. 意図するフォーメーションとアレンジメントへのコントロール	18
23. 自分の声域に合ったシンギング曲を選ぶ	19
24. メロディラインを正確に歌う	20
25. 状況に応じた選曲	20
26. スクエアダンス関係の組織や事業について	20
27. スクエアダンス活動に関係する法令や規範についての基本的な知識	21
おわりに	22
別紙資料 1①：BMS Timing（CALLERLAB ホームページより）	23
別紙資料 1②：Plus Timing（CALLERLAB ホームページより）	25
別紙資料 2：著作権保護に向けてのガイドライン	26
別紙資料 3：一般社団法人 日本スクエアダンス協会 倫理要項	28
補足：A3 コースについての詳細	29
編集後記	30

はじめに

A3 コース受講生の皆さん、ようこそ講習会へ！皆さんの受講を心から歓迎します。

今回、皆さんが受講するコースは、A3 コース、サイトコール入門/モジュール入門のコースです。

このコースは『サイトコールに必要な基礎知識の理解と練習方法の習得』を目的に進めてまいります。

コーラーとしてのステップアップを目指す、第三段階のコースです。一緒に、楽しく学んでまいりましょう！

1. ダンサーを見ながらコールする（ゲットアウト不問）

ダンサーを見ながらコールすることは、初めは難しいかも知れません。特にコールを習い始めてから今までライトアップ（コールを書いた紙）を見ながらのコールを続けて来たコーラーにとっては、紙から離れることがとても不安に感じると思います。ただし、スクエアダンスは、コーラーとダンサーとの間に瞬間毎に相互に生まれ、相互に感じるライブ感が醍醐味の一つです。

アイコンタクト（目と目が合う）があり、お互いの笑顔が確認出来ると、そこに特別な高揚感、盛り上がり感が生まれ、そのチップがとても楽しいものになります。もし踊れないダンサーがフロアにいた時には、気付いて少し待ってあげることも出来ます。フロアにいるダンサー全体に楽しいチップを提供するために、ダンサーを見ながらコール練習をしましょう。

これを習得することで、ダンサーと一緒に同じ時間、空間を共有して楽しめるチップをコール出来るようになります。

2. サイトコールにおけるパターコールの構成について

サイトコールにおけるパターコールの構成は、大きく分けてゲットイン、ボディ、ゲットアウトの 3 つになります。

ゲットインは、コールをスタートするスタティックスクエア（スクエアセットの形）からコールをして、ある想定される FASR を作るまでのコール。

ボディはゲットインの後、ダンサーを縦横無尽に動かして楽しんで踊ってもらう部分のコール。

ゲットアウトは、ある想定された FASR からキーダンサーをコーナーまで持って来て Allemande Left、あるいはパートナーと Grand Right and Left に持ってくるコールです。このゲットイン、ボディ、ゲットアウトそれぞれにユニークな工夫が盛り込まれると、ダンサーはより一層楽しめます。

3. サイトコールとは

サイトコールとは特定のダンサー(キーパーソンのカプルとコーナーのカプルの 4 名)を覚え、後はダンサーを見ながら自由にコールを行い、ゲットアウトする時に、覚えたダンサーがどこにいるかを判断してゲットアウトしていくコールです。

日本のコーラーのほとんどの人が、このサイトコールを行っていると思います。

サイトコールは、直接ダンサーを見ながら行うコールで、タイミングが最も取りやすく、また、ビギナークラス等、限られた動きでコールする場合にも効果的なコール方法です。

コーラーはダンサーを見ながら自由に、それこそ縦横無尽にコールして、ゲットアウトしようと思った時に、予め覚えている 1 組と 4 組の位置を見て、ゲットアウトすれば良いのです。

そうは言っても、1組と4組を覚えるのは困難なことで、ゲットアウトの際に間違えたり、自分の頭から出てくる動きには、どうしても偏りがある為、コールがワンパターンになりがちです。そうならない為には、繰り返し練習するしかありません。

4. キーパーソンのカプルとコーナーのカプルを覚える

- ・キーパーソン（自身がコールをする中で、最も重要な人）を決める（都度自分で決める）

- ・キーパーソンを中心に隣り合っている2カプルを覚える

（キーパーソンのカプルとキーパーソンのコーナーのカプル）

概ね1組と4組が多いが、隣り合った2つのカプルであればどのカプルでも良い

例：1組と4組を覚える場合は、1組男性または4組女性がキーパーソンとなる

- ・覚え方

コールを始める前（セットを作っているとき）に覚える

コールを開始してから、覚えているモジュール等を使い、その間に覚える

4人一度には覚えるのが難しいので、順番に覚える

例1：1組男性→1組女性→4組女性→4組男性

例2：1組をまず覚える、Circleの動き等を行い、4組の女性を覚える、

最初のコレオグラフィーをコールする時に、4組の女性のパートナー（4組の男性）を覚

える＝コーナーボックスのため、覚えやすい

複数セットがある時は、どのセットが良いかを見極める

例：知り合い（ダンサーの技量のわかっている人）、コスチューム（色等）、

顔・身体的特徴（背が高い、髪型、メガネ、靴の色）等

- ・間違いやすい例

ご夫婦がセットにいるが、カプルではない場合

ヘッズ、またはサイズの女性が同じ色のコスチュームを着ている

ご夫婦が2カプルいて、それぞれ1組と4組にいる場合＝逆に覚えてしまう

- ・書くのは望ましくないので、覚えましょう

書いたものを見ることによりコールのタイミングがずれることがある

筆記用具の準備を忘れてしまうことがある

コール開始時間にまで食い込んで書いている人がいる

書くことにより安心して、覚えようとする気持ちがなくなることがある

一度書く癖を付けると、書かずにはいられなくなり、書いたものに頼ってしまう

- ・心構え

覚えられないという前に、失敗を恐れずに覚えることにチャレンジする

間違えたら、潔く『スクエアセット』とコールし、最初に戻りましょう

間違えてもダンサーのせいにはしない

- ・確認をしましょう

ダンサーが覚えられた＝ゲットアウトできた

ダンサーが覚えられていない＝ゲットアウトできない

5. サイトコールの長所と短所について

サイトコールには、次のような長所（メリット）、短所（デメリット）があります。

○サイトコールの長所（メリット）

コールの組立てを覚えなくて良い。

ダンサーを常に見ながらコールできる。→タイミングが取りやすい。

限られた数の動きでもコールができる。→ビギナークラスに最適。

●サイトコールの短所（デメリット）

1組と4組をなかなか覚えられない。→覚えても忘れる。→ゲットアウトを間違える。

コールがワンパターンになりがち。→決まった動きばかりが出てくる。

コールするプログラムを理解していないと、次のコールがなかなか出てこない。

→タイミングが悪くなる。

6. 対称の原理（回転対称）について

スクエアダンスには回転対称（Rotational Symmetry:ローテーションシンメトリー）があります。これは、通常のコールを行っている場合は、どのような隊形でも、自分の対角線の位置には、スクエアアセットで自分の対角線にいるダンサーが必ずいる、ということです。

例：1組の男性⇔3組の男性、2組の女性⇔4組の女性

この法則があるから、サイトコールでは1組と4組を覚えれば、おのずとその対角線には2組と3組がいるので、1組と4組を覚えればゲットアウトができるのです。

7. 非対称の隊形になるコールについて

コールには、非対称の隊形になるようなコールがあります。

例：・Far 4, Near 4 を使ったもの

- ・1 and 2 Two Ladies Chain, 3 and 4 Right and Left Thru
- ・Face Caller / Face the Music
- ・Eight chain Thru / Square Thru your couple number
- ・No.1 couple Half Sashay
- ・Couples No.1 and No.2 Right and left thru
- ・Couples No.1 and No.2 Ladies Chain

これらのコールを行いたくなる場合や、作ってみたくることがあります。

現段階では行わず、通常（回転対称）のコールができるようになってからにしましょう。

これらが楽しいと感じるダンサーもいますが、現段階では望まれても行わないでください。

まずは、通常のコールができるようになることが先決です。

8. 2カプル・ダンスの実践

(CALLERLAB 資料 Sight And Module Resolution Systems より引用)

実際に2カプルのダンサーに対してコールを試みる。

通常の1組3組の位置に2つのカプルが向かい合い4人で踊る。

2人あるいは4人の動作に限られるが、4人しかいないので最初の位置に確実に戻す練習ができる。

多様なフォーメーション、タイミング、ボディフロー、ハンズワークなどに注意しながら、またダンサーネーミングも、ボーイズ、ガールズの他に、リーダーズ、トレスイラーズ、センターズ、エンズ、などの呼び方でコールすると良い。

2カプル・ダンスは、8人のフルスクエアができない時や、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/ Cross 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

9. シンプル・サイト（1カプル）の実践

(CALLERLAB 資料 Sight And Module Resolution Systems より引用)

シンプル・サイト（1カプル）この手法は " Burnt Image (バーントイメージ：映像焼付け) " サイトコールとも言われている。

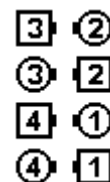
- ① コーラーは、前もって組み立てておいた一連の動作の途中で、1組のカプルの位置を脳裏に焼き付ける。(既知のフォーメーションに移動)

- ② 次に、同じボックスから移動しないコールをいくつかコールする（ワンカプルサイト）
- ③ その脳裏に焼き付けた 1 組のカプルが開始位置に戻ったところでワンカプルサイトを終了し、あらかじめ組立てられた残りのコールをしてゲットアウトする。

1 組のカプルに注目してコールするが、同一ボックス内のカプルと踊るので 2 カプル 4 人のコールをする。もう一方の 4 人とは踊らない。注目した 1 組のカプルが開始位置に戻れば、同一ボックス内の他の 2 人も開始位置に戻っていることになる。

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 4, 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, Couples 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ェイスラインになっている。
- ③ **イメージを焼き付ける（バート）** : 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** : そのライン上にいる 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。

10. シンプル・サイト（2カプル）の実践

シンプル・サイト（2カプル）この手法は“**アイソレーティッドサイト（ISOLATED SIGHT）**”とも言われている。（ISOLATED = 隔離、孤立）

2カプル・4人のダンサーを一緒に保つコール法である。

- ① 既知の FASR へのゲットインを行う
- ② 4人のダンサーに注目し、任意の一連のコールで4人を一緒に保っておくようなコールをする
- ③ ゲットイン完了時と同じ FASR に戻る（フロア上の同じ場所に戻らなくてもよい）
- ④ 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

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人のダンサーを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。

（CALLERLAB 資料 Sight And Module Resolution Systems より引用）

Basic でのアイソレーティッドサイトの例：

以下のコールは、ボックスかウェイ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 4

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

Right and Left Thru, Flutterwheel, Reverse Flutterwheel, （同じフェイスングライン）
Pass the Ocean, Ladies Trade, （コーナーボックス ウェイブ）

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、レフトハンドウェイブの 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 (ウェイブになる),
Girls Trade, Swing Thru, Boys Run, Girls Hinge (ここでダイヤモンドになっている)
Diamond Circulate, Flip the Diamond, Girls Trade (ここではウェイブ)
Explode and Right and Left Thru (ラインの一方の端でフェイスングカプルとなっている)

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 した時にできるレフトハンドウェイブで終わる。)

ゲットアウト: Allemande Left

(引用ここまで)

アイソレーティッドサイトのバリエーションとしては、ラバーバンド (Rubber Band/輪ゴム) や、アクロスザストリート (Across the Street) などもあるが、「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」ということや、「セットの中心を横切る場合は、2 回横切ることが必要」ということを知っていなくてはならない。

11. ゲットアウトメソッドの理解と実践

メソッド (Method) を学ぶ

サイトコールを学ぶにあたっての難関は、やはりゲットアウトでしょう。

サイトコールには、ゲットアウトを行ういくつかの方法があります。この方法のことをメソッドと言います。

今回は、ラインからの基本的なメソッドを学びましょう。

★メソッド 1 : 全員がパートナーを持っている、インオーダーラインからのゲットアウト

④ ④ ③ ③
① ① ② ②

Star Thru, Square Thru 3 で Allemande Left

★メソッド 2 : 全員がパートナーを持っている、アウトオーダーラインからのゲットアウト

② ② ③ ③
① ① ④ ④

Star Thru, Pass Thru で Allemande Left

★メソッド 3 : 1 組はパートナーを持ち、4 組は持っていない。1 組はラインの左側。

1 組男性の前にコーナー (4 組女性) がいるラインからのゲットアウト

④ ② ③ ③
① ① ④ ②

Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru

で Allemande Left

★メソッド 4 : 1 組はパートナーを持ち、4 組は持っていない。1 組はラインの左側。

1組男性の前にライトハンドレディー(2組女性)がいるラインからのゲットアウト

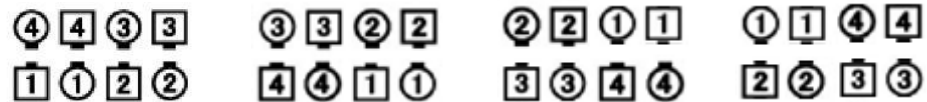
② ④ ③ ③ Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Square Thru 3
① ① ② ④ で Allemande Left

極論的に言ってしまうと、ゲットアウトはこの4つのメソッドで十分です。

まずは、この4つのゲットアウトを縦横無尽に使こなせるようになってください。

そのために覚えていただきたいことは、同じオーダーのラインにも、色々あるということです。

例えば・・・メソッド1のラインですが・・・



この4つのラインは全て同じFASRのラインです。

さらに・・・



この4つのラインも同じFASRのラインです。

つまり、メソッド1の、全員パートナーのインオーダーラインだけで8つあるのです。

コーラーはこれらを全て同じものだと、瞬時に判断できるようにならなければなりません。

メソッド1と2は8つのライン、メソッド3と4は4つのライン、合計で24のラインがあることを
知ってください。

では、コールをしてみましょう！

1組と4組を覚え、ゲットアウトのメソッドも覚えた。では、コールをしてみましょう！

サイトコールでは、ゲットアウトまでのコールは自由です。回転対称の原理に従って、特殊コマンドを使用しなければ、自由にコールしてOKです！

ここが、コーラーの腕の見せ所です。

まずは思い切ってコールを自由にしてみましょう！

そしてメソッドを使ってゲットアウトです！

◆ワンポイント

コールをする時、まずは、その時々
の隊形を考えましょう

例えば・・・

- ①この隊形からはこの動作がコールできる
- ②この動作をコールしたら、こういう隊形になって終わる
- ③次はこの動作がコールできる

12. ボディフローについて

13. ハンズワークについて

ボディフローとは、体の動きのことです。ボディフローがスムーズなコールをすることが求められます。
ハンズワーク（ハンズユースとも言います）とは、手の使い方のことです。
原則は、右手を使ったら次は左手を使う（または手を使わない）です。
どちらも基本的に、守ってください。

ボディフローについて

○良い例：

Two Faced Line から	Centers Trade、Bend the Line
Parallel Wave から	Walk and Dodge、Partner Trade Centers Run、Tag the Line Swing Thru、Centers Run、Couples Circulate、 Ferris Wheel
Facing Out Line から	Bend the Line、Bend the Line
Facing Line から	Right and Left Thru、Flutterwheel、Sweep a Quarter、 Veer Left

●悪い例：

Parallel Wave から	Ends Run、Bend the Line Walk and Dodge、Bend the Line Ends Run、Tag the Line（右手のウェイブからの場合）
Two Faced Line から	Bend the Line Flutterwheel （右手の Two Faced Line からの場合）
Facing Line から	Bend the Line、Bend the Line
Static Square から	Ladies Chain、Lead Right
Eight Chain Thru から	Touch 1/4、Walk and Dodge、Bend the Line Star Thru、Veer Left（女性が良くない） Star Thru、Veer Right（男性が良くない）

このボディフローの感じ方には、個人差があります。

△微妙なボディフローの例

- Dixie Style to an Ocean Wave、Left Swing Thru
- Eight Chain Thru から、Ladies Chain や、Flutterwheel→狭い！
- Facing Line から、
Pass the Ocean、Recycle、Veer Left、Couples Trade、Wheel and Deal、
Sweep a Quarter（ボディフローは良いが、オーバーフローである。）

※注意

ボディフローは可能な限り気を付け、良いボディフローのコールをしてください。

また、敢えてボディフローの良くないコールをする場合もあります。（ダンサーの意表を付く等）

しかし、同じコールでも、ボディフローが悪いとわかっていて敢えてコールすると、ボディフローが悪いとわからずにコールする（←これが問題）のとでは、大きな違いがあります。

必ずボディフローは意識してください。

コールを注意して聞いていると、多くのコーラーがボディフローに気をつけていることがわかることでしょう。

但し、上記例にもあるように、ボディフローを良くして、それを続けすぎるとオーバーフローになり、目が回ることもあるので注意してください。

ハンズワークについて

- 良い例 : Slide Thru→Square Thru
Square Thru 3→Allemande Left
Box the Gnat→Slide Thru
- 悪い例 : Square Thru 4→Allemande Left
Box the Gnat→Star Thru
Star Thru→Square Thru : 微妙ですが・・・

14. タイミングの重要性

ダンサーがスムーズに、心地よく踊るためには、タイミングは、極めて重要な要素です。

SDにおけるタイミングは、呼間と言われ、CALLERLAB のリストがあります。

（別紙資料 1④、1②）

それに則りコールします。

タイミングの良いコールを行わなければ、ダンサーは心地よく踊れません。

常にタイミングを意識してコールしましょう。

- ① タイミング（呼間）は、コールにおいて極めて重要な要素
- ② CALLERLAB の定めに則りコールする

15. タイミング良くスムーズなコール

ダンサーが乗れて、心地よく踊るためには、タイミングがかなり重要な要素になります。

流れるように、止まることなく、踊り続ける、そうすれば自然とダンサーは乗ってきます。

たとえば MS なら MS の動きを、ダンサーを待たすことなく瞬時にコールできることも必要です。

（以下、CALLERLAB 発行『SIGHT AND MODULE RESOLUTION SYSTEMS』から引用）

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に常に影響するし、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ことができるのであるから。

16. ゲットインモジュールの活用

17. ゲットアウトモジュールの活用

(以下、CALLERLAB の『SIGHT AND MODULE RESOLUTION SYSTEMS』より引用)

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。

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

※注：B1 = 1.Circle Left/Circle Right～32.Dive Thru まで、

B2 = 33.Wheel Around～48.Ferris Wheel まで

18.ゼロモジュールの活用

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、次の 4 種類があります。

- ① ジオグラフィカルゼロ (Geographical Zero) ※Geographical : 地理的な動作の始まりと終わりが全く同じ状態で同じ場所のゼロ
- ② トゥルーゼロ (True Zero) ※True : 実際の、真実の、本当の動作の始まりと終わりが同じ状態だが、位置が異なるゼロ
- ③ フラクショナルゼロ (Fractional Zero) ※Fractional : 分数の 2 回以上繰り返すことにより、上記いずれかのゼロとなるもの。
- ④ テクニカルゼロ (Technical Zero) ※Technical : 技術上の、専門的な FASR は同じだが、ヘッドとサイドが逆になるゼロ

(以下、CALLERLAB『SIGHT AND MODULE RESOLUTION SYSTEMS』より引用)

① 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

② トゥルーズロ: (a,b の表記は、引用ではなく SD 小委員会作成)

a : フリップフロップ (Flip-Flop) : トゥルーズロの中で、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 4

M: Slide Thru, Pass Thru, Tag the Line, Leaders U-Turn Back

P: Relay the Deucey, Single Hinge and Roll, Box the Gnat

b : 主軸を 90 度変えるトゥルーズロ : 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。

これらのトゥルーズ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 90 度回転させるトゥルーズロ

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, Partner Trade, Pass Thru,

Wheel and Deal, Centers Pass Thru (※この例のみ引用ではなく SD 小委員会作成)

③ 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 : (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 :

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。)

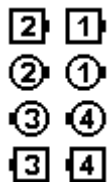
平行なウエイブからの例、1/4 ゼロ : (4 回の繰返しでジオグラフィカルゼロとなる。)

B2: Swing Thru, Ends Circulate

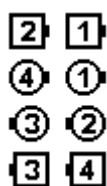
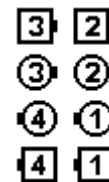
④ テクニカルゼロ :

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、インとセンターズ (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、シーケ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、開始時のシーケンスが男子、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、開始時のシーケンスが男子、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。

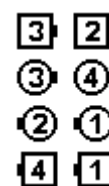
例 1 : 平行なツェフェイスラインからの “Couples Circulate” は、ヘッズとサイズを入れ替えるのでテクニカルゼロである。開始時の FASR が、ノーマルカプルで、全員がインシーケンス、全員自分のパートナーが隣にいてヘッズが外を向いているような場合を考えてみる。“Couples Circulate” をした後の FASR はまだ、ノーマルカプル、全員インシーケンス、全員パートナーを連れているツェフェイスラインということに変わりはないが、サイズが外側を向いている。そして次はシーケンスが男女で違っている場合を考えてみる。それは、内側を向いたカプルと外側を向いたカプルとでは連れてい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



男子、女子両方のシーケンスが “イン” の時、“Couples Circulate” はゼロである。



男子が “イン” で、女子が “アウト” の時、“Couples Circulate” はゼロではない。ペアとなっているカプルは外向きから内向きへと変わる。



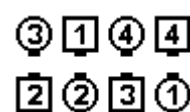
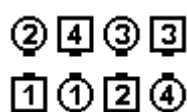
どのテクニカルゼロも2回繰り返されればトゥルーゼロになるから、1/2 フラクショナルゼロということになる。(逆は必ずしも真ならずで、1/2 フラクショナルゼロはテクニカルゼロとは限らない。)

もしテクニカルゼロを使って予想外の結果となったら、それをもう一度コールしてスタート時のFASRに戻すとよい。

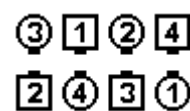
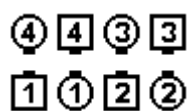
そのFASRをチェックする時には、ヘッズとサイズが入れ替わる時にそれが分かるように、ヘッズ、サイズのいる場所に注目しておく必要がある点に注意してほしい。またFASR内でのパートナーレーションシップを、エンズとセンターズ、アウトサイズとインサイズ、そしてフェイスイン、フェイスアウト、右側と左側といった観点から考えることも大事である。

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

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



男子が“イン”で女子も“イン”の時、結果は違ったFASRとなるからゼロではない。4レディースチェインと同じ結果になることに注目する。



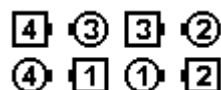
ゼロとして機能しないようなシーケンス状態のFASRに対してテクニカルゼロをコールすると、結果として4レディースチェイン効果があったことになるだろう。これは例2と例3で見れば分かりやすい。

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。

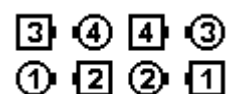
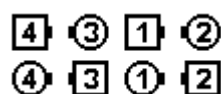
(作成者注：4レディースチェイン効果=4レディースチェインを行ったのと同じような結果のこと、シーケンスは同じ)

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インスルーフォーメーションから行う“Swing Thru, All 8 Circulate, Centers Run, Wheel and Deal”はテクニカルゼロである。

男子、女子ともシーケンスは“イン”。テクニカルゼロである。



男子のシーケンスは“アウト”で女子は“イン”。ゼロではない。4レディースチェインと同じ結果。



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

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

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

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

P: Pass Thru, Tag the Line, Peel Off

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

B2: Square Thru, Trade By, Star Thru

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

男子、女子のシーケンスが同じ、平行ウェイ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

19.マジックモジュールの活用

代表的なモジュールの一つに、ビルピーターズ (Bill Peters) の “マジックモジュール”があります。
これは、無条件で暗記してください。

コーナーボックスからパートナーラインに変換するモジュールです。

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

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

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。

これも、無条件で暗記してください。

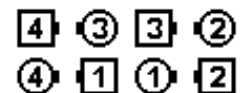
パートナーラインからコーナーラインへの People-Mover: (これは女子だけを動かす。)

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

この2つのモジュールは、極めて有効なモジュールなので、無条件で暗記してください。

20.コーナーボックスを作る

コーナーボックス (Corner Box = CB) とは、“Heads/Sides Square
Thru 4”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状態のことを言い、以前はゼロボックス (Zero Box = ZB) と言われていました。

この状態は頻繁に出現し、この状態から即座にゲットアウト = Allemande Left ができます。

極めて重要な FASR です。覚えると同時に、様々な隊形から駒を使ってコーナーボックスを作ってみましょう。

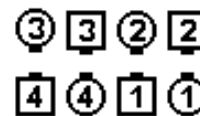
① 以下の隊形から駒を使って、コーナーボックスを作る (5 手程度)

a スクエアセット、b パートナーライン

21. パートナーラインを作る

パートナーライン (Partner Line = PL) とは、“Sides/Heads Lead Right, Circle to a Line” とコールした後の FASR。フェイスライン (Facing Line) でノーマルカプル。

全員インシークエンスで、全員パートナーを連れている状態のことで、以前はゼロライン (Zero Line = ZL) と言われていました。この状態も、コーナーボックスと並んで頻繁に出現し、この状態から即座にゲットアウト = Allemande Left ができます。



極めて重要な FASR です。覚えると同時に、様々な隊形から駒を使ってパートナーラインを作ってみましょう。

① 以下の隊形から駒を使って、パートナーラインを作る (5 手程度)

a スクエアセット、b コーナーボックス

22. 意図するフォーメーションとアレンジメントへのコントロール

スクエアダンスは、コールによって FASR が変化して行くことを楽しむダンスとも言えますが、それをコントロールしてダンサーと共に楽しさを作り出すのがコーラーの役目です。

アレンジメントを含めたフォーメーションをコントロールすることを、フォーメーションマネージメントと呼んでおり、これらに対するコーラーの理解力・認識力・制御力のことを言います。このスキルは、すべてのコーラーにとって重要かつ不可欠なものです。

これに加えて、シークエンスとリレーションシップをコントロールするとゲットアウトに繋がります。

また、ビギナークラス等で指導する場合は、意識してフォーメーションとアレンジメントをコントロールする必要がありますが、多少はこのスキルを習得していないと、苦勞することになるでしょう。

このスキルを身に着けるには、継続的なトレーニングが必要ですが、まずは下記の標準的なフォーメーションとアレンジメントから始めます。これらを使いこなしてから次へ進みましょう。

○ 標準的なフォーメーション : Facing Lines, Out Facing Lines, Eight Chain Thru, Trade By, Double Pass Thru, Completed Double Pass Thru, Right Hand Parallel Waves, Right Hand Parallel 2-Faced Lines, Right Hand Columns, Right Hand 1/4 Tag

○ 標準的なアレンジメント : Arrangement 0, Arrangement 1/2

注 : エイトチェインスルーフォーメーションから良くコールされる Touch 1/4 をすると、ウェイブで見ればアレンジメントは[1]ですが、ボックスと見ればアレンジメントは[0]となります。よってこの場合はボックスに対する動作のコールが標準となります。

フォーメーションマネージメントのスキルは、次のようなステップで習得します。

- ① 上記の標準的なフォーメーションにおいて、アレンジメントの[0]と[1/2]から、コールすることが可能な動作が何で、また出来ない (しない方が良い) 動作が何かを理解する。
- ② コールする全ての動作に対して、動作前後のフォーメーションとアレンジメントがどのような過程で変化するかを理解し、動作後の状態を予見する。
- ③ フォーメーションと動作毎に、開始する標準のアレンジメントを理解する。例えば、Spin the Top

はアレンジメント[1/2]の、ライトハンドウエイブからスタートすることが標準です。

(注：ここでの標準は、CALLERLAB が示すスタンダードアプリケーションを基本とします)

- ④ あるフォーメーションから目的とするフォーメーションを設定し、駒等を使って目的へどのような動作を組み合わせれば到達するか、いくつかの例を組み立てる。
- ⑤ 各フォーメーションからコール可能な複数の動作の中から、連続する動きの中で、ボディフローとハズワークを配慮し、適切な動作を組み合わせてコールする。

サイトコールにおいては、フォーメーションマネージメントに要する時間も重要です。最終的には、適切な時間で判断してコールができるように、トレーニングします。

ベテランがコールする中にも、フォーメーションマネージメントのヒントがありますので、それをメモしておき、駒等で再現して自分のもの（モジュール）にして行きましょう。

さらに、このスキルを向上するには、下記のようなステップで練習します。

- ① 標準（例えば上記③）以外のコールするときに生じるとされる、セットが不安定となる可能性を予見し、それに対応する方法を理解して配慮したコールを行う。
(例えば、タイミングに余裕を持たす、簡単な動作例から行う、コールを強調するなど)
- ② フェイシングラインにて、アレンジメント[0]から他のアレンジメント（[1/2]～[4]）のラインに移行し、また[0]のラインに戻すようにコールする。
- ③ 右手と左手のフォーメーション間を、適切な動作を使い、行き来するコールをする。
- ④ 標準的以外のフォーメーションから関連する2～3個を選んで、アレンジメント[0]のフェイシングラインからの行き来ができるようにコールする。少しずつ増やしていきましょう。
- ⑤ 最終的には、全てのフォーメーションとアレンジメントへセットアップするコールをし、次に標準のフェイシングラインへスムーズに移行するようコールする。

このスキルの向上により、コールするフォーメーションとアレンジメントのバリエーションが広がり、また無理の少ない動作の繋がりでダンスの楽しさが増えることが期待できます。

23. 自分の声域に合ったシンギング曲を選ぶ

声域とは、その人が出せる声の最も高い音から、最も低い音までの範囲のこと。

シンギングは原曲があり、それがSD用にアレンジされ発売されています。どんな曲を選び、コールするかは、極めて重要なポイントです。

シンギングを良く聴いていただき、自分の出せる声の最も高い音から、最も低い音の範囲で演奏されている曲を選んでください。

また、人にはそれぞれ歌いやすいキーがあります。キーとは、調のことで、メジャーキー（長調）とマイナーキー（短調）があります。ドレミファソラシドのように、ドからスタートして、全音、全音、半音、全音、全音、全音、半音の7音の並びがキーになります。そのキーが、どの音から始まる7音になるかで、キーの種類が変わります。

例えば、ドから始まる7音のキーは、和名では八長調、英名ではCメジャーと言います。

※キーの呼び方：ドレミファソラシド：イタリア語、ハニホヘトイロハ：日本語、CDEFGAB：英語
どの7音が自分に最も歌いやすいキーか、考えてみましょう。

色々なシンギングを聴いて、自分に合っている、自分が最も歌いやすいキーの曲を探してみましょう。

- ① 自分の声域に合った曲を選ぶ
- ② キーとは、調のことで、長調（メジャー）、短調（マイナー）がある
- ③ いずれかの音から始まる、全音、全音、半音、全音、全音、全音、半音の7音の並びがキー

24.メロディラインを正確に歌う

シンギングには原曲があります。当然、原曲には、メロディがあり、それに則り歌うことが大切です。

メロディは、日本語では、旋律と訳され、歌や楽曲の節（ふし）、または歌そのものを言います。

ハーモニー（和声）、リズム（律動）と共に、音楽の三要素と言われます。

いくつかのシンギングを実際に聞きながら、メロディラインを歌ってみましょう。

- ① 曲を良く聴いて、メロディラインを掴む
- ② 実際に歌ってみる、何度も繰り返し、実践する

25.状況に応じた選曲

ダンサーの気持ちになって、今どんな雰囲気曲で踊りたいと思っているかを想像することは、選曲をする上で、とても大切なポイントです。例えば例会あるいはパーティーの初めのチップで、いきなりアップテンポでノリノリの曲を選んでコールしても、ダンサーの気持ちはまだ「寝起き」状態でそのノリについて行くことは不可能です。出来ればレパートリーの中にスムーズでメロディラインの綺麗な曲をコールすれば、ダンサーはすーっとその日のダンスに入って気持ちよく踊り始めてくれるでしょう。逆にその日のダンスもラストに近くなって来たとき、アップテンポでパンチの聞いたノリのいい曲でコールすれば、ダンサーは満面の笑顔で楽しく踊ってくれると思います。その場その場でダンサーの気持ちになって考え、その状況に応じた選曲をすることで、そのチップが素晴らしいチップになります。そのためにも、ハッシュ、シンギング共に、自分の得意な曲として、スムーズでメロディの綺麗な曲、アップテンポでノリノリの曲、その中間の曲等、バリエーションに富んだ得意曲を持てるように練習して下さい。

26.スクエアダンス関係の組織や事業について

日本におけるSDの組織としては、一般社団法人日本スクエアダンス協会（S協）があります。ホームページによれば、S協は以下のような団体です。

トップページの言葉

本協会は、生涯スポーツ・レクリエーションとしてのスクエアダンスの普及と発展を目的とし、楽しい仲間作りを目指して活動している団体です。

協会の目的

スクエアダンスの普及振興を通じ、広く国民及び地域の生涯スポーツ・レクリエーション活動の充実を図り、もって国民の生涯にわたる健康で豊かな生活の実現に寄与することを目的とします。

活動概要（どんな活動をしているの？）

- 全日本スクエアダンスコンベンションの開催
年に1回、全国の愛好者が参加し、交流を深めます。
- 機関誌の発行
年に4回発行します。この機関誌を読めば、ダンスに関する全国のニュースはもちろん、技術、ファッション等なんでもわかります。
- 講習会・研修会の開催
全国及び各都道府県、支部等において指導者になる為、又ダンサーとしての向上をはかる為に行なわれます。
- その他
各地域でのジャンボリー・パーティー又、技術面、運営面の資料、普及用DVDの製作等を行っています。

S協は、各所属クラブを通じて会員登録を行っており、全国に7つの統括支部（北海道、東北、関東甲信越、中部、近畿、中四国、九州）があり、統括支部の活動も活発に行われています。また、S協と密接に連携・協力する外部組織（独立した組織）として、都道府県スクエアダンス連絡協議会（都道府県連）があります。

皆さんも、ほとんどの方がS協会員であると思います。会員として、協会の目的、活動概要、事業について理解すると良いでしょう。

また、密接に繋がっている団体として、公益社団法人 日本フォークダンス連盟（日連）がありますので、併せて理解をしてください。

日連には、フォークダンス、日本民謡、スクエアダンス、ラウンドダンス、レクリエーションダンスの5部門があり、スクエアダンスはそのうちの一つです。

なお、日本スクエアダンス協会、日本フォークダンス連盟、それぞれが資格（ライセンス）制度を有し、指導者の育成も行っています。

S協、日連それぞれの公式行事でコールを行う場合は、それぞれのライセンスが必要な場合があります。

S協ホームページ：<http://www.squaredance.or.jp/>

日連ホームページ：<http://www.folk-dance.or.jp/>

- ① S協の目的、活動概要、事業について理解する
- ② 密接な団体として、日連がある

27.スクエアダンス活動に関係する法令や規範についての基本的な知識

関係する法令には、音楽著作権があり、S協として、『著作権保護に向けてのガイドライン』を定めています。また、規範には、同様にS協が定めた、『倫理要項』があります。（別紙資料2,3）

このテキストの巻末に掲載しますので、一読いただき、知識として知っておいていただくようお願い致します。

- ① S 協が定めた、『著作権保護に向けてのガイドライン』を知り、理解する
- ② S 協が定めた、『倫理要項』を知り、理解する

補：コール用ソフトの活用

近年では、コールを行うに当たり、様々なパソコン用のソフトが世の中に出回っています。

代表的なものが、『コレオグラフィー作成ソフト』、『音楽プレイヤーソフト』で、どちらも非常に便利なものであるのです。活用していくと良いでしょう。

コレオグラフィー作成ソフトの代表的なもの：

Sd - A Square Dance Caller's Helper (SD Couple), Taminations

音楽プレイヤーソフトの代表的なもの：SqView、SD Music Player

いずれもフリーソフトであることを理解の上、使用するようにしましょう

但し、コレオグラフィー作成ソフトは、コーラー初心者の内は、SD 駒を使って作成することもとても大切です（コールの隊形や動きを身に付ける為）。

使用に当たっては、クラブの先輩コーラーに相談してみるのも良いでしょう。

- ① コレオグラフィー作成ソフトを知る
- ② 音楽プレイヤーソフトを知る

おわりに

以上、A3 コース（サイトコール入門/モジュール入門）で必要なことがらを述べてまいりました。

しかし、コーラーとして必要なことは、これだけではありません。

S 協では、コーラーのステップアップのために必要なことを学ぶ、講習会の各コースのカリキュラムを、ガイドラインとして定めています。

是非、皆さんも、それに合わせて、コーラーとしてステップアップされていかれることを望みます。

また、コールは、講習会で学ぶだけではなく、日々の研鑽、場数を踏むことがとても重要です。それには、ご自身の努力と共に、周囲のダンサーや、先輩コーラーの助言等が大事になります。是非、ダンサーの声や、先輩コーラーの助言に、耳を傾け、謙虚な姿勢でコールに取り組んで行ってください。



TIMING — THE CALLERLAB BASIC AND MAINSTREAM PROGRAMS

Revised February 15, 2023

ABBREVIATIONS: SS = Static Square, FC = Facing Couples

Timing is given from point of contact. If it takes some steps or beats of music to get to the point of contact, then add that to the numbers. We have listed this in more detail for the commonly used calls where the Squared Set Convention returns the dancers to a Squared Set.

TIMING — THE BASIC PROGRAM

Alamo Style	Allemande Left in Alamo Style: 4
Allemande Left	1/2 arm turn: 4 to 6, 3/4 arm turn: 6 to 8, full arm turn: 8
Arm Turns	1/2 around: 4, 3/4 around: 4 to 6, full around: 6 to 8
Backtrack	2
Balance	4
Bend the Line	line of four: 4, line of eight: 6
Box the Gnat	4
California Twirl	4
Chain	Two Ladies from FC: 6, from SS: 8, Four Ladies from SS: 8, 3/4: 10, Down the Line: 8
Circle Left (or Right)	SS 8 people full around: 16, 3/4 around: 12, 1/2 around: 8, 1/4 around: 4
.....	FC 4 people full around: 8, 3/4 around: 6, 1/2 around: 4, 1/4 around: 2
.....	2 facing dancers full around: 7, 3/4 around: 5, 1/2 around: 4, 1/4 around: 2
Circle to a Line	8
Circulates	4, except if the Circulate is a Pass Thru: 2
Courtesy Turn	4
Dive Thru	couple diving: 2, couple making arch: 6
Do Paso	12
Dosado	SS across set: 8, otherwise: 6
Dosado to a Wave	6
Double Pass Thru	4
Extend	2
Ferris Wheel	6
First Couple Go Left/Right, Next Couple Go Left/Right	6
Flutterwheel / Reverse Flutterwheel	FC: 8, SS Heads or Sides: 10, SS All: 12
Forward and Back	lines close together: 4, all others: 8
Grand Square	32
Half Sashay / Rollaway / Ladies In, Men Sashay	4
Lead Right (or Lead Left)	4
Pass the Ocean	4
Pass Thru	Facing Dancers: 2, SS Heads or Sides: 4
Promenade / Wrong Way	SS full around: 16, 3/4 around: 12, 1/2 around: 8, 1/4 around: 4
Right and Left Grand / Weave the Ring / Wrong Way Grand	10
Right and Left Thru	FC 6, Ocean Wave 6, SS Heads or Sides: 8
Run / Cross Run	centers: 4, centers Cross Run: 6, ends: 4, ends Cross Run: 6
See Saw	8
Separate	2 plus time to travel around the outside

Separate around 1 or 2 to a Line	Pass Thru, Separate Around 1 to a Line: 8, around 2: 10
Separate around 1 or 2 into the middle ..	Pass Thru, Sep. Around 1 into Middle: 8, around 2: 12
Single File Promenade	4 dancers inside: 8
Split Two	2 plus next call
Square Thru	FC 1: 2, 2: 5, 3: 7 or 8, 4: 10, SS odd numbers: add 2 to previous count
Step to a Wave	2
Star Promenade	four couples full around: 12, 3/4 around: 9, 1/2 around: 6, 1/4 around: 3
.....	four couples full around with back out at home: 16
Star Thru	4
Stars	four people full around: 8, 3/4 around: 6, 1/2 around: 4, 1/4 around: 2
.....	eight people full around: 16, 3/4 around: 12, 1/2 around: 8, 1/4 around: 4
Sweep 1/4	two couples: 2, all four couples: 4
Swing	advancing skill and variable, at least 4
Swing Thru	6
Touch 1/4	2
Trade By	4
Trade	Mini-Wave: 3, Partner Trade: 4, Couples Trade from Two-Faced Line: 6
U-Turn Back	2
Veer Left (or Veer Right)	2
Walk Around the Corner	8
Wheel and Deal	4
Wheel Around (or Reverse Wheel Around)	4
Zoom	4

TIMING — THE MAINSTREAM PROGRAM

Allemande Thar	Left Arm Turn 1/2 to Thar: 2, SS Allemande Left Forward Two to Thar: 12
Cast Off 3/4	6
Centers In	2
Cloverleaf	8 dancers: 8, 4 active dancers: 6
Dixie Style to an Ocean Wave	FC or facing tandems: 6, SS All: 8
Eight Chain Thru	eight hands: 20, four hands: 10
Fold / Cross Fold	Fold: 2, Cross Fold: 4
Half Tag	4
Hinge	Couples Hinge: 3, Single Hinge: 2
Pass to the Center	dancers who finish in the center: 2, dancers who finish on the ends: 6
Recycle	4
Scoot Back	6
Shoot the Star	4, full around: 6
Slide Thru	4
Slip the Clutch	2
Spin Chain Thru	resulting ends: 3, resulting centers: 16
Spin the Top	8
Tag the Line	(Full) Tag: 6, 3/4 Tag: 5, 1/2 Tag: 4, 1/4 Tag: 3
Turn Thru	4
Walk and Dodge	4

This list is furnished through the courtesy of CALLERLAB. Permission is granted to reproduce this data provided the following notice is included: *Reprinted with permission of CALLERLAB.*



TIMING - THE CALLERLAB PLUS PROGRAM

Revised November 3, 2021



ACEY DEUCEY	4
ALL 8 SPIN THE TOP	10
(ANYTHING) & ROLL	2
(ANYTHING) & SPREAD	2
CHASE RIGHT	6
COORDINATE	8
CROSSFIRE	6
CUT THE DIAMOND	6
DIAMOND CIRCULATE	3
DIXIE GRAND	6
EXPLODE FAMILY	
(a) Explode the Wave	6
(b) Explode and	2 + (Anything) call
FAN THE TOP	4
FLIP THE DIAMOND	3
FOLLOW YOUR NEIGHBOR	6
GRAND SWING THRU	6
LINEAR CYCLE	8-10
LOAD THE BOAT	12
PEEL FAMILY	
(a) PEEL OFF	4
(b) PEEL THE TOP	6
PING PONG CIRCULATE	6
RELAY THE DEUCEY	20
SINGLE CIRCLE TO A WAVE	4
SPIN CHAIN & EXCHANGE THE GEARS	26
SPIN CHAIN THE GEARS	24
TEACUP CHAIN	32
TRACK 2	8
TRADE THE WAVE	6
TRIPLE SCOOT	6

This list is furnished through the courtesy of CALLERLAB. Permission is granted to reproduce this data provided the following notice is included "Reprinted with permission of CALLERLAB."

別紙資料 2：著作権保護に向けてのガイドライン (一般社団法人日本スクエアダンス協会ホームページより)

H28(2016)/8/6

著作権保護に向けてのガイドライン

音楽著作権の保護は、スクエアダンスの例会、講習会、パーティーなど音楽を利用するすべての活動で求められる課題です。そして、著作権を保護する責任は“主催者が負う”ことになっています。

著作権法等の法令を遵守し、適正な運営を行う上で、会員の皆様に留意いただきたいことを、ガイドラインの形でまとめました。

著作権保護等の観点から留意いただきたい事項

◎ パーティーなどクラブのメンバー以外の方が参加する事業

(1) 添書や要項へのあて先の記載について

仲間への案内と分かるよう「関係各位」と記載する。
(⇒ “共益事業”の位置付けを明らかにするためです。)

(2) 要項への留意事項の記載

「著作権の保護について、各人で十分にご留意願います。」と付記する。
(⇒ 録音・録画等は、使用方法によっては著作権の侵害につながるケースがあります。※1
そこで、主催者の責務を行使していることを明らかにするため、本留意事項を記載します。)

(3) 参加費等の記載 (1)

費用を徴収する場合は、実費のみを徴収し、利益をあげていないことを明らかにすることが大切です。
(⇒ そのために、「会費」との記載よりは「参加費」等との記載がよいと思われます。)

(4) 参加費等の記載 (2)

・S協会員 ***** 円
・その他のSD愛好者 ***** 円
のように記載する。
(⇒ 共益事業としての位置付けのためです。S協への加盟により共益性を高めるとともに、S協会員のメリットにご配慮ください。)

※1 録音物・録画物を自分自身のみ、または家庭内等で共有する分には侵害にはなりません、別の講習会等で使用したり、コピーを作って配布したりすると、著作権を侵害することになります。また、主催者の同意なしに動画サイトへの投稿なども行うことのないよう注意が必要です。

◎ 初心者講習会における記載

(1) 初心者講習会の添書や要項への記載について

「この講習会は、社会教育の立場において、生涯スポーツ・レクリエーションとしてのスクエアダンスを体験いただくための講習会です。」のような内容（趣旨）を織り込む。

（⇒ S協定款やS協倫理要綱の趣旨に沿い、“SD普及は、社会教育活動であることを周知・広報する機会となる”ことを記載することになります。）

(2) 初心者講習会の受講費等について

初心者講習会は、“公益事業”と位置付けることができる事業です。会場費、資料作成費、スナック費、卒業パーティー費、機材費など運営実費をお知らせし、実費のみを徴収する工夫をお願いいたします。（この場合も、「講習費」等と記載し、「会費」との記載は避けてください。）

また、「無料体験講習会」等を開催されているクラブも多いかと思えます。まだ、そのような機会が設けられていない場合は、会員間でご検討いただき、取り上げてみてはいかがでしょうか。

クラブの会費は、講習会終了後に入会者からのみ徴収するなど、適正なクラブ運営に必要な費用の設定や案内に努めてください。（⇒ 明朗な会計処理が必要となります。）

◎ その他の催事での留意点

(1) 個人があるいはクラブが合同で主宰する催事や講習会等

著作権法上の問題が発生した場合には、主催者にその責務がありますので、ご注意ください。

S協は、正会員から報告を受けている範囲（クラブ紹介の内容）の中での活動について、ご協力いたします。

催事や講習会等を行う際には、利潤の出ない運営に努めていただき、他の正会員に影響が出ないようにご協力をお願いいたします。

以上です。

別紙資料 3：一般社団法人 日本スクエアダンス協会 倫理要項

(一般社団法人日本スクエアダンス協会ホームページより)

一般社団法人 日本スクエアダンス協会 倫理要綱

平成 18 年 6 月 10 日 制定

平成 22 年 4 月 1 日 改

平成 27 年 6 月 21 日 改

スクエアダンスは、誰もが参加でき、楽しみながら健康の維持・向上を図ることができる生涯スポーツ・レクリエーションです。

これを、普及・振興し、発展させるため、愛好者ひとり一人が立派な社会人として責任ある行動することを自覚し、スクエアダンスを楽しめる環境を創造していくことの大切さを認識することが必要です。そのようにスクエアダンスを楽しむことで、市民の関心が高まり、普及・発展へつながっていきます。

ここに、私たち 一般社団法人 日本スクエアダンス協会（以下「協会」という。）会員は、協会の定款に従い、社会教育及び学校教育の場において生涯スポーツ・レクリエーションとしてのスクエアダンスが広く普及することを願い、「一般社団法人 日本スクエアダンス 協会倫理要綱」を定めます。

1. 私たちは、スクエアダンスはみんなで楽しむものであることを念頭において、人種、宗教、性、年齢に拘らず、あらゆる人々を公平に扱います。
2. 私たちは、行動に当たって、常に社会規範を遵守し、思いやりと礼儀を基本としたマナーをしっかりと守ります。
3. 私たちは、スクエアダンスを広めるため、他の人に楽しさを伝えることを想像して行動し、新しい仲間を活動における最も重要な人々として受け入れます。
4. 私たちは、個人の尊厳を互いに尊重しあい、自分自身も高潔清らかな人間であるよう努めます。
5. 私たちは、活動を通じて、会員相互の親睦を深めると共に、地域の発展や国際理解・交流の推進に寄与します。
6. 私たちは、社会教育の観点から、コミュニティづくり、人々の健康、高齢者や障がい者等の生きがい支援、学校教育活動などへの協力を惜しみません。
7. 私たちは、社会の環境の変化や国際的な動向に照らして柔軟に対応し、スクエアダンスの普及に努めます。
8. 私たちは、ボランティアの精神を尊重し、活動を行うことにより物質的な利益を得ようとする気持ちを持ちません。
9. 私たちは、スクエアダンスのもつ協力と協調の精神を尊び、健全で品位あるクラブ組織の発展と維持に協力し、そのための義務を果たします。
10. 私たちは、協会もしくは他の会員の信用を傷つけ、また、協会もしくは他の会員の不名誉となるような行為はしません。

補足：A3 コースについての詳細

メインテーマ：サイトコール入門/モジュール入門

コース目的：サイトコールに必要な基礎知識の理解と練習方法の習得

コースのゴールイメージ：

- ・ダンサーを見ながら、ダンサーを止めることなくコールできる
- ・ダンサーを覚えてコールできる
- ・サイトコールでゲットアウト できる

コース選択の目安：

- ・A2 コースを修了もしくは同等の水準にある

このコースで講習する項目：

- ・状況に応じたシンギング曲の選曲
- ・ゼロモジュール（ボディ）
- ・マジックモジュール（パートナーライン→コーナーボックス/その逆）の理解
- ・ボディフロー
- ・タイミングの重要性
- ・サイトコールにおけるパターコールの構成
- ・サイトコールの長所と短所
- ・非対称の隊形になるコール
- ・2カプルサイト
- ・ゲットアウトメソッドの理解と実践
- ・意図するフォーメーションとアレンジメントにする・2カプルダンス
- ・ゲットインモジュール
- ・ゲットアウトモジュール
- ・ハンズワーク
- ・ダンサーを注視したコール
- ・サイトコールの手順の理解
- ・対称の原理（回転対称）
- ・1カプルサイト
- ・キーパーソンのカプルとコーナーのカプルの認識
- ・サイトコールによる特定フォーメーションの作成

★選択項目（17項目・一部A2コースと重複する項目、講師が必要に応じ選択して講習する）

1. コーラーとしての心構えの理解、
2. 適切な音量、
3. 正しい発声法の実践、
4. 聞き取りやすい発音、
5. 基礎的なチキンプラッカーの活用、
6. 様々なフォーメーションの理解、
7. 様々なアレンジメントの理解、
8. シークエンスについての理解、
9. リレーションシップについての理解、
10. 音響機材の取り扱い方法の理解とセッティング、
11. 適切なマイクの使い方、
12. コールのための音源や機材の購入方法、
13. SD 関連 Web サイトの閲覧方法、
14. SD コール用ソフトの活用、
15. 自分が所属するクラブのルールや役割分担を理解、
16. 自分が所属するクラブや関係する組織の仕事への協力、
17. クラブや組織で指導的役割を果たす

※技術委員会・SD 小委員会発行、コーラーカリキュラムガイドラインより

編集後記

一般社団法人 日本スクエアダンス協会（以下：S 協）の各統括支部等が実施する講習会は、コーラー養成にあたり、従来から A1 コース、A2 コース等のコース設定が行われ実施されてまいりました。

しかし、名称は同じでも開催地域や担当講師等により内容にバラツキがある、というご指摘をいただくようになり、S 協としてコーラー養成のためのカリキュラムの一貫性が求められるようになりました。

そこで、技術委員会・スクエアダンス小委員会で講習のカリキュラム内容を検討し、カリキュラムガイドライン、およびガイドライン細目、運用マニュアルを発行致しました。（2018 年 11 月発行、2023 年 12 月改定）

その後、カリキュラムガイドラインに則した講習会テキストの必要性が求められ作成に着手、長い時間がかかりましたが『標準テキスト』として、新しい A1～A6 コースのテキストをまとめ、発行致します。

この『標準テキスト』は、各コースで講習する必修項目がカリキュラムガイドラインに沿ってまとめられています。各統括支部におかれましては、カリキュラムガイドライン・細目に則った講習会を実施いただくと共に、この『標準テキスト』をご活用くださいますよう、お願いいたします。

講師の方々においては、『標準テキスト』で担当するコースの講習内容を確認いただくと共に、ご自身のオリジナリティーを加えていただき、より効果的な講習を行っていただきたいと思います。

受講生の皆さんには、ご自身の受講コースの学習に使うと同時に、全コースの『標準テキスト』を S 協ホームページで公開しますので、他のコースについても自学習ができるようになっています。

この『標準テキスト』が広く活用され、コーラー養成の一助となることを願って。

末筆になりますが、各コースのテキストを執筆いただいた、島田秀幸氏、森口久江氏、荒木義昭氏、勝亦隆夫氏、および、内容のチェック・構成・編集・体裁調整等まで協力いただいた、SD 小委員会委員各位、特に、森口久江氏、若松眞紀子氏、小方正美氏、玉田厚氏、松井和也氏に、改めて深く謝意を表します。

2023 年 12 月 第 1 刷発行
一般社団法人 日本スクエアダンス協会
監修：技術委員会・スクエアダンス小委員会
原稿執筆：島田秀幸（S 協コーラーコーチ）
編集責任者：金子裕行（SD 小委員長）