

CALLERLAB

SIGHT AND MODULE RESOLUTION SYSTEMS



サイトとモジュールによる ゲットアウトの体系

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

下巻：第8～14章

日本語訳版編集・発行

2020年3月



一般社団法人

日本スクエアダンス協会

Japan Square Dance Association

2014年9月03日以降の変更履歴

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

© 2018 CALLERLAB、国際スクエアダンスコーラーズ協会

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

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

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

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

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

目次

第8章

4カプル全てのペアリングをするゲットアウト	1
オーシャンウェイブによるゲットアウト方法	1
全員がペアの平行な右手のオーシャンウェイブからのゲットアウト	2
この方法のカムフラージュ	5
全員がペアの平行な左手のウェイブからのゲットアウト	6
CIRCULATEとTRADEでPROMENADEへ	9
全4カプルのペアリングのための2つのプロセス	9
ホーム位置でのゲットアウト	12

第9章

特定のゴールを目指すゲットアウト手法	13
コーナーペアリング (CORNER PAIRING) 法	13
2つの強力なツール	14
基本ツール1 (記憶したコーナーどうしの2人と、そのパートナーが1人だけいる)	15
ツール1の応用 (記憶したコーナーどうしのダンサー2人と、パートナーが1人だけ)	16
基本ツール2 (2ペアいる)	17
ツールが適用できない場合	20
3ステート法	20
STEP-BY-STEP (ステップ バイ ステップ 段階的説明)	21
I. ステート 1 は、コーナーボックス アレマンドレフトFASRでゲットアウトする	22
II. ステート 2はトレードバイアレマンドレフト FASRへと動かしてゲットアウトする	26
III. ステート 0なら、4人のダンサーの組み合わせを変える必要がある	28

第10章

コールリストに制限がある場合のゲットアウト方法	30
非常に基本的なゲットアウト法	31
偶数のセットアップ (EVEN SETUP) と制限されたサイト	31
ペアリングとコーナー隣接によるゲットアウト法	34
フェイスングパートナー (FACING PARTNER) のゲットアウト法	37

第11章

まずシークエンスによって調整する方法	40
スロットティング法 (SLOTTING SYSTEM)	40
スロットティング法の発展バージョン	41
サイトによるスロット法 (Sighted Slot Solutions)	42
プライマリーレイディを使う場合のスロットティング法によるゲットアウト	44
プライマリーレイディを使う場合の、サイトによるスロットティング法	45
サイトによるエニタイムエニプレイス (ANY-TIME ANY-PLACE) 法	47
同じ側の一つのクアドラント内に着目し調整する (オール インシークエンス) ゼットアウト	48
オールインシークエンス (All In Sequence) ゼットアウト法	51

第12章

ホーム位置でのゲットアウト、スターザバケット、シンギングコール中のゲットアウト	56
ホーム位置でのゲットアウト方法	56
ペアが自分のホーム位置の方を向いている場合	56
ペアのカプルの向いている方向を変える場合	57
特定のコールを使う場合	57
細かい調整を行う	58
コーナーボックスからのホーム位置でのゲットアウト	59
パートナーラインからホーム位置でのゲットアウト	59
ホーム位置でのエレガントなゲットアウト	60
STIR THE BUCKET(スターザバケット)	61
シンギング コール中のゲットアウト	62
長さ調節の可能なシークエンスを用いる	62
長さ調節可能なシークエンスにバラエティを持たせる	62
コーナーどうしのバートイメージ(Burnt Image)で記憶し、簡単なアイソレーティッド (Isolated Sight)を使う	63
特定のアレマンドレフトFASRを目指して行き、Circulateさせる動きをプラスする	63
特定のコールを使う場合、ゲットアウトにかける時間は最大限に	64

第13章

コーラーまたはダンサーが間違えた場合の様々な修正方法	65
おおっとシークエンスが違う!	65
性別が分からない場合のゲットアウト	65
失われたパイロット・スクエア	66
3人のダンサーによるゲットアウト	66
Right-Hand Starを用いた、コーナーどうしの分からない場合のゲットアウト法	66
コーナーどうしが分からない場合にSquare ThruかBox Circulateを用いるゲットアウト法	66
いずれの方法も失敗したら	67
シンギングコールをエンディング(クローザー)で修正する方法	67
非対称(ASYMMETRIC:アシンメトリック)のからのゲットアウトや修正	68
ハーフサシェイドカプルのノーマライジング	68
ダンサー2人の入れ替わりを修正する	68
非対称スクエア(アシンメトリック)での問題回避方法	68
4人だけに向けて位置を特定する語句を使う	68
Double Pass Thruによるアシンメトリックのゲットアウト	69
同性どうしのウェイブ (Same Gender Wave)のアシンメトリック ゲットアウト	69

第14章

ゲットアウトが満載!	71
コーナーボックス ゲットアウト	72
ベーシック パート1 のコーナーボックス ゲットアウト	72
ベーシック パート2 のコーナーボックス ゲットアウト	72

メインストリームのコーナーボックス ゲットアウト	73
プラスのコーナーボックス ゲットアウト	73
A-1のコーナーボックス ゲットアウト	74
A-2のコーナーボックス ゲットアウト	74
C-1のコーナーボックス ゲットアウト	74
C-2のコーナーボックス ゲットアウト	74
パートナーライン ゲットアウト	75
ベーシックパート1のパートナーライン ゲットアウト	75
ベーシックパート2の パートナーライン ゲットアウト	75
メインストリームのパートナーライン ゲットアウト	75
プラスのパートナーライン ゲットアウト	76
A-1のパートナーライン ゲットアウト	76
A-2のパートナーライン ゲットアウト	77
C-1のパートナーライン ゲットアウト	77
C-2のパートナーライン ゲットアウト	77
全員がオポジットを連れている時のゲットアウト対(つい)	78
フェイスングラインからのゲットアウト対	78
エイトチェインスルーからのゲットアウト対	79
スナップショットFASRを使う	79
ノーマルなエイトチェインスルーFASRからのゲットアウト	80
リードライトボックス	80
リードレフトボックス	82
コーナーボックス アウトオブシークエンス	83
アクロスザストリートボックス = ライトハンドレイディボックス アウトオブシークエンス	84
ライトハンドレイディ ボックス	85
ノーマルなフェイスングラインFASRからのゲットアウト	86
パートナーライン、アウトオブシークエンス= CRaMS の ステーション #1b	86
コーナー ライン = CRaMS の ステーション #2a	87
コーナー ライン アウトオブシークエンス = CRaMS の ステーション #2b	88
オポジットライン = オポジットレイディライン = CRaMSのステーション #3a	89
オポジットレイディライン アウトオブシークエンス = CRaMSのステーション #3b	89
ライトハンドレイディライン = CRaMSのステーション #4a	90
ライトハンドレイディライン アウトオブシークエンス = CRaMSのステーション #4b	91
ラインの左エンズがペアで、コーナーとは向い合っていない = CRaMSのステーション #5a	91
ラインの右側がペア、コーナーと向い合っていない=CRaMSのステーション #5b	92
Right Ends Paired, Facing コーナー = CRaMSのステーション #6a	93
左側はパートナーどうしでエンズはコーナーに向い合っている = CRaMSのステーション #6b	94
パートナーどうしが同じラインにいて、男性はインシークエンス=CRaMSのステーション #7a	95
パートナーどうし同じラインにいて、男性はアウトオブシークエンス=CRaMSのステーション #7b	96
パートナーどうし向い合っていて、男性はインシークエンス= CRaMSのステーション #8a	96
パートナーどうし向い合っていて、男性はアウトオブシークエンス = CRaMSのステーション #8b	97
平行なウェイブ FASRからのゲットアウト	98
コーナーボックス ウェイブ	98

アウトオブシークエンスのコーナーボックスウェイブ(“Trade the Wave”でゲットアウトできる)	98
“Recycle”でゲットアウトできる平行な右手のウェイブ	99
“Recycle, Pass Thru, Trade By”でゲットアウトできる、右手の平行ウェイブ	101
アクロスザストリートボックスウェイブ	101
リードライトボックスウェイブ	102
コーナーボックスからTouch 1/4をする	103
アウトオブシークエンスのコーナーボックスからTouch 1/4をする	103
ノーマルなダブルパススルーFASRからのゲットアウト	104
ダブルパススルーフォーメーション、パートナーどうしのカプルが外側で、コーナーの後ろにいる	104
ダブルパススルーフォーメーションで、ペアが外側にいてコーナーの方を向いている	105
ダブルパススルーフォーメーションで、Centerにいるペアはコーナーの前	106
ダブルパススルーフォーメーションで、センターズのパートナーどうしのカプルはコーナーの前	106
ダブルパススルーフォーメーションで、全員がペア、男子はインシークエンス	107
ダブルパススルーフォーメーションで、全員がペア、男子はアウトオブシークエンス	108
平行なトゥフェイスラインFASRからのゲットアウト	109
ノーマルで平行な右手のトゥフェイスライン、全員がペアで、インシークエンス	109
ノーマルで平行な右手のトゥフェイスライン、全員がペアで、アウトオブシークエンス	109
ノーマルで平行な左手のトゥフェイスライン、全員がペアで、インシークエンス	110
ノーマルで平行な左手のトゥフェイスライン、全員がペアで、アウトオブシークエンス	110
ノーマルな右手のトゥフェイスライン、ペアが外側を向いていて、男子はインシークエンス	111
ノーマルな右手のトゥフェイスライン、ペアが内側を向いていて、男子はインシークエンス	111
ノーマルな右手のトゥフェイスライン、ペアが外側を向いていて、男子はアウトオブシークエンス	112
ノーマルな右手のトゥフェイスライン、ペアが内側を向いていて、男子はアウトオブシークエンス	112
参考文献リスト	114

第8章

4 カプル全てのペアリングをするゲットアウト

この章で述べる 2 つの方法はいずれも、ゲットアウトのプロセスの大部分をペアリングの段階で実行する。平行なウェイブまたはトゥーフェイスラインを使って、効率よく全 4 カプルのペアリングをしておこうというものである。各手法の後半に、生じた全ての FASR に対するゲットアウト例が示されている。

オーシャンウェイブによるゲットアウト方法 Dave Wilson 氏 と Clark Baker 氏による

この方法では、ダンサーのペアリングにオーシャンウェイブのフォーメーションと、Swing Thru、Acey Deucey(または Ends Circulate, Centers Trade)のコールを使う。シーケンスは、ホームからの距離を比較することで判断される。平行な右手のウェイブにある 4 つの可能なパターンと、左手のウェイブの場合と、それぞれに対して特別に考案されたゲットアウトが数多くあり、これらのゲットアウトは主として Right and Left Grand で終わる。ペアリングのためのダンサー選り分け作業が全てオーシャンウェイブで行われるため、この方法ではフォーメーション管理の難しさは無くなることだろう。

この方法はベーシックレベルのダンサーにも使える。“Acey Deucey”を使うことは必須ではない(“Ends Circulate and Centers Trade”が、代わりに使える)からである。ゲットアウト例は、ダンサーの習得レベルごとに異なる。

ステップ 0: カプルを記憶する

スクエアの中で少なくとも 2 カプル(ヘッ드의 1 カプルとサイドの 1 カプル)と、彼らのホームポジションとを素早く記憶する必要がある。そのカプルをプライマリー・カプルとかセカンダリー・カプルとかと考える必要はない。自問すべきことは、「このオーシャンウェイブの中で誰と誰がパートナーだろうか?」である。この質問に答えやすいようなダンサーを選べばよい。その 2 つのカプルのホームの場所も素早く覚えることが必要だろう。ホーム位置でのゲットアウトを試み始めるとそれにも役立つからである。もちろん、常にカプル#1 と#4 を選ぶことはできる。だがもし別のカプルを選ぶなら、そのカプルのホームの位置も必ず覚えるようにする。

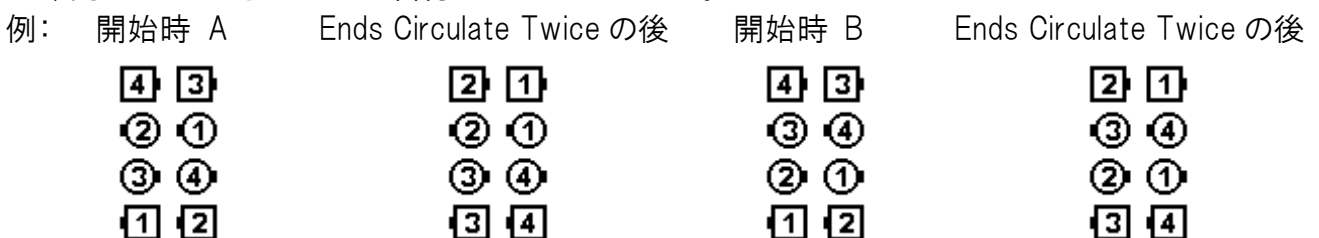
ステップ 1: オーシャンウェイブにする

サイトコールをしていてゲットアウトの時間が来たとする。ダンサーを、同性どうしがセンターにいるような(男女女男か女男男女で、アレンジメント 0 か 1/2)平行な右手のオーシャンウェイブにする。

ステップ 2: パートナーどうしが手を取り合うオーシャンウェイブにする

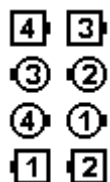
次の目標は、オーシャンウェイブにいるすべてのダンサーがそのパートナーと手を取るようになることである。この目標は Swing Thru と Acey Deucey だけを使って達成することができる。オーシャンウェイブの 1 つを見て、そこにいるダンサーの元のパートナーが同じウェイブ内にいるかどうかを調べる。直接手を取り合っている必要はなく、ただ同じウェイブの中にいるだけでよい。同じ 1 つのウェイブに自分の元のパートナーがいるのは何人かという問いには 3 つの答えがあり得る:

- a) 同じウェイブに誰も元のパートナーがいない: “Ends Circulate Twice”をコールするか、もしセンターのダンサーも動かしたいなら“Acey Deucey, Twice”がその代わりにする。これでどのダンサーも、同じウェイブ内のどこかに自分のパートナーがいる。



b) 同じウェイブに、覚えているカプルの内 1 つがパートナーという：パートナーどうしの 2 人の内の 1 人(男子、女子どちらでも)を、ウェイブの端で外向きにさせるために、必要なら“Swing Thru”を 1 回または 2 回行う。それから “Acey Deucey”をコールする。これで、どのダンサーも同じウェイブの中に自分の元のパートナーがいることだろう。

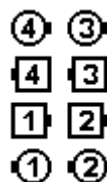
例： 開始時



Swing Thru の後



Acey Deucey の後



c) 同じウェイブに、覚えているカプル両方がパートナーと共にいる：何もする必要はない。誰もが、そのウェイブのどこであれ自分のパートナーと共にいるのであるから、次はダンサーにパートナーと手を取り合ってもらいたいと思うだろう。もしまだ手を取り合っていないければ、“Swing Thru”をコールする。

ステップ 3: シークエンスを判断する

あなたが 2 つのカプル(ヘッドカプル 1 つとサイドカプル 1 つ)とそれらのホームポジションとを記憶していた場合に、そのオーシャンウェイブの中で、それぞれのカプルが自分のホームからどれほど距離的に離れているかを見る。

- もし両方のカプルが自分のホームから等距離であるなら、ダンサーはインシークエンスである。
- もし両方のカプルのホームからの距離が違うなら、ダンサーはアウトオブシークエンスである。

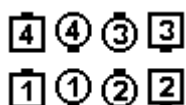
ステップ 4: ペアリング終了

ここから先はただ、それぞれの状況に応じたゲットアウトを記憶しているかどうかという問題である。以下にいくつか一般的によく使われるゲットアウトを示す。

全員がペアの平行な右手のオーシャンウェイブからのゲットアウト:

B1 = ベーシック パート1, B2 = ベーシック パート2, M = メインストリーム, P = プラス,
Ext = エクステンディッドアプリケーション, A1, A2 はアドバンスト。C1, C2, C3A はチャレンジ。
RLG = Right and Left Grand, LA = Left Allemande, PR = Promenade

平行な右手のウェイブで、インシークエンス、男子がエンズにいる:



B1: Girls U-Turn Back, Wrong Way Promenade

B2: Box the Gnat, RLG

B2: Boys Run, PR

B2: Swing Thru, Boys Trade, RLG

M: Boys Fold, Single File Promenade

M: Recycle, Swing Thru, RLG

M: Scoot Back, RLG

M: Centers Trade, Recycle, Square Thru 3, LA

M: Spin Chain Thru, Girls Circulate, RLG

M: Spin Chain Thru, Extend, RLG

P: Explode and Roll, RLG
P: Single Hinge, Follow Your Neighbor, Extend, LA
P: Relay the Deucey, Boys Run, PR
P: Spin Chain the Gears, Boys Run, PR
P: Swing Thru and Roll, Boys Pass Thru, Star Thru, California Twirl, PR

A1: Pass In and Roll, RLG
A2: In Roll Circulate Twice, RLG
A2: Recycle, Veer Left, Trade Circulate, PR
A2: Remake, Split Circulate, RLG
A2: Single Hinge, Extend, Spin the Windmill Left, LA
A2: Switch to an Hourglass, Hourglass Circulate, Flip the Hourglass, RLG

C1: Cross By, LA
C1: Flip Back, Split Counter Rotate, Peel Off, PR
C1: Relay the Top, Cross By, LA
C1: Single Hinge, Cross Your Neighbor, PR
C1: Step and Fold, Single File Promenade
C1: Tally Ho, Extend, RLG
C2: Half Crazy Spin the Top, RLG

平行な右手のウェイブで インシークエンス、男子がセンターにいる:

④ ④ ③ ③

① ① ② ②

B1: RLG
B1: Girls U-Turn Back, PR
B2: Boys Run, Partner Trade, (または California Twirl) PR
B2: Swing Thru, Boys Circulate, Girls Cross Run, LA
B2: Swing Thru, Girls Run, Wheel and Deal, RLG

M: Turn Thru, LA
M: Spin the Top, Boys Run, Couples Hinge, PR
M: Swing Thru, Boys Circulate, Girls Cross Fold, LA

P: Single Hinge and Roll, Pass Thru, LA
P: Trade and Roll, Slide Thru, PR
P Ext: Relay the Deucey, RLG
P Ext: Spin Chain the Gears, RLG

A1: Acey Deucey, Cast a Shadow, PR
A2: Slip, Slide, Swing, Slither, PR

C1: Relay the Top, RLG
C2: Boys Kick Off, Girls Pass Thru, Cross Chain and Roll, RLG
C2: Scoot Backers Motivate but Star 1/4, RLG

平行な右手のウェイブでアウトオブシーケンス、男子がエンズにいる:



B1: Right Arm Turn one-quarter, Girls U-Turn Back, Star Thru, Pass Thru, LA

B1 Ext: Split Circulate Twice, RLG

B2: Centers Trade, Swing Thru, RLG

B2: Girls Trade, Swing Thru, Girls U-Turn Back, PR

B2: Swing Thru, Boys Run, Veer Right, LA

M: Ladies Trade, Swing Thru, Turn Thru, LA

M: Recycle, Veer Left, California Twirl, PR

P: Explode the Wave, Partner Trade and Roll, RLG

P: Fan the Top, Single Hinge, Walk and Dodge, LA

P: Girls Run, Boys Hinge, Diamond Circulate, Flip the Diamond, RLG

P: Linear Cycle, Left Square Thru 4, LA

P: Linear Cycle and Roll, Girls Peel Off, RLG

P: Single Hinge, Split Circulate 1 1/2, Flip the Diamond, RLG

P: Trade the Wave, Extend, LA

P Ext: Fan The Top, Spin The Top, RLG

A1: Explode and Cross Trail Thru to your Corner, LA

A1: Explode the Wave, Partner Tag, LA

A1: Girls Trade and Run, Turn and Deal, Pass Thru, LA

A1: Lockit, (Each 4) Explode the Wave, LA

A2: Boys Fold, Trail Off, PR

A2: Recycle Twice, RLG

A2: Slip, Slide and Slither, PR

A2: Split Counter Rotate 1/2, RLG

A2: Girls Run, Mini Busy, Chain Reaction, RLG

A2: Motivate but Star 3/4, All 8 Circulate, RLG

A2: Out Roll Circulate Twice, RLG

A2: Split Circulate, Single Wheel, Pass and Roll, RLG

A2: Switch to a Diamond, Diamond Circulate, Flip the Diamond, RLG

C1: Ah So, Split Recycle, RLG

C1: Ah So, Walk and Dodge, LA

C1: Relay the Top but Star 3/4, Boys Run, PR

C1: Scoot and Weave, Flip Back, RLG

C1: Step and Fold, Trail Off, PR

C1: Quarter Thru, 2/3 Recycle, RLG

C1: 2/3 Recycle, Follow Thru, Partner Trade, PR

C1: Tandem Trade, RLG

C2: Step and Folders Coordinate, PR

平行な右手のウェイブで、アウトオブシーケンス、男子がセンターにいる:

② ② ③ ③

① ① ④ ④

B1: Girls U-Turn, Bend the Line, Star Thru, Pass Thru, LA

B2: Swing Thru, Swing Thru, RLG

M: Scoot Back, Split Circulate Twice, RLG

M: Boys Run, Tag the Line, Face Left, PR

M Ext: Centers Trade, Recycle, RLG

M Ext: Spin the Top, Spin the Top, RLG

P: Hinge and Roll, Square Thru 3, LA

P Ext: Explode and Load the Boat, RLG

P Ext: Explode and Pass the Ocean, RLG

P Ext: Explode and Slide Thru, LA

P Ext: Trade the Wave, Do Paso, Keep her, Boys turn and Promenade

P Ext: Trailers Run, Chase Right, RLG

A1: Lockit, Lockit, RLG

A2: Centers Run, Tag the Line, Zig Zag, RLG

A2: Centers Run, Trade Circulate, PR

A2: Out Roll Circulate Double, Boys Run, PR

A2: Slip, Slide, Slip, Slide, RLG

C1: Slip, Swing the Fractions, RLG

C1: Left Swing Thru and Roll, Cross Chain and Roll, RLG

C1: Flip the Line, Face Left, PR

C1: Relay the Top But Star 3/4, RLG

C2: Crazy Scoot Back, RLG

C2: Explode and Left Swing Along, LA

C2: Scoot Backers Motivate but Star 3/4, RLG

C2: Split Counter Coordinate, Half Tag, RLG

C2: Swing Thru, Swap the Wave, LA

C2: Boys Trade, Detour, File to a Line, PR

C2: Boys Trade, Flip the Line 3/4 and Counter, LA

C3A: Slip, Scoot Reaction, RLG

この方法のカムフラージュ

初めのうちは、退屈だったり反復が多かったり、さらにはそれらが過剰に出現するという失敗をすることもあろう。実際ダンサーは、ゲットアウトを開始しても間違えたり再トライしたりしてコールの時間の半分以上をゲットアウトに費やすようなコーラーよりも、素早く正確にゲットアウトを行えるコーラーの方を好むものである。一般的に言って、コーラーがゲットアウトしようと苦勞している間にはダンス自体の“楽しさ”は感じられないものである。それに費やす時間は 10%までに抑えたい。このコンセプトを理解したうえで、以下に述べるような反復やその過剰を避けるカムフラージュ方法を見してみる。

カムフラージュ#1

コーラーが何かをしようとしていることを隠すことはできる。例えば、“Swing Thru”をコールする代わりに“Scoot Back, Centers Trade”を使うとよい。オーシャンウェイブにパートナーどうしのペアが1つあり、その内の1人をエンズで外向きにしなければならない場合、必要な動きは最大でも“Swing Thru 1&1/2”だけだということに注目する。自分のしていることを、ゼロやイクイバレントを使ってカムフラージュすることができるのである。

カムフラージュ#2

この方法が上手く使えるようになれば、オーシャンウェイブそれぞれにペアが全く無い場合に、次のコールを用いることを考える。

誰も自分のパートナーがいらない：“All 8 Circulate”をコールすれば次の2つの場合が考えられる：

- 1) 皆が自分のパートナーと一緒にいて、彼らは手を取り合っている。
- 2) まだパートナーどうしのペアが全くない。“Swing Thru, All 8 Circulate”をコールする。これで皆が自分のパートナーと手を取り合っている。

カムフラージュ#3

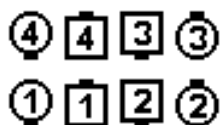
先のステップ1で、まずダンサーを右手のウェイブにし、それからパートナーどうしを結びつけるようにと述べたが、実はこの方法全体は左手のウェイブからでも同様に上手く使える(あなたのダンサーたちが、左でも上手く踊れると仮定してであるが)。

全員がペアの平行な左手のウェイブからのゲットアウト:

右手 ウェイブへの変換:

それぞれのケースで、“Centers Cross Run, new Centers Trade”あるいは“Trade the Wave”は、左手のウェイブを右手のウェイブに変えるということに着目するのは役に立つことである。それはまたシークエンスをも変え、センターに来るダンサーの性をも変えるだろう。ゲットアウトにもっと追加が欲しいなら、右手 ウェイブのゲットアウトのリストを参照するとよいだろう。

平行な左手の ウェイブで、インシークエンス、男子がセンターにいる:



B1: Boys U-Turn Back, PR

B1: Girls/Boys Circulate, LA

M: Boys Fold, Single File Promenade Home

M Ext: Recycle and Sweep a Quarter, Slide Thru, Pass Thru, LA

P: Extend, LA

P: Hinge and Roll, RLG

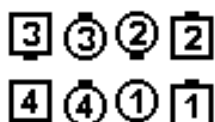
A1: Cast a Shadow, Girls Circulate, Cast a Shadow, LA

A2: Single Wheel, RLG

C1: Cross By, Quarter Top, RLG
C1: Scoot Chain Thru, 2/3 Recycle, LA
C1: Tally Ho, Cross By, RLG

C2: Boys Trade, Alter and Circulate, RLG
C2: Walk and Dodge, Wheel the Ocean, RLG

平行な左手のウェイブで、インシークエンス、男子がエンズにいる:



B: Boys U-Turn Back, Wrong Way Promenade
B: Girls Run, PR

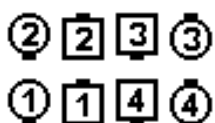
M: (Left) Spin Chain Thru, Girls Circulate Two, LA
M Ext: Left Swing Thru, Recycle, Square Thru Three, LA

P: ... and Spread, RLG
P: (Left) Cast Off 3/4 and Roll, RLG
P: Left Hinge and Roll, Pass Thru, LA
P: Scoot Back, Extend, LA

A1: Turn and Deal and Cross, LA
A2: Half Circulate, All 8 Left Swing Thru, LA
A2: Single Wheel, Wrong Way Grand

C1: Ah So and Cross, LA
C1: Split Counter Rotate 1/4, In Tandem Peel and Trail, RLG
C1: Step and Fold, Peel Off, PR
C2: Rims (or Hubs) Trade Back, LA

平行な左手のウェイブで、アウトオブシークエンス、男子がセンターにいる:



B1: Boys U-Turn Back, Bend the Line, Star Thru, Pass Thru, LA
B2: Boys Trade, Left Swing Thru, Girls Run, PR
B2: Left Swing Thru Double, Girls Circulate, LA

M: (Left) Spin the Top, Girls Run, Couples Hinge, PR
M Ext: Recycle, Veer Right, PR

P: Linear Cycle, Left Square Thru 4, LA
P: Left Swing Thru, Left Swing Thru, Extend, LA
P: Swing Thru, Swing Thru, Extend, LA
P: Scoot Back, Trade the Wave, RLG
P: Trade the Wave, Scoot Back, RLG

A1: Lockit Twice, Extend, LA
A2: Left Quarter Thru, Scoot Chain Thru, LA
A2: Left Swing Thru, Switch the Wave, PR
A2: Swing and Mix, RLG
A2: Switch to a Diamond, Cut the Diamond, PR

C1: Ah So, Walk and Dodge, LA
C1: Alter the Wave, RLG
C1: Boys Trade, Scatter Scoot Chain Thru, LA
C1: Fan the Top, Ah So and Roll, RLG
C1: Flip the Line, Face Left, PR
C1: Mix, Cross By, LA
C2: Boys Cross Kick Off, Stretched Box Slide Thru, PR

平行な左手のウェイブで、アウトオブシーケンス、男子がエンズにいる:

② ② ③ ③

① ① ④ ④

B1: Chain Down the Line, Each Four Circle Left 1/4, Pass Thru, LA
B2: Girls Run, Couples Trade, PR
B2: Girls Trade, Girls Run, Boys Trade, PR

M: Tag the Line, Face Left, PR
M: Half Tag, Split Circulate, Single Hinge, Boys Run, PR

P: Trade the Wave, RLG
P Ext: Explode and Load The Boat, RLG

A1: Mix, RLG
A2: Centers Scoot and Weave, All Diamond Chain Thru, RLG
A2: Half Tag, Split Counter Rotate, Peel Off, PR
A2: Slip, Swing, Slither, PR

C1: Alter the Wave, Boys Run, PR
C2: All 8 Counter Rotate, 3/4 Tag and Little More, RLG
C2: Cross Concentric Scoot Back, RLG
C2: Split Counter Rotate 1/4, Single Cross Trade and Wheel, RLG

謝辞

この資料は、Larry Kilgallen 氏の取ったメモ、Dave Wilson 氏との議論、そして Justin Legakis 氏、C. Scott Ananian 氏、Gary Feldman 氏からの意見に基づいており、ここに謝意を表したい。

CIRCULATEとTRADEでPROMENADEへ

この資料を編集する間に、平行なトゥーフェイスラインの解法が、直上で述べたオーシャンウェイブと同様の方法をゲットアウトに使えるということが認識できた。平行なトゥーフェイスラインは、ペアリングするのが易しいフォーメーションであり、ゲットアウトの過程でフォーメーションを変換することなく、Promenade でホームへ帰るといった簡単なゲットアウトがある。もしこの方法が上手く使われたなら、どんなノーマルで平行なトゥーフェイスラインからでも、たった4つのコールで Promenade にもっていくことができる。

ステップ 0: コールを開始する前に、コーナーどうしのダンサーを一組と彼らのパートナーを覚えておく。そのカプルのホームポジションを覚えておくのも役立つ。

ステップ 1: スクエアをノーマルで平行なトゥーフェイスラインにする:

この目標達成に使われるコールは、踊られているプログラムによって異なる。このステップ1に関連するフォーメーション管理とノーマライジングに関する提言のセクションも参照のこと。ほとんどのコーラーはおそらく、平行な右手のトゥーフェイスラインを目指してしまうが、左手のトゥーフェイスラインでも同様にうまくいくし、その方が手っ取り早い。

ステップ 2: 覚えたカプル両方ともペアにするために、Circulate か Trade、またはその“両方”を使う:

1カプルのペアリングは普通簡単にできるが、両方のカプルとなると難しい場合もある。2つのプロセスについての説明は後述する。第1のプロセスでは、コーラーはまず1つのカプルを注視することに集中して彼らのペアリングを行い、その後2つ目のカプルをペアにしていく。第2のプロセスでは、1つのラインにいる4人全部のダンサーの情報が必要となる。4カプルをすべて覚えているスクエアに対してコールするならもっとも易いだろう。ここでの説明全体で、平行な右手のトゥーフェイスラインだけでなく左手のトゥーフェイスラインにも応用できるように、“Centers”と“Ends”という言い方が用いられているが、状況に応じて“Boys”や“Girls”と指示して使う方がやりやすい。

全4カプルのペアリングのための2つのプロセス

プロセス1 – コーラーの意図が見えやすく余り効率的でない場合もある:

- 誰かペアになっているか？もし Yes なら、少なくとも1カプルのペアがある。
- もし No なら、“Centers Trade”でペアができるならそれをコールする。そうでなければ、“Ends Circulate”をコールする。
- この段階で、それぞれのラインに少なくとも1カプルの両方のダンサーがいることだろう。もしライン上で彼らが手を取り合っていないければ、“Centers Trade”をコールする。
- ここで、各ラインに少なくとも1つのペアになったカプルいるだろう。全カプルがペアになっているだろうか？もし Yes なら、もうペアリングは終わっている(ステップ e と f は飛ばす)。
- もし No なら、ペアになったカプルがフェイスリングアウトでなければ “Couples Circulate”をコールする。
- もう1つのカプルをペアにするために、“Ends Circulate, and Centers Trade”をコールする。これで全員がペアになっているはずである。

プロセス2 – 必要な動きをより効率よく見極めようとするのはかえって難しい:

このプロセスは、ノーマルで平行なトゥーフェイスラインのFASRならどんなものにも当てはまる。もしコーラーに観察眼があって、このプロセスをよく理解していれば、コール数2つ以内で望みのペアリングが実現できるだろう。

1つのライン上のパートナーどうしを探す。その2人は互いに手を取り合っている必要は無く、ただ同じラインにいればよい。同じライン上で何人のダンサーが自分のパートナーと一緒にいるかについては3つの場合がある:

- a) **ダンサー全員、同じライン上に自分のパートナーがいる:**
全員をパートナーとペアにするために必要なら、“Centers Trade”をコールする。
- b) **ダンサーの何人かは同じライン上にパートナーがいる:**
もしパートナーどうしが一緒にいるなら、彼らを切り離すために “Centers Trade”をコールする。(男子と女子のシークエンスが違う時、パートナーのペアは2つだけあることになる。)“Centers Trade”は男子か女子のどちらかのシークエンスを変える。(男子と女子のシークエンスは同じであることが望まれる。)
それからパートナーどうしを一緒にするために、“Ends Circulate”か “Centers Circulate”のどちらかを必要に応じてコールする。そうすれば自動的に他方のカプルもまたペアになる。
- c) **どのダンサーも、同じライン上に自分のパートナーがいない:**
“Ends Circulate Twice”をコールする。それから、必要ならば “Centers Trade”をコールする。
注意:もし1つのBox内にパートナーのペアが複数あるのが分かれば、別の選択肢として “Couples Circulate, Centers Trade”をコールする方法がある。

ペアリングの例:プロセス1 (P1)のコールが先で、プロセス2 (P2)のコールがその後に示される。

プロセス1では、動きを段階的に示すためにセミコロン(;)で分けてある。

1.

4	3
4	3
1	2
1	2

 (同じライン上の全員がパートナーを連れてペアとなっている)
何もする必要はない。
2.

4	3
1	2
4	3
1	2



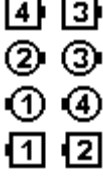
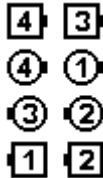
 (同じライン上に全員のパートナーがいるが、一緒ではない)
P1) Centers Trade
P2) Centers Trade
3.

4	3
2	1
3	4
1	2

 (同じライン上にパートナーどうしがいない)
P1) Ends Circulate; Centers Trade; Ends Circulate, Centers Trade
P2) Ends Circulate Twice
4.

4	3
3	4
2	1
1	2

 (同じライン上にパートナーどうしがいない)
P1) Ends Circulate; Centers Trade, Ends Circulate
P2) Ends Circulate Twice, Centers Trade
P2 別案) Couples Circulate, Centers Trade

5.  (同じライン上にパートナーどうしが1カプルあるが、一緒になっていない)
 P1) Centers Trade; All Circulate; Ends Circulate, Centers Trade
 P2) Centers Circulate
6.  (同じライン上にパートナーどうしが1カプルあるが、一緒になっていない)
 P1) Centers Trade; Ends Circulate, Centers Trade
 P2) Ends Circulate
7.  (同じライン上にパートナーどうしが1カプルあって、ペアになっている)
 P1) (そのペアをフェイスグアウトにさせる); Centers Trade, Ends Circulate
 P2) Centers Trade, Ends Circulate
8.  (同じライン上にパートナーどうしが1カプルあって、ペアになっている)
 P1) Couples Circulate; Centers Trade, Ends Circulate
 P2) Centers Trade, Centers Circulate

さてこの時点で全カプルがペアになっている。残るステップとしては、シークエンスの判断と、適切なゲットアウトが必要なだけである。一つの選択肢としては、平行なトゥーフェイスラインを Facing Line に変え、隣り合うコーナーどうしを探してシークエンスを判断する方法がある。(第6章にある全4カプルのペアがある場合の、標準的方法の半分を使う方法の箇所を見る。)もう一つの方法は、ダンサーがトゥーフェイスラインにいる間にシークエンスを判断して、そこから直接ゲットアウトを行うというものである。

ステップ3: シークエンスを判断する:

覚えているコーナーどうしの2人の位置を見てシークエンスを判断するのが好むコーラーのために、ここにいくつか記憶の助けとなるようなものを挙げておくと、これは右手の平行なトゥーフェイスラインでも左手のものでも、どちらにも適用できる。センターにいるコーナーが、外側にいるコーナーの前にいるなら、それはインシークエンスである。

記憶のヒント: “もしセンターにいるコーナーが前にいるなら、インシークエンスである”



- a) インシークエンス b) アウトオブシークエンス c) インシークエンス d) アウトオブシークエンス

ステップ4: 適切なゲットアウトを使う:

ここにいくつか簡単なゲットアウトがある。もっと多くのゲットアウトのアイデアが欲しければ、第14章のスナップショットゲットアウトのリストの“平行なトゥーフェイスライン FASR”の箇所を参照のこと。その4つのケースは上記のステップ3の図と一致する。

ケース a) 全員がペアでインシークエンスの、ノーマルで平行な右手 トゥーフェイスライン:
 “California Twirl (または Partner Trade), Promenade”

ケース b) 全員がペアでアウトオブシークエンスの、ノーマルで平行な右手トゥーフェイスライン:
 “Couples Trade, Partner Trade, Promenade”

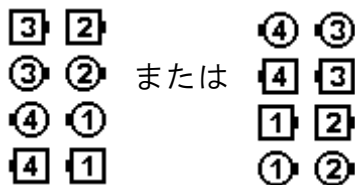
ケース c) 全員がペアでインシークエンスの、ノーマルで平行な左手のトゥーフェイスライン:
 “Promenade”

ケース d) 全員がペアでアウトオブシークエンスの、ノーマルで平行な左手のトゥーフェイスライン:
 “Couples Trade, Promenade”

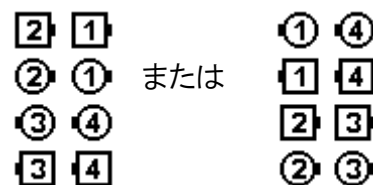
ホーム位置でのゲットアウト:

もし 1 つのカプルのホームが分かっている彼らがホームの方向を向いているなら、次にあるようなホーム位置でのゲットアウトを使うことができる:

全員がペアでインシークエンスの、ノーマルで平行なトゥーフェイスラインからは、“Half Circulate”か
 “Circulate 1&1/2”をコールし、それから“Bend the Line at Home”とする。



Half Circulate and Bend the Line



Circulate 1&1/2 and Bend the Line

全員がペアでアウトオブシークエンスの、ノーマルで平行なトゥーフェイスラインで、フェイスアウトのカプルが自分のホームの方を向いているなら、“Ferris Wheel and Centers Sweep 1/4 to Home”とコールする。



第 9 章

特定のゴールを目指すゲットアウト手法

第 6、7、8 章で説明した方法とは対照的に、この章で述べる方法では、ゲットアウトに用いるコールを特定しない。その代わりに、ダンサーの位置を到達目標/ゴール地点として特定する。コーラーはそのゴールに到達するようなコールを自由に選択できる。それは、ダンサーにとってはよりバラエティに富んだコールを踊れることになるだろうが、一方コーラーの側には、より多くの技術と知識が求められることになる。ここにある方法すべては、アイソレーテッド サイトの能力、パートナーを容易に替えられる力、そしてフォーメーション管理の技術が身につけていることを前提としている。

ここに出てくる 3 つの方法のどれにも、以下の重要な概念 1～3 が根底にある。

重要な概念 1: コーナーボックス FASR では、スクエアの半分は、パートナーペアを 1 つと彼らのコーナーを含む。


重要な概念 2: パートナーライン FASR では、スクエアの半分はパートナーペアを 2 つ含み、ダンサーの内の 2 人はコーナーどうしである。

重要な概念 3: 2 カプルだけのコリオグラフィーでアイソレーテッド サイトを使えるコーラーは、4 人のダンサーのグループをどんな望ましいボックスの形にでも動かしていくことができる。

この 3 つの概念を組み合わせて 1 つの解決方法にすることを考えてみる。コーナーボックス FASR を作るにはスクエアの半分にパートナーペアを 1 つと彼らのコーナーとが必要で、そしてその 4 人のダンサーを並べ替えることが必要なだけである。パートナーライン FASR を作るにはスクエアの半分にパートナーペアが 2 つ必要で、それから 4 人をならべかえるだけでよい。それには 3 つの方法がある。

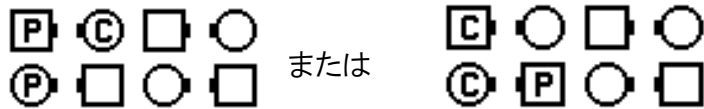
- ・1 つ目の方法は、記憶しているコーナーどうしのダンサーを結びつけ、パートナーペアを探す。
- ・2 つ目の方法は、記憶しているダンサーの内のコーナーペアを含む 3 人、あるいは 4 人を探す。
- ・3 つ目の方法は、パートナーペアになれるダンサーを探し、記憶しているコーナーを探す。

コーナーペアリング (CORNER PAIRING) 法 By Tim Marriner

0. コールを開始する前に、コーナーどうしであるダンサーを 1 組と、彼らのパートナーとを覚える。
1. 記憶したコーナーどうしのダンサーと一緒に保つようにして踊らせる。ここに出てくる図では、コーラーは 2 つの隣り合うカプルを覚えて、“P”はプライマリー・カプル、“C”はスクエアセットでプライマリー・カプルの左側、または時計回りに隣にいるカプルとして考えているということを示している。コーラーは“P”である男子が、彼の元のコーナーである女子の“C”と同じ 4 人のグループにいるようにしたいのである。
2. その 2 人のいるスクエアの半分でパートナーどうしを探し、状況を分析する。3 つの可能性がある:
 - a) コーナーどうしであるダンサーのパートナーの内 1 人だけがその 4 人のグループにいる。
 - b) コーナーどうしであるダンサーのパートナーも両方その 4 人のグループにいる。
 - c) コーナーどうしであるダンサーのパートナーのどちらもその 4 人のグループにいない。

3. 上の分析に基づいてゲットアウトを完成させる。

- a) 1 つだけパートナー ペアがいる: その 4 人のダンサーのグループを変えることなく、パートナー ペアを一緒にして踊らせ、彼らをノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションの外側に置く。そうすれば自動的に全ダンサーを In シークエンスにし、各自のコーナーに向かい合わせるだろう。すぐに行えるゲットアウトは“Allemande Left”である。



- b) 2 つパートナー ペアがいる: そのパートナー ペアを保ったまま踊らせてパートナーラインにする。最も簡単なゲットアウトは “All Circle Left, Allemande Left” である。



- c) パートナー ペアがない: 記憶したコーナーどうしのダンサーを一緒に保ったまま彼らを別のカプルと踊らせるようにする。



パートナー ペア無し

別のカプルの所まで動いた

ここで別のカプルは、自動的にその 2 人のパートナー両方を含んでいることだろう。もし元のパートナーどうしがエイトチェインスルーフォーメーションで向いているなら、コーナーどうしを結びつけて“Allemande Left”につなげるように、“Pass Thru”か“Square Thru 3”のどちらかをコールする。あるいは、プライマリー・カプルとセカンダリー・カプルのペアリングをしてパートナーラインにしてもよい。最も簡単なゲットアウトは“All Circle Left, Allemande Left”であるだろう。

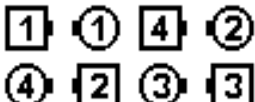
2 つの強力なツール

ここに、ある種の FASR をゲットアウトに導くための 2 つの強力なツールがある。これらの「基本ツール」は先に述べたコーナーペアリング法の一部として、また、次に述べる 3 ステート法の一部としても使われている。基本ツールは、ノーマルなフェイスラインかエイトチェインスルーフォーメーションに適用され Allemande Left を目指していくものである。これに対しエクステンディッドツールは、コーラーがそのツールを多数の他フォーメーションに当てはめたり、いくつかあるゲットアウト方法のどれかを目指したりしてもよいことを説明している。

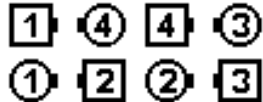
コーラーの側で計画したりペアリングをしたりしなくても、ツール 1 が適切に使用できるようなセットアップは、そのフォーメーションにおいて 1/4 の確率で起きるし、ツール 2 の使用が適切なセットアップも 1/4 の確率で起きる。両方の場合は独立して起こるから、合計 1/2 の確率でどちらかのツールが直接ゲットアウトへと導いてくれることになるのである。

基本ツール 1(記憶したコーナーどうしの 2 人と、そのパートナーが 1 人だけいる):

コールを始める前に、コーナーどうしであるダンサーを 1 組と、彼らのパートナーとを記憶する。ゲットアウトを始めようとした時、まずノーマルなカプルを作りフォーメーションをフェイスラインかエイトチェーンスルーフォーメーションにし、覚えているダンサーを探す。もしそのフォーメーションの半分に、覚えた 4 人のダンサーのうち 3 人だけがいて、その中に覚えたコーナー ペアが含まれているなら、ツール 1 を適用することができる。

例 1 (エイトチェーンスルーフォーメーション):  覚えた 4 人の内 3 人が
1 つのボックスにいる

ここでの目標は、ダンサーをアレマンドレフト FASR にすることである。幾つかの可能性はあるが、まずは、コーナーボックス FASR に焦点を当てよう。コーラーは頭の中で、そこにいるパートナー ペアを外側に置いたコーナーボックス FASR を思い浮かべなければならない。

コーナーボックス FASR のゴール:  Allemande Left

上の例 1 でスクエアの半分にいるダンサーと、コーナーボックス FASR の半分にいるダンサーは同じ 4 人である。従って、その 4 人のダンサーを Allemande Left ができる正しいセットアップに動かすためには、2 カプルのコールの組み立てを使うとよい。

上の例 1 からこのゴールを達成する方法:

B1: Two Ladies Chain, L.A.

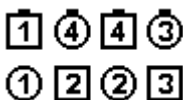
B2: Reverse Flutter wheel, LA

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

P: Fan the Top, Linear Cycle, LA

ノーマルなカプルのフェイスラインに可能なシークエンスとリレーションシップの 16 の組み合わせ図にまで遡って参照し、ツール 1 が 2a, 2b, 6a, 6b に適用できることを確かめる。それらは、コーナーラインのインシークエンスとアウトオブシークエンス、そしてコーナーどうし向い合っていてパートナーペアが 2 つある FASR である。この 4 つのケースそれぞれにツール 1 を適用する方法をあなたは見つけられるだろうか? ゴールは、4 人のダンサーを片側に集めたまま、ペアのカプルをノーマルなエイトチェーンスルーフォーメーションの外側に動かすことである。

もう一つ別のゴールとしては、その 4 人のダンサーを一緒に保ちながら、ノーマルなフェイスアウトのラインでペアのカプルがエンズで背中合わせになっているものにするのが考えられる。Allemande Left がコールされるとダンサーはコーナーの方を向くように調整するのである。

フェイスアウトのラインのゴール:  Allemande Left

上の例 1 からこのゴールを達成する方法:

B1: Circle Left 3/4, Pass Thru, LA

M: Left Touch 1/4, Walk and Dodge, LA

P: Step to a Wave, Girls Trade, Explode and Square Thru 3, LA

A1: Box the Gnat, Touch 1/4 and Cross, LA

ツール 1 の応用(記憶したコーナーどうしのダンサー2 人と、パートナーが 1 人だけ):

どこから始めてもよい:

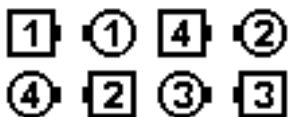
ツール 1 の応用として 2 つの例が挙げられる。第 1 の方法は、コーナーペアを含む 3 人の記憶したダンサーを探す前に、ダンサーはある特定のフォーメーションにいない限りという制限を取り除くことである。コーラーはどんなフォーメーションでもよい、それをたやすく二分割できるならどんな半分でもよいから、そこにその 3 人のダンサーを見つけていけばよい。もしコーナーボックス FASR あるいはフェイスアウトのラインのアレマンドレフト FASR への移行がはっきりしているなら、特定のルートを経由して行く必要は無い。

他の FASR を使う:

第 2 の方法は、直接ゲットアウトに至るようなほかの FASR をどれでもよいからめざすことを考えるのである。第 2 章のアレマンドレフト FASR と、直接ゲットアウトに至る他の FASR の箇所を見返して、同じ 4 人のダンサーと一緒に保っている間にどの FASR が作り出されるかを見つけ出してみる。

先々参照しやすいように、例 1 の図をここに再度示しておく:

例 1(エイトチェインスルーフォーメーション):



先に示されたコーナーボックス FASR とフェイスアウトのラインの FASR に加え、ダンサーを Allemande Left できるような位置に置く 3 つめの方法がある。そのゴールとは、平行な左手のウェイブのアレマンドレフト FASR(コーナーボックスから Step to a Left-Hand Wave したもの)である。

左手のウェイブのゴール:



上の例 1 からこのゴールを達成する方法のいくつかは

B2: Dosado to a Wave, Girls Cross Run, LA

M: Slide Thru, Dixie Style to a Wave, LA

P: Swing Thru, Scoot Back, Trade The Wave, LA

A1: Slide Thru, Pass the Sea, Boys Trade, LA

直接ゲットアウトに至る他の FASR の中に、同じ 4 人のダンサーに対して使えるライトアンドレフトグラウンド FASR がある。もしダンサーがトレードバイフォーメーションで、全員がサシェイしたアレンジメント(=1/2)でパートナーペアが外側にいるなら、Right and Left Grand をコールすることができる。

トレードバイフォーメーションでのゴール:  Right and Left Grand

上の例 1 の位置からこのゴールを達成する方法のいくつかは:

B1: Right and left Thru, Two Ladies Chain and Half Sashay, Pass Thru, RLG

B2: Circle Left 1/4, Touch 1/4, Girls Run, Pass Thru, RLG


B2 Ext: Step to a Wave, Girls Run, Wheel and Deal, Pass Thru, RLG

M: Pass the Ocean, Each Four Swing Thru, Single Hinge, Girls Run, RLG


P: Fan the Top, Girls Run, Bend the Line, Pass Thru, RLG

基本ツール 2 (2 ペアいる):

コールを始める前にコーナーどうしのダンサーひと組と彼らのパートナーとを記憶する。ゲットアウトの用意ができたならノーマルなカップルにし、フォーメーションをフェイスラインかエイトチェインスルーフォーメーションに変える。覚えたダンサーたちを探す。もしそのフォーメーションの半分にその 4 人全員が含まれていれば、ツール 2 が適用できる。また、もしそのフォーメーションの半分に、覚えたパートナー ペアの 1 つのダンサーが両方ともいて、他の半分にもう 1 つのパートナーペアのダンサーが両方ともいても、ツール 2 が適用できる。

例 2(エイトチェインスルー):  記憶したパートナーペアは
両方とも同じボックス内にいる

目指すゴールは、ダンサーをアレマンドレフト FASR に置くことである。全ダンサーがペアになっている時に最も一般的なゴールは、全員がインシークエンスでパートナーどうしが背中合わせになっている、ノーマルなトレードバイフォーメーションである。もし、覚えているコーナーどうしのダンサーが両方ともその 4 人のグループの中にいるなら、そのコーナーどうしがフェイスラインアウトである時、ダンサーはインシークエンスになっている。

トレードバイ ゴール:  Allemande Left

上の例のスクエアの半分にも、トレードバイ ゴールの図の半分にも、同じ 4 人のダンサーがいる。従って、その 4 人を Allemande Left ができる正しいセットアップに動かすには 2 カップルのコールの組み立てを使えば良い。

例 2(上に示した)からこのゴールを達成する方法のいくつかは:

B1: Square Thru 3, LA

M: Step to a Wave, Girls Trade, Recycle, Pass Thru, LA

P: Pass the Ocean, Explode the Wave, LA

P: Veer Left, Crossfire, Walk and Dodge, LA

4人のダンサーのボックスに、覚えているパートナーペアが1つだけ含まれている時は、他方のパートナーペアはもう一つの4人のボックスに必ずいる。ダンサーを Allemande Left できる正しい位置に動かすのに、ここでもまた、2カプルダンスの組立が十分に役立つ。目標とすべきは、その4人のダンサーと一緒に保ち、ペアのカプルが互いに背中合わせで、覚えているコーナーがセンターを向いて向い合っているようなトレードバイフォーメーションにすることである。その、知られているコーナーは、自動的に、他方の覚えているコーナーに向き合っているはずだ。上の例は、記憶したカプルを #1 と #2 と仮定した場合の結果である。

ノーマルなカプルのフェイスラインでのシークエンスとリレーションシップの16の組み合わせ図まで遡って参照し、ツール2が1a, 1b, 8a, 8bに適用できることを理解する。これは、パートナーライン、アウトオブシークエンスのパートナーラインと全員がパートナーと向い合っているFASRとである。あなたはこの4つのケースのそれぞれに対して、ツール2を適用する方法を見つけられるだろうか？ 目指すは、4人のダンサーを一方の端と一緒に保ち、トレードバイアレマンドレフトFASRに動かすことである。

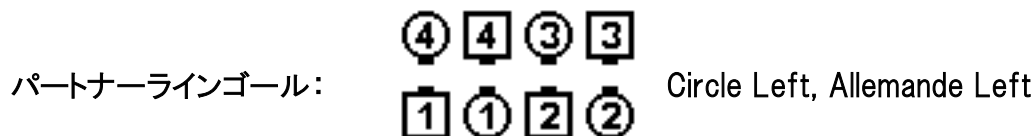
ツール2の拡大適用(2ペアいる)

ツール2にはツール1と同じタイプの拡大適用がある。

どこから開始してもよい: 最初の拡大適用とは、どんなフォーメーションでもよい、たやすく二分できるような時に、その半分にいる4人のダンサーが全員、初めに覚えた4人のダンサーであるような瞬間を見つけることである。それから直接開始して、トレードバイアレマンドレフトFASRを目指して行く。

他のFASRを使う: 第2の方法は、直接ゲットアウトに行けるような他のFASRをどれでもよいから目指していく事を考えるということである。

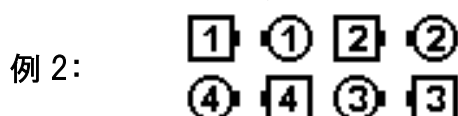
アレマンドレフトFASRの中で、他の選択肢としては、パートナーラインを目指してそれをサークルに変えるか、別の分かっているゲットアウトを使うか、がある。



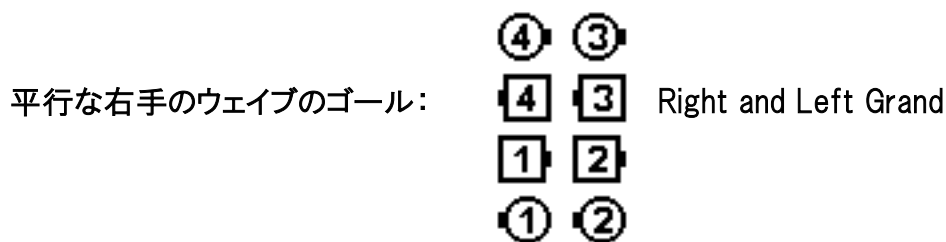
例2(下に再度図示)からパートナーラインを作る方法のいくつかは:

- B1: Star Thru, Right and Left Thru, Circle Left, LA
- B2: Flutterwheel and Sweep a Quarter, All Circle left, LA
- M: Slide Thru, Right and Left Thru, All Circle Left, LA
- P: Step to a Wave, Linear Cycle, All Circle Left, LA

先々参照しやすいように、例2の図をここに再度示しておく:



ライトアンドレフトグランドFASRの中から、平行な右手の女男男女のウェイブで全員がパートナーとして、インシークエンスであるものを目指すことができる。



上の例 2 からこのゴールを達成する方法のいくつかは:

B2: Dosado to a Wave, Girls Trade, Swing Thru, RLG

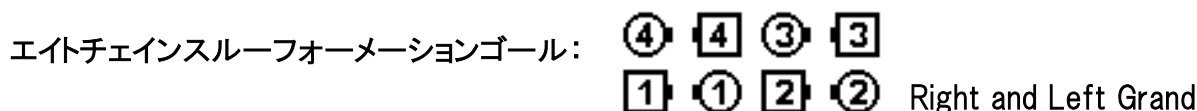
M: Swing Thru Double, Scoot Back, RLG

P: Right and Left Thru, Single Circle to a RLG

P: Swing Thru, Boys Run, Ladies Hinge, Flip the Diamond, RLG

A1: Pass the Ocean, Lockit, Scoot Back, RLG

またライトアンドレフトグランドFASRの内から、エイトチェインスルーフォーメーションで全員がサシェイしたアレンジメント(=1/2)でパートナーと向い合っていてインシークエンスのものを目指すこともできる。

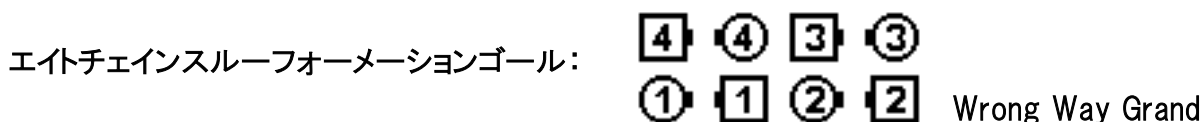


上の例 2 からこのゴールを達成する方法のいくつかは:

B2: Square Thru but on 3 Box the Gnat, RLG

P: Step to a Wave, Girls Trade and Run, Half Tag, Trade and Roll, RLG

また、ロングウェイグランドFASR から、ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションで全員がパートナーと向き合っていてインシークエンスであるものを目指して行くこともできる。



上の例 2 からこのゴールを達成する方法のいくつかは:

B1: Square Thru but on 3 begin a Wrong Way Grand

M: Slide Thru Twice, Wrong Way Grand

P: Single Circle to a Wave, Trade the Wave, Left Hinge and Roll, Wrong Way Grand

Promenade FASR から、ノーマルで平行な左手のトゥフェイスラインで、全員がパートナーを連れてインシークエンスであるものを目指して行くことができる。



上の例 2 からこのゴールを達成する方法のいくつかは:

B1 Ext: Left Dosado to a Left-Hand Wave, Boys U-Turn Back, PR

B2: Right and Left Thru and Veer Left, Girls Trade, Partner Trade, PR

P: Slide Thru, Touch 1/4, Peel Off, PR

ツールが適用できない場合:

もしツールが適用できないなら、どちらか1つのツールが当てはまるようにダンサーを再び別のグループにしてみるか、別のゲットアウト方法を選ぶかである。ここに、ダンサーを別のグループに再編する効果的な方法がある。どちらのツールも適用できない場合には、2つの可能性があるだけである。

可能性1: 4人のグループの1つに、記憶しているダンサーの3人だけがいる。その3人のダンサーには、1つのパートナー ペアの両方のメンバーが含まれているに違いない。もしツール1が適用できないのなら、コーナーが1人欠けているはずである。そしてその足りないコーナーはスクエアの別の半分にいるに違いないだろう。

フォーメーションにもよるが、パートナーどうしをまず初めにカプルとしてペアにするのが一番やりやすいだろう。パートナー ペアの両方のダンサーを(あるいは他の2人を)スクエアの別の半分へと動かす。これでツール1が適用できる。

可能性2: 4人のグループの1つに、記憶しているダンサーの(パートナーどうしでない)2人だけがいる。彼らのパートナーはスクエアの別の半分にいるに違いない。

フォーメーションにもよるが、その2人の記憶しているダンサーをまず初めにカプルとしてペアにするのが一番やりやすいだろう。その2人のダンサーを(あるいは他の2人を)スクエアの別の半分へと動かせば、ツール2が適用できるようになる。

3ステート法 Daryl Clendenin氏

前節で述べた2つの基本ツールは、このDaryl氏の方法でも重要な部分を占めている。この方法への導入部として、(拡大適用ではなく)基本ツールの部分を読み、適用の仕方を学ぶと良い。この方法の根底にある考え方というのは、コーラーはどんなFASRであれその半分にいる4人のダンサーを見れば、3つのスクエア解決のステート(状態)のうちどの1つであるかが分かる、というものである。いったんそのステートが認識されたなら、コーラーはゲットアウトに通じる特定の到達可能なゴールを手にすることになる。

対称のコリオグラフィーのもとでは、基本的には、3つのアレマンドレフトFASRがある。コーラーが Allemande Leftをコールするのは、実際は3つよりも多くのフォーメーションからコールするが、ダンサーが Allemande Leftのために自分の向いている方向をアジャストして変えた後の形を考えると、3つの場合があるだけである。

- 1) **スタティックスクエア(スクエアセットの状態のこと):** サークル、センターズでStar、またはアレマンダーフォーメーションから Allemande Leftがコールされる時、ダンサーはこれにアジャストする。
- 2) **コーナーボックス (またはエイトチェインスルーフォーメーション):** フェイシングアウトのラインまたは平行な左手のウェイブから Allemande Leftがコールされる時、ダンサーはこれにアジャストする。
- 3) **トレイドバイ:** フェイシングラインや左手の3/4タグフォーメーションから Allemande Leftがコールされる時、ダンサーはこれにアジャストする。

ここでのゴールは、Allemande Leftができるように、ダンサーを2x4のマス目の中の正しい相対的位置に置くことである。この方法でそのような2つのゴールとは、コーナーボックス（エイトチェインスルーアレマンドレフトFASR）か、トレイドバイ アレマンドレフト FASRかである。

STEP-BY-STEP(ステップ バイ ステップ段階的説明):

Step 0: 2つの隣り合うキーカプルを選ぶ

コールを開始する前に、コーナーどうしのダンサーを一組と、そのパートナーとを覚える。

Step 1: スクエアの状態を判断する

フォーメーションがどんなものであれ、スクエアを目で見て4人ずつの2つのグループに分割し、その1つにパートナーペアであるダンサーがいるかどうかをチェックすることで、スクエアの状態(ステート)を認識することができ、3つの場合がある:

State Zero (ステート0) (パートナー ペアであるダンサーはいない):その4人のグループに、記憶した隣り合う2カプルのそれぞれのメンバーが1人だけいる。

State One (ステート1) (パートナー ペアが ひと組いる):その4人のグループに、記憶した隣り合う2カプルの4人のダンサーのうちの1人か、または3人がいる。もし3人がいるなら、その内の2人は、パートナーどうしであるに違いないから、1つパートナー ペアを作ることができる。もし、今見ている4人のグループに、覚えているダンサーが1人だけしかいなければ、反対側の半分に他の3人がいるはずであるから、そのグループで1つパートナー ペアを作ることができるだろう。

State Two (ステート2) (パートナー ペアがふた組いる):そのグループが、記憶したダンサーを全く含まないか、パートナーどうしの2人を含むか、あるいは4人全員を含んでいる。もし4人全員がそこにいるなら、2つパートナーペアを作ることができるだろう。もし覚えているダンサーが全くそのグループにいないなら、彼ら全員がスクエアの反対側の半分にいるに違いないのだから、そこでパートナー ペアを2つ作ることができる。もしパートナーどうしの2人がいるのなら、彼らが1つペアを作り、2つ目のペアはスクエアの他方の半分にいるに違いないだろう。

Step 2: ダンサーをノーマルなフェイスングカプルにする(このステップは省略できる。)

経験の浅いサイトコーラーには、フォーメーションとアレンジメントをノーマルなフェイスングカプル(男子がそれぞれ自分の右側に女子を連れているもの)に変えるのがもっともやりやすいだろう。その4人のダンサーのグループが一緒に保たれている限り、スクエアのステートは常に同じである。ノーマルなフェイスングカプルは、エイトチェインスルーフォーメーションでも、フェイスングラインでも構わない

Step 3: どのゲットアウトゴールが用いられるべきかを定めるためにステートを使う

ステート	4人のダンサーのグループ	ゲットアウトのゴール
1	パートナーペアがひと組いる	エイトチェインスルー アレマンドレフトFASR フェイスングアウトライン アレマンドレフトFASR レフトハンドウェイブ アレマンドレフトFASR
2	パートナー ペアがふた組いる	トレイドバイ アレマンドレフト FASR
3	パートナー ペアであるダンサーはいない	4人のグループを替えて再度ステートをチェックする

Step 4: 下の例に示すように、ステート1、ステート2、ステート0にふさわしいゲットアウトのゴールにダンサーを動かす。

例に関する注意:

ゲットアウトの例は暗記すべきものとして載せられているのではない。それは、考え方を明確にしたり、ゴールの達成に役立つコールとその組み合わせを提案したり、多くの可能性を例示したりするためにある。例はまた、この方法が各プログラムのコール・リストにいかにか容易に合わせられるかをも示している。(B1 = Basic Part 1, B2 = Basic Part 2, M = Mainstream, P = Plus, A1 = Advanced 1, A2 = Advanced 2)

I. ステート 1 は、コーナーボックス アレマンドレフトFASRでゲットアウトする:

- 1) ステート 1: コーラーが ステート 1 の状態を認識する(スクエアの半分に、覚えているカプルの4人の内の3人がいて、他方の半分に残りの1人がいる)。コーラーは、その3人を含んでいる方の4人のグループを重点的に見る。
- 2) 次のこのステップは任意であるが、その4人のダンサーと一緒に保ちノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションかフェイスングラインのフォーメーションにしていく。
- 3) ゴール 1: ここで目標となるのは、ペアになったカプルと一緒にエイトチェインスルーフォーメーションの外側に置くことと、そのフォーメーションでコーナーどうしが向い合うためには何を行う必要があるかを認識することである。この過程の途中で、もしそこからのゲットアウトモジュールが分かっているようなFASRにダンサーがいると気づけば、そのモジュールを使ってもよい。コーラーには、どんなものであれ、思いついたスムーズなコリオグラフィーを使ってゴールに到達することが望まれるのだから。

この方法は、3人目のダンサーが、パートナーペアである2人の内の1人にとって、あなたが記憶したコーナーである場合が最も易いだろう。その場合、ゴールを達成するには、ペアの2人をエイトチェインスルーフォーメーションの外側に動かすような2カプルダンスの組立てが少し必要なだけなのだ。それは、この前段で基本ツール1として述べたが、ここでは、例a、b、cとして図示(後出)している。

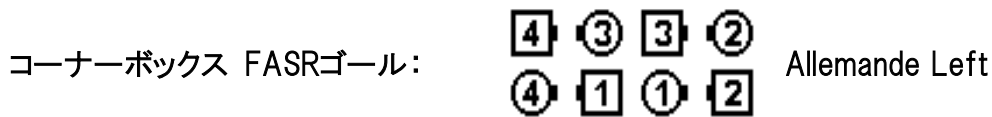
もし3人目のダンサーが記憶したコーナーでなく、そのコーナーのパートナーであるなら、パートナーペアか他の2人のダンサーを、セットの中央を横断して移動させて自分のコーナーを見つけさせるような一連のコールを使われなければならない。このことは、例のd、e、fで図示されている。

対称であることで、覚えている3人のダンサーを彼らにとっての正しい位置に動かすだけで確かに充分なのだということを覚えておいてほしい。4人目のダンサーは、ペアのカプルのうちのもう1人にとってコーナーであるに違いない。

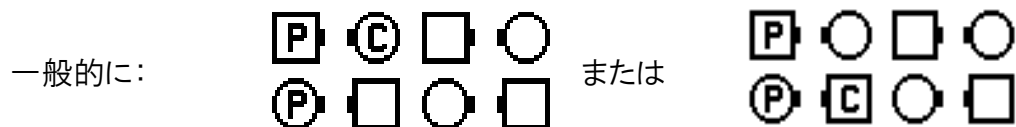
- 4) ゲットアウト 1: ダンサーをコーナーボックスアレマンドレフトFASRそのものか、またはそれとマス目位置がよく似ている他のFASRへ動かす。つまり、パートナーペアが外側で、センターにいるコーナーと向い合っているエイトチェインスルーフォーメーションが唯一のゴールではなく、そのFASRで描けるマス目位置と同じ位置にダンサーがいるようなフェイスングアウトのラインや、もし全員が一步下がってみると全員がコーナーボックスと同じマス目位置に来ると認識できるような平行な左手のウェイブも、Allemande Leftをコールしても良いゴールの一つなのである。

ゴール：コーナーボックス（エイトチェインスルーフォーメーション アレマンドレフト FASR）

ノーマルなカプルで、外側はパートナーとペアになっており、内側は自分のオポジットを連れて、コーナーと向い合っている。

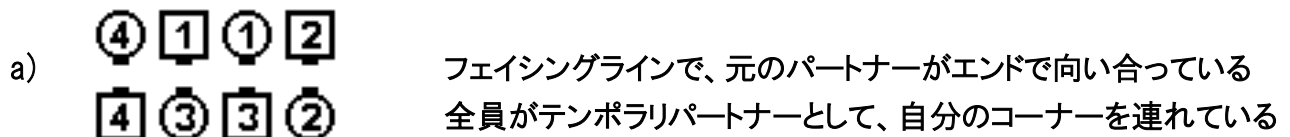


見易くするために、例にある図のダンサー番号は上の図と一致させている。実際、コーラーはコーナーボックスの事を考える時一般的に、パートナーペアを外側に置き、自分が判っているコーナーを内側の正しい位置に置くというように、考えるとよい。



セットアップの左半分に1つのペアと記憶したコーナーがいる3つの例：

コーナーボックスで一緒にいなければならない4人がすでに一緒にいる時、ゴールを達成するには、ただ2カプル・コリオグラフィーが少し必要なだけである。



ボックスのステート 1、ラインのステート 1

ボックスに着目してエイトチェインスルーフォーメーションに変えてコーナーボックス ゲットアウトか、左手のウェイブでのゲットアウト：

B1: Star Thru, Allemande Left

M: Slide Thru, Allemande Left

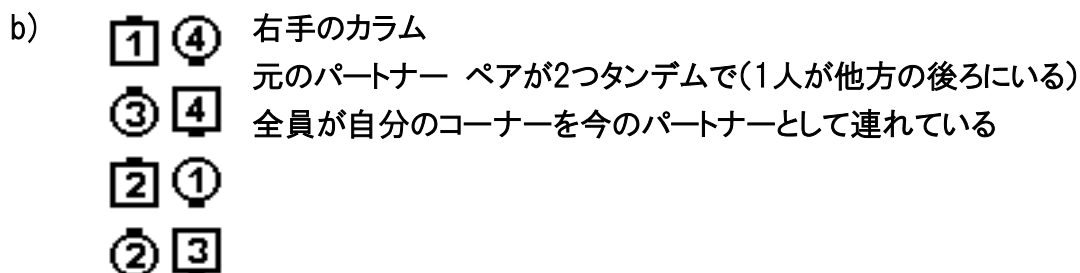
ボックスに着目してフェイシングアウトのラインにしてゲットアウト：

B1: Pass Thru, Allemande Left

ボックスに着目して、平行な左手のウェイブにしてゲットアウト：

M: Dixie Style to a Wave, Boys Trade, Allemande Left

A1: Pass the Sea, Allemande Left



ボックスはステート 1、カラムはステート 1

ボックスに着目してエイトチェインスルーフォーメーションに変えてコーナーボックス ゲットアウト:

B1: Face In, Each Four Circle Left 3/4, LA

M: Single Hinge, Girls Trade, Recycle and Sweep a Quarter, LA

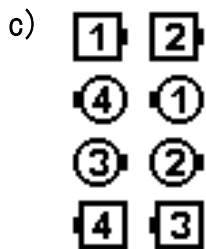
P: Boys Run, Swing Thru, Hinge and Roll, LA

ボックスに着目してフェイスングアウトのラインでゲットアウト:

M: Boys Run, Touch 1/4, Walk and Dodge, LA

ボックスに着目して、平行なレフトハンドウェイブでのゲットアウト:

B2: Boys Run, Star Thru, Pass the Ocean, Girls Cross Run, LA



平行な右手のウェイブ

1つのウェイブに元のパートナー ペアが1つと、覚えているコーナーが1人
全員がコーナーを今のパートナーとして連れている

ボックスはステート 1、ウェイブはステート 1

ウェイブに着目して、コーナーボックスに変えてゲットアウト:

B2: Swing Thru, Boys Run, Wheel and Deal and Sweep a Quarter and 1/4 more, LA

B2: Girls Trade, Girls Run, Veer Right, U-Turn Back, LA

M: Ladies Trade, Recycle, LA

P: Explode and Slide Thru, LA

P: Swing Thru, Boys Run, Half Tag, Trade and Roll, LA

A1: Ladies Trade and Run, Turn and Deal, LA

A2: Ladies Trade, Swing Thru, Single Wheel, LA

ウェイブに着目して、フェイスングアウトのラインに変えてゲットアウト:

B2: Girls Run, Bend the Line, Box the Gnat, Square Thru 3, LA

P: Explode the Wave, LA

ウェイブに着目して、平行な左手のウェイブに変えてゲットアウト:

M: Swing Thru, Scoot Back, Girls Cross Run, LA

P: Trade the Wave, LA

A1: Mix, LA

ボックスかウェイブに、ペアが1つと記憶したコーナーのパートナーがいる場合の3つの例：

ペアのカプルかまたは他の2人のダンサーが、セットの中央を横切って動かなければならない。ダンサーにセットの真ん中を横切らせる典型的な動きは：

“Centers Pass Thru”、“Trade By”あるいは、“All 8 Circulate”

d)



フェイスラインで、元のパートナーどうしがエンズで向いている
3人目の記憶したダンサーがいるが、記憶したコーナーではない

ボックスはステート 1、ラインはステート 1

ボックスに着目して、センターのダンサーにセットを横切らせてコーナーボックスでゲットアウト：

B1: Star Thru, Centers California Twirl and Pass Thru, LA

B2: Square Thru Four, Trade By, LA

M: Pass the Ocean, Ladies Trade, Recycle, Pass Thru, Trade By, LA

P: Pass the Ocean, Trade the Wave, All 8 Circulate, (Left Waves) LA

A1: Pass In and Centers Roll, Centers Left Square Thru 2, LA

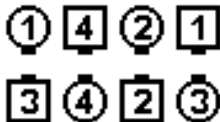
ボックスに着目して、エンズにセットを横切らせてコーナーボックス ゼットアウトに：

M: Pass the Ocean, All 8 Circulate, Girls Trade, Recycle, LA

P: Pass the Ocean, All 8 Circulate, Explode and Slide Thru, LA

A1: Pass the Sea, All 8 Circulate, Boys Trade, Recycle, LA

e)



フェイスラインで、元のパートナーどうしがセンターで向いている
3人目の記憶したダンサーがいるが、記憶したコーナーではない

ボックスはステート 1、ラインはステート 1

ボックスに着目して、エンズにセットを横切らせてコーナーボックスまたは左手ウェイブでゲットアウト：

B1: Star Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru, LA

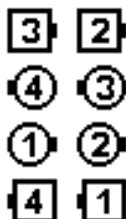
B2: Star Thru, Pass Thru, Trade By, LA

M: Slide Thru, Pass to the Center, Centers Pass Thru, LA

P: Pass the Ocean, All 8 Circulate, Single Hinge, Follow Your Neighbor, LA

A1: Pass the Sea, All 8 Circulate, (Left Wave) LA

f)



平行な右手のウェイブ

1つのウェイブに記憶したパートナーペアの両方のメンバーがいる

3人目の記憶したダンサーがいるが、記憶したコーナーではない

ボックスはステート 1、ウェイブはステート 1

ウェイブに着目して、内側を向いているダンサーをAcross the Streetに動かしゲットアウト：

B2: Swing Thru, Boys Run, Wheel and Deal, Pass Thru, Trade By, LA

B2: All Eight Circulate, Swing Thru, Boys Run, Wheel and Deal, LA

M: All Eight Circulate, Swing Thru, Spin the Top, Slide Thru, LA

A2: Trade Circulate, (Left Wave) LA

ウェイブに着目して、外側を向いているダンサーをAcross the Streetに動かしゲットアウト:

B2: Swing Thru, Boys Run, Couples Circulate, Chain Down the Line, Pass Thru,
(フェイスングアウトライン) Allemande Left

P: Swing Thru, Scoot Back, Spin Chain the Gears, Recycle, LA

II. ステート 2はトレードバイアレマンドレフト FASRへと動かしてゲットアウトする:

- 1) ステート 2: コーラーはステート 2の状態を確認する(スクエアの半分に、覚えている 4 人の誰もいないか、パートナーどうしである 2 人がいるか、または 4 人全員がいる)。コーラーは、記憶している 4 人の内の 2 人か、4 人全部を含むグループかに焦点を当て認識していく。
- 2) 次のステップは任意であるが、これら 4 人のダンサーを一緒に保ち、ノーマルなカプルのエイトチェインスルーフォーメーションか、フェイスングラインに変えるようなコールをする。これにより、ダンサーをトレードバイアレマンドレフト FASR へとたやすく動かしてゲットアウトができる可能性が出てくる。
- 3) **ゴール2:** ゴールは、コーナーどうしが Allemande Left のできる正しい位置にいられるように、全ダンサーをインシークエンスのトレードバイフォーメーションにし、パートナーどうし背中合わせにすることである。(もしトレードバイフォーメーションで外側にいるダンサーが元のコーナーを横に連れていて、センターのダンサーが目の前にコーナーを見ているなら、全ダンサーはインシークエンスである。) この方法は、4 人のダンサーのグループの中に、覚えているパートナーペアが両方ともいる時に最も適用しやすいだろう。最初の 3 つの例では、カプル#1 と#4 とを含む 4 人のグループに焦点を当てる。
もし覚えているカプルが、カプル#1 と#2 の場所にいるなら、頭の中で描くゴールはカプル#1 を左下に位置させることと、最後にカプル#2 が正しい位置にいるのを確かめることである。この可能性を頭に置いて、例を考え直してみる。
- 4) **ゲットアウト 2:** 元のパートナーどうしを互いに向い合わせたエイトチェインスルーフォーメーションにダンサーを動かしていく。トレードバイアレマンドレフト FASRは、シークエンスにより“Pass Thru”か“Square Thru Three Quarters”(またはそのイクイバレントで)達成できるだろう。


ゴール: トレードバイ アレマンドレフトFASR

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

トレードバイ FASRゴール:  Allemande Left

カプル#1とカプル#4がセットアップの左半分にいる場合の3つの例:

ここの3つの例のゲットアウト方法はすべて、ダンサーを上の特レードバイ FASRゴールに示された位置に動かす。

- a)  フェイシングラインで全員元のパートナーと向いている

ボックスはステート 2、ラインはステート 0

ボックスに着目して、トレードバイフォーメーションでのゲットアウトの形に変えて行く:

B1: Each Four Circle Left 3/4, Pass Thru, LA


M: Flutterwheel, Slide Thru, Pass Thru, LA

M: Pass the Ocean, Recycle, Pass Thru, LA

P: Slide Thru, Single Circle to a Wave, Boys Trade, Turn Thru, LA

A1: Swap Around, Partner Tag, LA

A1: Left Wheel Thru, LA

- b)  右手のカラム
全ダンサーが元のパートナーを横に連れている

ボックスはステート 2、カラムはステート 0


ボックスに着目して、トレードバイフォーメーションでのゲットアウトの形に変えて行く:

B2: Boys Run, Step to a Wave, Girls Trade, Pass Thru, LA

M: Partner Trade, Walk and Dodge, LA

P: Single Hinge, Ladies Trade, Explode the Wave, LA

A1: Boys Run, Reverse Swap Around, LA

- c)  平行な右手のウェイブ
各ウェイブに元のパートナー ペア2つの両方のメンバーがいる

ボックスはステート 0、ウェイブはステート 2


ウェイブに着目して、トレードバイフォーメーションでのゲットアウトの形に変えて行く:

B2: Swing Thru, Boys Trade and Run, Veer Right, LA

M: Recycle, Square Thru 3, LA

P: Linear Cycle and Sweep a Quarter, Pass Thru, LA

次の例では、もしラインの方に着目するなら、ステート 2として見る事ができる。

- d)  フェイシングラインで、元のパートナーどうしが全員同じラインにいる

ボックスはステート 0、ラインはステート 2

ラインに着目して、トレイドバイフォーメーションでのゲットアウトの形に変えて行く:

B1: Pass Thru, Bend the Line, Each 4 Circle Left 1/4, Pass Thru, LA

B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Leaders Trade, Square Thru 3, LA

M: Pass Thru, Ends Fold, Spin the Top, Slide Thru, Pass Thru, LA

P: Pass the Ocean, Spin Chain the Gears, Swing Thru, Turn Thru, LA

A1: Left Wheel Thru, Trade By, Pass Thru, LA

A2: Touch 1/4, Checkmate the Column, Turn and Deal, Pass Thru, LA

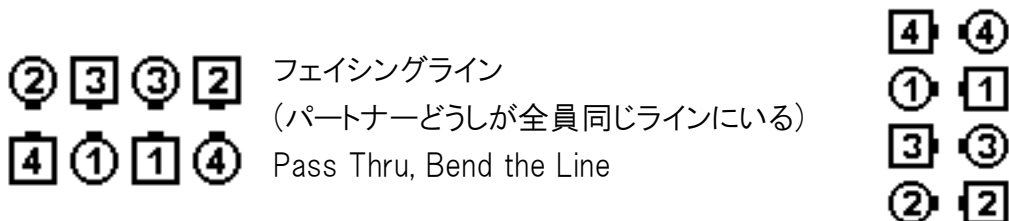
III. ステート 0なら、4人のダンサーの組み合わせを変える必要がある:

1) ステート 0: コーラーは4人のダンサーのグループを見て、パートナーペアができる可能性は全くないことが分かる。(その示す意味は、記憶しているダンサーが2人いるが彼らはパートナーペアでなく、他に2人のダンサーがいるということである。)

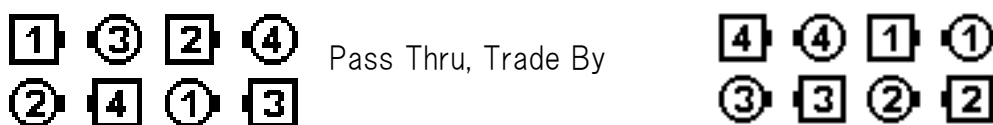
2) 2つの可能性がある:

可能性1) 視点をラインからボックスへ、またはその逆へと変えれば、ステートが変わるかもしれない。あるいは、カプルの組み合わせをただ変えることでステートを変えられることもある。

a) フェイシングラインでは、ラインがステート 2の時に、ボックスで見るとステート 0ということがあるだろう。その場合コーラーは、ラインの方に重点を置いてステート 2のゲットアウト(ステート 2の箇所の例(d)を見る)の方に進んでいくだろう。

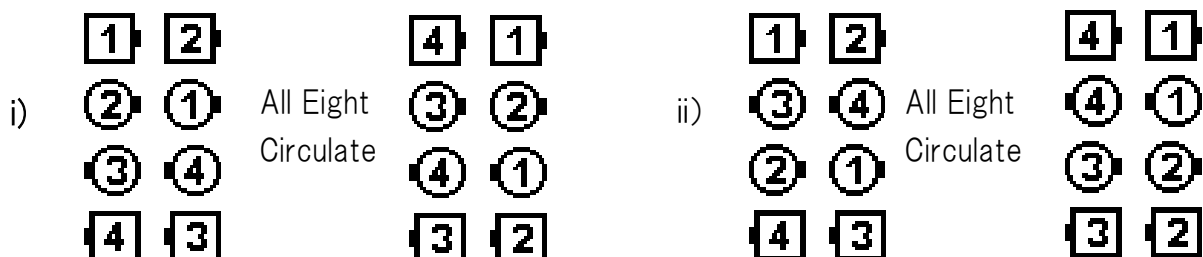


b) エイトチェインスルーフォーメーションでは、ボックス内に“Pass Thru, Trade By”のコールで簡単にステート 2に変えられるようなステート 0状態があるだろう。



c) トウフェイスラインとウェイブでも同様の場合がある。

“All 8 Circulate”がこれらのケースをステート 2 に変えるだろう。

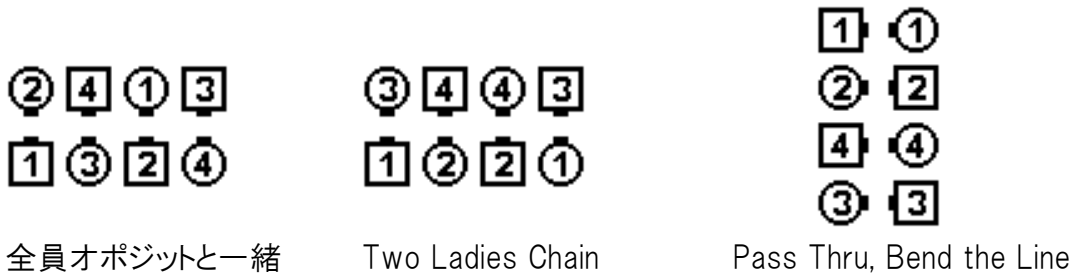


可能性2) もし可能性1で示されたコールが状況を改善しないなら、カプルの交換だけではゲットアウトのステートは変わらないだろう。使われるコールがパートナーレレーションシップを変えるものでなければならぬし、少なくとも1人ダンサーを他方のグループに移さなければならない。そのようなコールを使った後で、コーラーはゲットアウトのためにステートをもう一度分析し直すべきである。ステートは、1 か 2 のどちらかのはずである。

ステート 0 から ステート 1 または ステート 2 に変えるための基本的手順:

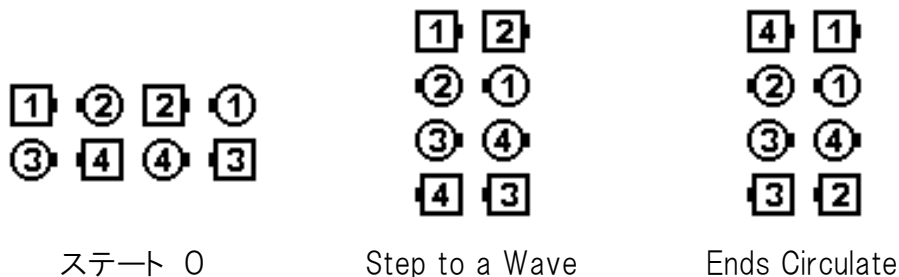
- a) ノーマルなフェイスラインから: “Two Ladies Chain”、“Flutterwheel”、“Reverse Flutterwheel”のような、フェイスラインを維持しながらパートナーを変えるようなものを、なんでもよいからコールする。その後、“Pass Thru, Bend the Line”をコールする。

例:(この場合 ステート 0 から、ボックスの ステート 2 へ変わる)



- b) ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションから: “Step to a Wave, Ends (または Centers) Circulate”をコールして、必要とされるグループの作り直しを行う。

例:(この場合 ステート 0 から、ステート 1 のウェイブへと変わる)



フェイスラインとエイトチェインスルーフォーメーションでの ステート 0 のゲットアウトについては、第14章の“全員がオポジットを連れている時の、対になったゲットアウト“の箇所さらに多くの記事が載せられているので参照してほしい。

第 10 章

コールリストに制限がある場合のゲットアウト方法

この章では、ダンサーが限られたコールまたは動作しか学んでいない場合に対処できるゲットアウト方法を述べる。つまり、ビギナーのダンサーに対してであったり、気軽に行う地域での普及や親睦のためのダンスの場で用いたりするのに適している。最初の 2 つの方法は、Rollaway または Ladies In, Men Sashay を使ってサークル上でパートナーどうしを結びつけるものである。さらに多くを学んだダンサーに対してコールする場合には、この方法と同じプロセスやヒントが、男女ともインシークエンスのサークルを作るために使えるし、パートナーどうしを結びつけるのに、より複雑なサークルでのコールを使うことも、ここではできるだろう。

前章までに述べた手法の中に、限られたコールしか学んでいないダンサーにコールする場合に考慮されるべき手法が 3 つある。それは通常はこの章での方法よりももう少し多くのコールを使うが、30 から 40 のコールを学んだダンサーに使うことができる。

- 1) 第 5 章のアイソレーティッド サイト
- 2) 第 6 章の標準的な Dive Thru 法
- 3) 第 8 章の Circulate と Trade で Promenade へ

サイトコールでのゲットアウトは、コーラーは 3 つのことを成し遂げる必要がある。男子と女子の両方共がインシークエンスでなければならないし、パートナーどうしが一緒になければならない。これを行うには 2 つの障害がある。1 つは、男子と、女子が共にインシークエンスであるのを見極めることの難しさであり、もう 1 つは、ダンサーの習得した動きが非常に限られたものである時に、どのようにして彼らを必要な位置へと動かしていけばよいかを考えることである。

ビギナーのダンサーに対して通常、初期に教えられるコールのリストを調べてみる。女子のシークエンスを変える明らかな方法は“Two Ladies Chain”である。フェイスラインから全員のシークエンスを同時に変える明らかな方法は“Right and Left Thru”である。“Pass Thru, Bend the Line”を使っても皆のシークエンスを変えることができる。Circles(=Circle left/right)とサークル隊形で踊られるシンプルなコールは非常に強力なゲットアウトのためのツールである。男子、女子両方がインシークエンスである時には、“Rollaway”または“Ladies In, Men Sashay”を注意して使えば、パートナーどうしを結びつけることができる。

あまり顧みられないけれども非常に役立つのが、“Each Four Circle Left”のコールである。Each Four Circle Left 1/4、1/2、または 3/4 を行った場合の結果について考えてみよう。ダンサーの習得コール数が非常に少ない場合に、“Each Four Circle Left Halfway”は“Right and Left Thru”と等しい。“Each Four Circle Left 1/4(あるいは 3/4)”はフェイスラインフォーメーションをエイトチェインスルーフォーメーションに変え、ペアのカプルを外側に移動させる。

どのゲットアウト手法を選ぶのかは、コーラー自身がシークエンスを特定したり、ゲットアウト手法を記憶したりすることをどれほど容易にできる(と感じる)かによる。ここにある手法は、初心者が用語を学ぶにつれてコーラーが繰返し同様のゲットアウトを使わなくて済むようになるまで、といった比較的短期間限定で使用されるものである。ほとんどの新しいダンサーにとって“Circle Left”というのは、くつろいで曲に合わせて動ける「ほっと落ち着ける状況」だということを覚えておくとよい。

ビギナークラスで教えられるほどの熟練したサイトコーラーにとって、ここにある方法は非常に役立つ。また、一度その考え方を身に付ければ、どのゲットアウト方法を使う時でも、またどんなタイプのダンスグループに対してでも、多少変更を加えて調整し時々使うことが容易にできるだろう。

非常に基本的なゲットアウト法

By Susie Kelly

スクエアがノーマルカプルにされたなら、この方法のプロセスで必要なのは次のコールだけである：Two Ladies Chain, Pass Thru, Bend the Line, Forward and Back, Circle Left, Rollaway, Ladies In, Men Sashay, Allemande Left, Promenade。

まず見定める：

コールを始める前に、2 つの隣り合ったカプルを見つけ、覚える。男子のシークエンスの状態を記憶する。

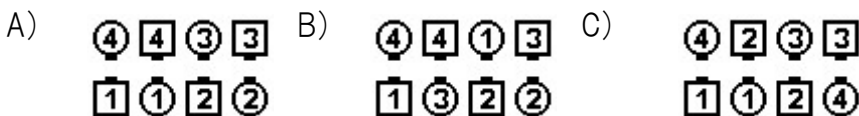
適切な一連のコールをした後に、1 カプルをペアにする：

しばらくコールした後、必要ならノーマライズして、それから Two Ladies Chain のようなコールを用いてどの男子でもよいかからパートナーとペアにする。(対称であれば彼のオポジションをもまた確実にペアになる。)

次に男子をインシークエンスにする：

次に、必要に応じて Pass Thru と Bend the Line を使って男子をフェイスライン上でインシークエンスにする。男子がインシークエンスでありさえすれば、ペアになっているカプルはラインのどちら側においても構わない。

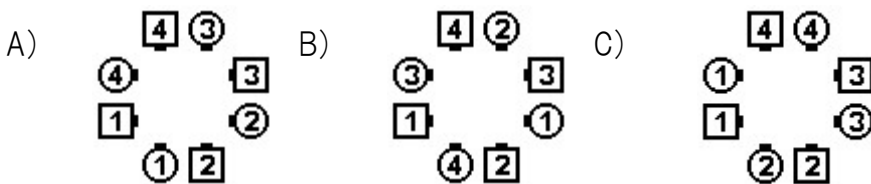
少なくとも 1 つペアがあり、男子がインシークエンスのフェイスライン：



最後にゲットアウトする：

もしこの時点で、偶然にもすべての男子が自分のパートナーを連れているなら、単に“Circle Left”をコールすればよい。(これは上図 A)

そうでなければ、“Two Ladies Chain, all Circle Left”をコールする。(上図 B または図 C に対して)



それから“Rollaway”(パートナーペアがラインの右側にいる、上図 B に対して)か、あるいは“Ladies In, Men Sashay”(パートナーペアが左側にいる、図 C に対して)の内のどちらかをコールする。

奇跡的に、パートナーのペアリングができています。どちらをコールしなければならないかは、Two Ladies Chain の前にどのカプルが自分のパートナーを連れていたかによって決まる。実際に自分でやってみて確かめてほしい。

偶数のセットアップ(EVEN SETUP)と制限されたサイト

By John Marus

この方法は、まだ習得コール数の限られたダンサーに向けてサイトコールを行うための方法であり、使えるゲットアウト方法の数も制限される。ここでは、ベーシックプログラムの Part 1 のリストを使ってのコールに焦点を当てる。使用できるゲットアウトの数を減らすために、セットアップを“偶数(even)”に限定し、ペアにするのはどちらのペアでもよく、また、“奇数(odd)”のセットアップに変えるようなコールは

避けるというものである。

“偶数”のセットアップとは、記憶したキーカプル 4 人の内、スクエアの半分の中にいる人数が偶数 (0、2、または 4 人) であるようなものをいう。一般的な開始点は、パートナーライン、リードライトボックス、そしてリードレフトボックスである。この 3 つの場合すべてで、パートナーどうしは皆ペアになっていることに注目する。

偶数のセットアップへのゲットイン

パートナーライン	リードライトボックス	リードレフトボックス
Heads Lead Right, Each Four Circle Left 3/4	Heads Lead Right	Heads Circle Left 3/4 and Pass Thru
Heads Lead Right, Circle to a Line	Head Ladies Chain, Heads Star Thru and Pass Thru	Head Ladies Chain, Heads Star Thru and California Twirl

ベーシックプログラムの Part 1 にあるコールの多くは、パートナーどうしのペアを維持したまま変えない。パートナーと一緒に保たれていれば、ゲットアウトから遠いところにいるわけではない。手始めに、パートナーペアを維持したままのコールの組立を少し作ってみるとよい。パートナーラインを作り、それから“All 8 Circle Left, Allemande Left”をコールしてゲットアウトする。

ベーシック プログラム – PART 1: パートナーペアを維持するコール:

Dosado	U-Turn Back	Couples Circulate
Promenade	Courtesy Turn	Right and Left Thru
Right and Left Grand	Lead Right	California Twirl
Left-Hand Star	Veer Left	Square Thru 1, 3 or 5
Right-Hand Star	Veer Right	Circle to a Line
Pass Thru	Bend the Line	Dive Thru

例1:

パートナーライン へのゲットイン: Heads Lead Right, Each Four Circle Left 3/4,

パートナーを維持する: Facing Dancers Dosado, Right and Left Thru, Pass Thru,
Bend the Line, Square Thru 3, Bend the Line

パートナーラインからのゲットアウト: All 8 Circle Left, Allemande Left, Promenade Home

“Two Ladies Chain”と“Star Thru” の2つのコールはそれぞれがパートナーを変えるコールであるが、ノーマルなフェイスカプルからいずれか一つを2回続けてコールするか、または一方のコールに続けて他方をコールすると、一旦パートナーを交換し、その後また元のパートナーに戻る。Square Thru 2 (または4)もパートナーを変える。これらのコールのどれも、センターの4人に対してだけコールされるのでなければ、スクエアの“偶数の状態”を変えることはない。

偶数から奇数へと状態を変えるコールというのは、Ends Circulate、Centers Circulate、Column Circulateと、Center Two Ladies Chainのような、ダンサーを2人だけ中央を横切って動かすようなコールのことである。そういうコールを避け、または2回をセットとしてコールすれば、“偶数の”セットアップで始まったスクエアはその状態が維持される。

“偶数の”セットアップからのゲットアウト:

セットアップが偶数であって、しかも対称であるので、1カプルだけペアリングすれば確実に全4カプルがペアになるだろう。その意味するところは、4カプル全部をペアにしてインシークエンスかアウトオブシークエンスのパートナーラインを作り出すことはいつでも比較的易しいはずだということである(第4章

の‘シークエンスを見る’の箇所を参照)。そこからコーラーは、既知のゲットアウト(第14章を参照)を使う。

プロセス:

0. 隣合う2つのカプル、特に1人のダンサーにとってのパートナーとコーナーを記憶する。
1. ”偶数“のセットアップになるようなゲットインを使う。
2. そのセットアップを“奇数”の状態に変えないものをコールする。
3. 1カプルをペアにして、ノーマルなフェイスングラインにする。
4. シークエンスを判断して、適切なゲットアウトモジュールをコールする。

ステップ3で、もし先にノーマルなフェイスングラインを作ったその後でパートナーどうしを結びつけるなら、4通りの場合がある:

- A) パートナーどうしはすでに一緒である -- 何もする必要はない。
- B) パートナーどうし向いている -- “Two Ladies Chain”をコールする。
- C) パートナーどうしが1つのライン上にいる -- “Pass Thru, Bend the Line, Two Ladies Chain”をコールする。
- D) パートナーどうしが斜め向かいにいる - C)の状況を作るために、“Two Ladies Chain”をコールする。

例2:

リードライトボックスへのゲットイン: Head Ladies Chain, Heads Star Thru and Pass Thru
“偶数”を維持するコールの組立: Star Thru, Right and Left Thru
カプルをペアにする: Two Ladies Chain
パートナーラインからのゲットアウト: All Circle Left, Allemande Left

例3 - ハーフサシェイドライン と BBGG (男男女女)ラインを使う:

リードレフトボックスへのゲットイン: Heads Circle Left 3/4, Pass Thru
“偶数”を維持するコールの組立: Right and Left Thru, Rollaway, Star Thru, U-Turn Back
Center Four Right and Left Thru and Rollaway
Everybody Pass Thru and U-Turn Back
ノーマルな フェイスングラインを作る: Center Four Right and Left Thru and Rollaway
パートナーペアを作る: Two Ladies Chain
パートナーライン アウトオブシークエンスのゲットアウト: Star Thru, Pass Thru, Allemande Left

オポジットラインからの近道:

“偶数の”セットアップであるノーマルなフェイスングラインにはオポジットラインも含まれる。オポジットラインから素早くパートナーどうしを結びつける方法は、“Star Thru, Centers Arch, Dive Thru, Centers Pass Thru”を使うことである。この時点でダンサーはエイトチェインスルーフオーメーションですべて自分のパートナーと向いていることだろう。

コーナーどうしを結びつけるのに必要なのは、ダンサーが皆インシークエンスなら“Pass Thru”だけであるし、アウトオブシークエンスなら“Square Thru Three”をすればよいだけであるから、記憶したコーナーどうしを探して、どちらのコールが適切かを見て判断すればよい。

例4 - オポジットラインからゲットアウトを始める:

リードライトボックスへのゲットイン:	Heads Lead Right
“偶数”を維持するコールの組立:	Veer Left, Couples Circulate, Ladies Chain Down the Line, Square Thru 3, Bend the Line, Forward and Back, Two Ladies Chain, Star Thru, Centers Arch, Dive Thru, Centers Pass Thru
パートナーを結びつける:	Star Thru, Centers Arch, Dive Thru, Centers Pass Thru
パートナーが向合う、コーナーを探す:	All Pass Thru, Allemande Left

奇数のセットアップを偶数に変える:

もし“奇数の”セットアップができてしまったなら(スクエアの半分に、覚えた2カプルの内の1人または3人がいる)、偶数状態回復のための計画を立てるのが良いだろう。もしその“奇数の”セットアップに気付くのが遅れたら、そのペアリングのプロセスでは全4カプルがペアになるという望まれる結果が得られないだろう。代わりに、結果は男子2人が自分のパートナーとペアになっているが、他の2人の男子はオポジットとペアになっているだろう。

奇数から偶数へと状態を変えるには、ダンサー2人だけを中央を横切って動かすようなコールを使う。もしスクエアがノーマルなフェイスラインなら、最も簡単な修正方法は、元のパートナーと一緒にでない女子をラインの端に置いて、それから全パートナーをペアにするために、“End Two Ladies Chain Diagonally”とコールすることである。

ペアリングとコーナー隣接によるゲットアウト法

Dottie Welch

この方法は、ビギナーのダンサーに対して使うことや、ペアが1つもできていない状態におけるシークエンス見極めに役に立てることを目的として考案された。この方法では、スクエアがいったんノーマライズされたなら、次のコールが必要なだけである: Two Ladies Chain, Pass Thru, Bend the Line, Forward and Back, Circle Left, Rollaway, Ladies In, Men Sashay, Allemande Left, and Promenade
この方法では、少なくとも1カプルを、パートナーとして、または互いに向い合うようにしてペアリングし、次にシークエンスを確認するためにコーナーどうしが隣り合っているかどうかを確認したのち、Circle Leftを使ってゲットアウトする。

パートナーどうしが横並びの形を目指してコールしてきたコーラーにとっては、パートナーが向い合った形を目指すのは慣れるのに少し工夫が要るが、それほど難しくはないはずである。

覚え方のコツ: ノーマルなフェイスラインで、ダンサーがインシークエンスであるとは、

- 全員が各自のパートナーどうしでペアのとき、コーナーどうしが隣り合っている
- または、パートナーどうしがCenterで向い合っているときコーナーどうしが隣り合っている
のいずれかの場合を指す。

ここでは次の2つのコール組立上の理論が当てはまる:

- 1) ダンサーがノーマルなフェイスラインである時、“Pass Thru”の動きを含むコールは男子、女子両方のシークエンスを変える。
- 2) ノーマルなフェイスラインで、2カプルだけがペアになっている時、男子と女子のシークエンスは違っている。“Two Ladies Chain”をコールすればシークエンスは同じになる。

“Bend the Line”の後の“Two Ladies Chain”は、動きが不自然なので、気を付けて、“Forward and Back”を間に入れるようにするとよい。

ペアリング&コーナー隣接法のステップの簡潔なまとめ:

- ステップ 0) コール開始前に、隣り合うカプル2つと、その中のコーナーどうしのペアを覚える。
- ステップ 1) ゲットアウトの用意が整えばノーマルなフェイスラインを作る。
- ステップ 2) 少なくとも1つ横並びのパートナーペアを作るか、または向かい合わせにさせる。
- ステップ 3) もし“Two Ladies Chain”で全4カプルがペアになるなら、それをコールする。もし、2カプルだけしかペアができる可能性がないなら、そのパートナーどうしをCenterで向かい合わせにさせる。
- ステップ 4) コーナーどうしが隣り合っているかどうか調べて、シークエンスを判断する。
- ステップ 5) コーナーどうしが隣り合っていないければ、男子、女子両方のシークエンスを変える。
- ステップ 6) “Circle Left”をコールし、必要ならパートナーどうしを結びつける。

詳細な解説:

ステップ 0) コールを開始する前に隣り合うカプル2つを記憶する。パートナーペアを2つと、コーナーどうしのダンサーの2人である。

ステップ 1) ゲットアウトの用意が整えば、ノーマルなフェイスラインにする。

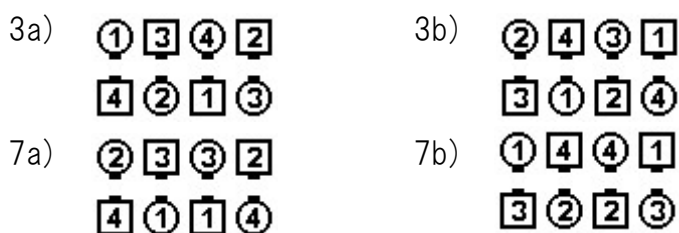
ステップ 2) 少なくとも1つ横並びのパートナーペアを作るか、または向かい合わせにさせる。

(対称であるからオポジットのカプルもペアか向かい合わせになることは確実である。) かなりの場合でこれは驚くほど簡単である。というのも、もうすでにペアができていることが多く、ただそれを見つげ出せばよいだけであるから。以下の説明は、何らかの措置を取なければならないようないくつかのケースに対処する方法を示している。

パートナーペアが一緒にいるか、または向い合っているだろうか？

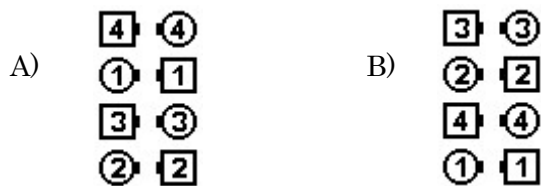
もしYesなら、あなたはもうこのステップは終えたのである。第2章のシークエンスとリレーションシップの16の可能な組み合わせの図を見て、その内の6つは少なくとも1つパートナーペアがあるのを確かめる。それは、1a、1b、5a、5b、6a、6bである。パートナーどうしが向い合っている組み合わせがもう6つある。それは、2a、2b、4a、4b、8a、8bである。

もしNoなら、4つのFASRがあり得る:



もしパートナーペアが横並びであれ、向い合わせであれ、全くいなければ、同じライン上を横に見てパートナーペアの可能性を探す。7aと7bでは、パートナーどうしが同じライン上にいる。もし同一線上にパートナーどうしが全くいなければ(FASR 3aか3b)、“Two Ladies Chain”をコールしてパートナーどうしを同じライン上に置く(3aは7aに、3bは7aになる)。

パートナーどうしが同じライン上に来たら、“Pass Thru, Bend the Line, Forward and Back”をコールする。そうすれば次のような2つの結果が得られる:



これで、パートナーどうしが皆向い合っているから、ステップ2が完了したことになる。

ステップ 3) もし4つパートナーペアができる可能性があるなら、ルートAに従って進む。

もし2つだけパートナーペアができる可能性があるなら、ルートBに従って進む。

ルートA) もし“Two Ladies Chain”のコールで全4カプルがペアになるならそれをコールする。

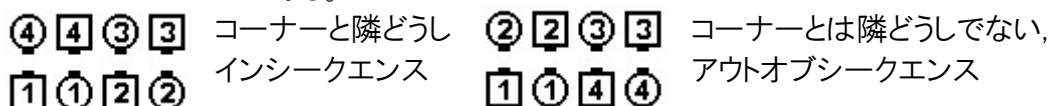
もしパートナーどうしが皆向い合っているなら(上図AとB)、“Two Ladies Chain”をコールする。図Bで示されたケースで、結果的にインシークエンスになるという判断が間に合えば、そのまま“Promenade”で終われば、ゲットアウトは完成である。

ルートB) もしペアが2つしかなければ、パートナーペアをCenterで互いに向い合わせにする。もしパートナーペアが2つだけで、横並びか向い合っているなら、“Two Ladies Chain”と“Each Four Circle Left Half”をコールして、1つのパートナーペアである2人がCenterで向い合うようにする。(もし“Right and Left Thru”が使えるなら、“Each Four Circle Left Half”の代わりに使う。)

ステップ 4) 隣り合うコーナーどうしを探してシークエンスを判断する。

この時点では、男子のシークエンスは女子のシークエンスと同じはずである。記憶したコーナーどうしは隣り合っているか？もしそうなら、男子と女子は共にIn シークエンスである。もし隣り合っていないければ、男子、女子両方ともアウトオブシークエンスである。

ルートA) もし4カプル全部がペアになっているなら、センターで、またはエンズで互いに手を取れる位置で隣り合っているコーナーどうしを探す。もしあれば、ダンサーは皆インシークエンスである。



ルートB) もしパートナーどうしがセンターで互いに向い合っているなら、隣り合うコーナーどうしで、今は互いのパートナーである2人を探す。そういうコーナーどうしがいれば、ダンサーは両方ともインシークエンスである。



ステップ 5) もしコーナーどうしが隣り合っていないければ、男子、女子両方のシークエンスを変える。

もしステップ4でコーナーどうしが隣り合っていないければ、アウトオブシークエンスであるから、“Pass Thru, Bend the Line”(あるいは、使えるなら“Right and Left Thru”)を使ってシークエンスを変えれば良い。

ステップ 6) “Circle Left”をコールして、必要ならパートナーどうしを結びつける。

この時点で3つの可能性があるだろう。“All Circle Left”をコールし、ダンサーを見て、

ノーマルなペアのカプルにするためにどのコールが使われなければならないかを判断する。

A: (イン) <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; gap: 5px;"> ④ ④ ③ ③ </div> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; gap: 5px; margin-top: 5px;"> ① ① ② ② </div>	A: (アウトだ った) <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; gap: 5px;"> ① ④ </div> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; gap: 5px; margin-top: 5px;"> ① ④ ② ③ ② ③ </div>	B: (イン) <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; gap: 5px;"> ③ ④ ② ③ </div> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; gap: 5px; margin-top: 5px;"> ① ④ ② ① </div>	B: (アウトだ った) <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; gap: 5px;"> ③ ③ </div> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; gap: 5px; margin-top: 5px;"> ④ ② ④ ② ① ① </div>
---	---	---	---

ケースA (イン)はパートナーラインであって、ケースA (アウトだった)は“Pass Thru, Bend the Line”をした後でパートナーラインになったもの:両方の場合に対して、“Circle Left, Allemande Left, Promenade”をコールする。

ケースB (イン) はコーナー ラインであった:“Circle Left, Rollaway, Allemande Left, Promenade”をコールする。

ケースB (Outであった)は、“Pass Thru, Bend the Line”をした後Right-Hand Lady Lineになったもの:“Circle Left, Ladies In, Men Sashay, Allemande Left, Promenade”をコールする。

例1:

- a)

①
②
④
③

 Arrangement #1(BBGG)のフェイスライン、ノーマライズしなければならない。“Centers Pass Thru, and Centers U-Turn Back”をコールする。
- b)

①
②
④
③

 フェイスライン、ノーマルカプルで、皆パートナーと向いている。“Two Ladies Chain”をコールしてペアにする。
- c)

②
②
③
③

 全員ペアだがコーナーは隣り合っていないので、In シークエンスではない。“Each Four Circle Left Half”をコールする。
- d)

①
①
④
④

 全員ペアでコーナーが隣り合っているので、In シークエンスである。“All 8 Circle Left, Allemande Left”をコールする

例2

- a)

③
③
②
④

 Arrangement #4(GBBG)のフェイスライン、ノーマライズしなければならない“Couples with the girl on the right-Rollaway”、“All Pass Thru and U-Turn Back”をコールする
- b)

②
④
①
①

 ノーマルなフェイスラインでパートナーペアが2つある。
 “Right and Left Thru and Two Ladies Chain”をコールする。
- c)

②
③
①
②

 パートナーペアがセンターで向いている、コーナーが隣り合っている。
 “Rollaway, Circle Left, Allemande Left, Promenade”をコールする。

フェイスリングパートナー(FACING PARTNER)のゲットアウト法

これは上で述べたペアリング&コーナー隣接法の、より進んだバージョンである。前述の方法をしばらく使ってみれば、いくつかのステップが省略可能であることに気づくだろう。それらのステップは、インシークエンスであることの手掛かりを思い出したり確認したりし易くするために使われる。より短時間にゲットアウトすることにもつながるし、前出のシステムをミックスして使うこともできる。自分で認識できるなら端折ったりゲットアウトを替えたりしても良いが、認識できないならこの手掛かりを探しながら先へ進める。

ノーマルカプルにしたなら、この方法で必要なのは次のコールだけである： Two Ladies Chain, Pass Thru, Bend the Line, Circle Left, Rollaway, Ladies In, Men Sashay, Allemande Left, Promenade。

最初の目標は、ノーマルなフェイスラインで、少なくとも一つパートナーペアがあり2人が互いに向い合っているものを作ることである。そこで起きうる6つのFASRのそれぞれに対して直接使えるゲットアウトがある。

ステップ 0) コールを始める前に、スクエアの中で隣り合う2つのカプルを覚える。その2組のパートナーペアと、隣り合うコーナーどうしのダンサーとを知っておく必要がある。

ステップ 1) しばらく踊ってから、ノーマルなフェイスラインを作る。

- a) もし全員がペアでインシークエンスと分かれば、直接“Circle Left, Allemande Left”に進む(もしこれを見落としても後でうまく続けられるだろう)。
- b) そうでなければ、ステップ2に進む。

ステップ 2) 互いに向い合っているパートナーのペアを探すかまたは作り出す。

- a、b、c を順番に完成させる。指示されているようにステップ3に進む。
- a) 互いに向い合っているパートナーペアがいるのが分かれば、ステップ3に進む。
- b) もし“Two Ladies Chain”で向い合うペアができるなら、それをコールし、ステップ3に進む。
- c) パートナーどうしが同じラインにいないければ、“Two Ladies Chain”をコールする。同じライン上でペアになっていないパートナーどうしを向かい合わせにするために、“Pass Thru, Bend the Line, Forward and Back”をコールしてからステップ3に進む。

ステップ 1 と 2 の代わりに： もしダンサーが Veer Left, Circulate, Chain Down the Line を知っているなら、ノーマルなカプルの右手の平行 ツーフェイスド ラインを作って、ステップ 1 と 2 の目標に到達することができる。少なくとも1つのカプルをパートナーどうしにするまで Boys Circulate あるいは Girls Circulate をコールして、その後、Chain Down the Line をコールして、パートナーがお互いに向かい合ったフェイスラインを作る。

ステップ 3) 6つの可能なパターンのうちの1つから直接ゲットアウトする。

ステップ2を完了したら、次の3つの可能性(それぞれに2つの場合がある)のうちのいずれかになるはずである。まず、向い合うパートナーどうしがどこにいるかを探し、それから、コーナーどうしが隣り合っているかについてのヒントを使い確認する。

a) パートナーどうしは皆向い合っている：

パートナーが皆向い合っている時は男子と女子のシークエンスが違っているから、どちらかのシークエンスを変える必要があるだろう。Each Four Circle Left 1/4 は男性のシークエンスを変え、Each Four Circle Left 3/4 は女性のシークエンスを変える。“Each Four Circle Left”を使う場合は、トレイドバイアレマンドレフトFASR(コーナーどうしがエンズであるかまたはセンターで向い合っている)を目指して行くのであるから、Circle Leftが3/4なのか1/4なのかを決める。

- i) 男子がインシークエンスである(コーラーに近いラインの左側にいるペアはコーナーどうしである)：
(注意：パートナーを隣どうしに持ってくるために Two Ladies Chain をコールしたときは、コーナーどうしはラインの端にきてお互いに隣どうしとなる)

① ④ ② ③ “Each Four Circle Left 3/4, Pass Thru, Allemande Left”をコールするか、
① ④ ② ③

または“Two Ladies Chain into a Promenade”をコールする。

- ii) 男子がアウトオブシーケンスである(コーラーに近いラインの左側にいるペアはコーナー
どうしではない):

① ② ④ ③ “Each Four Circle Left 1/4, Pass Thru, Allemande Left”をコールするか、
① ② ④ ③ または“Right and Left Thru, Two Ladies Chain into a Promenade”をコー
ルする。

- b) 内側(センター)だけでパートナーどうしが向い合っている:(前述の方法と同じ)
覚え方のコツ:“ノーマルなフェイスングラインである場合、パートナーどうしがセンターで(のみ)
向い合っていて、コーナーどうしが隣り合っているなら、ダンサーは全員インシーケンスであ
る。”

- i) ダンサーが全員自分のコーナーを横に連れている(全員インシーケンス):

④ ① ③ ④ “Rollaway, Circle Left, Allemande Left”をコールするか、または“Right and
② ① ③ ② Left Thru, Pass Thru, Allemande Left”をコールする。

- ii) だれも自分のコーナーを横に連れていない(全員アウトオブシーケンス):

② ① ③ ② “Pass Thru, Bend the Line, Circle Left, Ladies In, Men Sashay, LA”をコ
④ ① ③ ④ ールするか、または“Center Four Circle Left 1/2, All Circle Left
Rollaway, LA”をコールする。

- c) 外側(エンズ)でだけパートナーどうしが向い合っている:

ここでは、b)で述べた覚え方のコツに対し、1つか2つの「～でない」という否定表現が含まれる。

- i) ダンサー全員が、自分のコーナーを横に連れている:

1つの否定:コーナーどうしは隣り合っているが、向い合うパートナーどうしはセンターに
いるのではなく(否定/not)、エンズにいる。従って、全員アウトオブシーケンスである。

① ② ② ③ “Pass Thru, Allemande Left”をコールする。(“Star Thru”をコールすれば
① ④ ④ ③ コーナーボックスになることに注意。)あるいは、“Right and Left Thru,
Rollaway, Circle Left, Allemande Left”をコールする。

- ii) ダンサーは誰も自分のコーナーを横に連れていない(全員インシーケンス):

二重否定:コーナーどうしが隣り合っていない(否定)、向い合っているパートナーどうし
はセンターにいない(否定)エンズにいる。二重の否定は肯定になるから、全員インシ
ークエンスということになる。

① ④ ④ ③ “All Circle Left, Ladies In, Men Sashay, Allemande Left”をコールするか、
① ② ② ③ “All Circle Left, Turn corner by the left arm, hold on and Promenade”
をコールする。

第 11 章

まずシーケンスによって調整する方法

本章に述べる方法では、コーラーが男子のシーケンスを特別な手がかりなしに認識したり、まず手始めに男子をある特定のシーケンスにしたりということが求められる。ダンサー全員を同じシーケンスにした後で、コーナーどうし、パートナーどうしを結びつけるには一連のコールが用いられる。

スロットティング法(SLOTTING SYSTEM) By Johnny Roth

この方法は当初ジョニーロスによって、モジュールの枠組みとしてあみ出された。その考え方は、一連のコールの初めに(リレーションシップで決まる)4 つのスロットの内の1つを設定するというものである。オリジナルのゲットインコールは、Four Ladies Chain をある分数の分だけ行いそれから Heads(または Sides) Lead Right and Circle to a Line で、これにより、インシーケンスでノーマルなカプルの、パートナーどうしが既知のリレーションシップのフェイスラインができる。

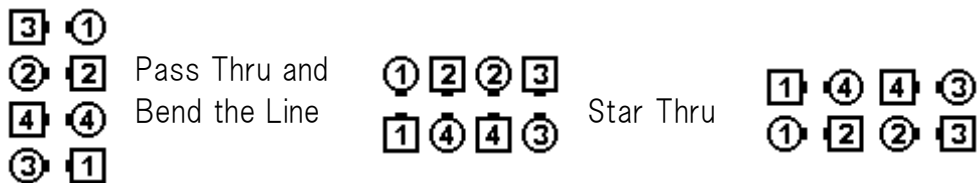
次にコーラーはゼロモジュールを使って少し動かした後、ダンサーを同じフェイスラインに戻す。スロットティング法のゲットアウトモジュールを適用するためには、ダンサーは皆アウトオブシーケンスでなければならない。アウトオブシーケンスのラインを作るためには、“Pass Thru and Bend the Line”や“Right and Left Thru”が使われる。

この時、コーラーはどのリレーションシップであるかを認識し、それによりスロット番号を決める。このスロット番号は、コーラーがアレマンドレフトに達するまでにスロットティングシーケンス(と呼ばれる一連のゲットアウトモジュール)のコールのうち、何個目までが必要になるのかを教えてくれる。例えばスロット番号1ならばコーナー ラインのアウトオブシーケンスであるから、アレマンドレフトに到達するにはスロットティングシーケンスの 1 番目のコールだけが必要になる、というものなのである。

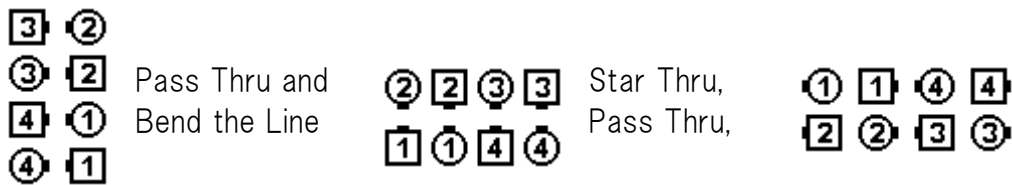
- スロット番号:コーナー= 1、パートナー= 2、ライトハンドレイディ= 3、オポジット= 4
- スロットティング シーケンスは: “Star Thru, Pass Thru, Trade By, Pass Thru”

下の図は、インシーケンスのノーマルなフェイスラインからスタートする場合の 4 つのケースを示している。もしダンサーが既にアウトオブシーケンスになっているなら、“Pass Thru, Bend the Line”は省略する。各スロットの 3 つの図は、それぞれのラインのインシーケンスの図、“Pass Thru and Bend the Line”をした後のアウトオブシーケンスの図、そして指示されたコールシーケンスを行った後のアレマンドレフト FASR を表している。

- A) スロット 1 – コーナー ライン (男子がインシーケンスで、全員コーナーを連れている):
 (ゲットイン例: Four Ladies Chain 3/4, Heads Lead Right and Circle to a Line)
 (別のゲットイン例: Heads Star Thru and California Twirl, all Star Thru)



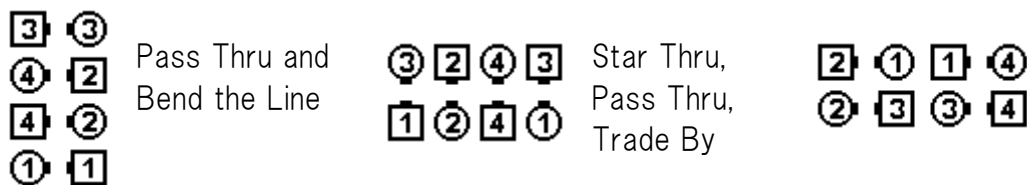
B) スロット 2 – パートナーライン (男子がインシークエンスで、全員パートナーを連れている):
 (ゲットイン例: Heads Lead Right, Circle to a Line)



C) スロット 3 – ライトハンドレイディライン (男子がインシークエンスで、皆ライトハンドレイディを連れている):

(ゲットイン例: Four Ladies Chain 3/4, Four Ladies Chain across, Heads Lead Right, Circle to a Line)

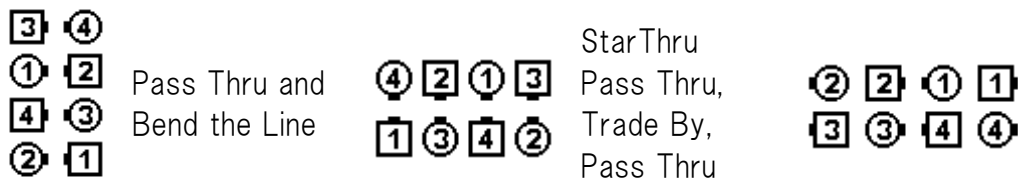
(別のゲットイン例: Sides Star Thru, Pass Thru, Square Thru 2, Partner Trade)



D) スロット 4 – オポジットレイディライン (男子がインシークエンスで、皆オポジットレイディを連れている):

(ゲットインの例: Four Ladies Chain across, Heads Lead Right, Circle to a Line)

(別のゲットイン例: All Four Ladies Chain 3/4, Heads Square Thru, Slide Thru)



この方法は元の形そのままで使えるが、加えて、各スロットを作り上げた後、モジュールを使う代わりにアイソレーティッドサイトコールを使うようにコンセプトを変更しても良い。

スロットイング法の発展バージョン:


コーラー達がサイトコール技術を開発していく中で、スロットイング法を知っているコーラーが、それと同じ考え方をサイトによるゲットアウト法の 1 つとして使えることに気付いたようだ。これは、ノーマルなフェイスラインから使うよう考案されている。この方法では、男子と女子のシークエンスを同じにしてから、コーナーどうしが Allemande Left できる形になって終わるような一連のコールを行う。その際、現在のシークエンスを調べ、ダンサーがインシークエンスであることを確かめる箇所が 2 つある。

ステップ 0) コールを始める前に、隣り合ったカプル 2 つを記憶する。パートナーペア 2 つ、コーナーどうしであるダンサーと、男子か女子どちらかのシークエンスを知っていることが必要である。

ステップ 1) ゲットアウトの用意ができたなら、セットアップをノーマルなフェイスラインに変える。

ステップ 2) もしシークエンスが違えば(男子がインで女子がアウト、または男子がアウトで女子がイン)、次の状況の内のどれか 1 つになっている:

- 各ラインに 1 つだけペアがある。

- 1つのボックス内にパートナーどうしが皆いるのだが、ペアになっていない。誰もがパートナーと向い合っている。
- 1つのライン上に皆パートナーどうしがいるが、ペアになっていない。例えば: 

もしシークエンスが違うなら、同じにするために“Two Ladies Chain”をコールする。

ステップ 3) 男子か女子の、Promenade をする場合の順序を調べる。アウトオブシークエンスであることが望まれる。もしダンサーがインシークエンスなら、“Right and Left Thru”をコールする。

ステップ 4) 下の一連のコール(=スロットティングシークエンス)を開始し、覚えているコーナーどうしが向い合っているか、または外側で隣り合っていて Allemande Left ができる位置に来るところでコールをストップする:

“Star Thru, Pass Thru, Trade By, Pass Thru”

ステップ 5) “Allemande Left, Promenade”をコールしてゲットアウトを終える。

スロットティング法の箇所にある図を今一度見直して次のことを確認する:

ケース A/C ではペアになったカプルが外側にいて自分のコーナーと向い合っている。

ケース B/D ではトレイドバイフォーメーションであり、“サークル”と見なせばコーナーが隣にいる。

後での修正: “Star Thru”をした後で“California Twirl”を加えれば、シークエンス修正することを後でもできる。あるいは、“Pass Thru”を“Square Thru 3”と替えてもよい。その後に、コーナーが見つかるまで“Pass Thru, Trade By, Pass Thru”と続けていけばよい。

シンギングコールでのゲットアウト: スロットティング法でゲットアウトに使われる一連のコールはまた、シンギングコールのフィギュア(Figure)の中で、アウトオブシークエンスのパートナーラインから、望まれるペアリングの形へとダンサーを動かすためにも使用することができる。(第 12 章の“シンギングコールの中のゲットアウト”の箇所を参照)

“Star Thru, Pass Thru”はコーナーどうし向き合って終わる。

“Star Thru, Pass Thru, Trade By”はオポジションどうし向き合って終わる。

“Star Thru, Pass Thru, Trade By, Pass Thru”は男子が自分のライトハンドレイディと向きあって終わる。

サイトによるスロット法(Sighted Slot Solutions) By Tom Sellner

これは、上述のスロットティング法でジョニーロスが最初に名付けた 4 つのスロットを作り出したり特定したりするためにサイトコールを使うという方法である。

ステップ 0) コールを始める前に、プライマリーマンと彼のパートナー、彼のコーナー、そして彼のパートナーにとってのコーナーとを覚える。これは一般的に選択されるキーダンサーたちとは異なるので、緊急事態に備え、プライマリーマンのパートナーのコーナーは、彼のコーナーのパートナーの反対側にいるダンサーだ、ということも覚えておく。もしプライマリーマンが男子 #1 なら、他の 3 人のダンサーとは、女子 #4、女子 #1 と、男子 #2 である。

ステップ 1) ゲットアウトをしようとした時に、プライマリーマンをエンズにおいたノーマルなフェイスラインを作り、彼のパートナーのコーナーが、彼に向い合うカプルの中にあるようにする。このセットアップにすると、男子がアウトオブシークエンスであることが確定する。



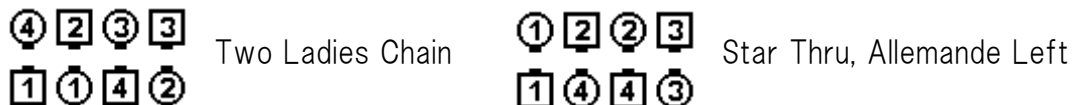
ステップ 2) プライマリーマンと彼のパートナーのコーナーとを含むボックスに注目する。下図のライン左半分にあるボックスのことである。プライマリーマン(男子 #1)のパートナーとコーナーがいるかどうか探してみると、以下のように 4 つの可能性がある。どの状況にあるのかを判断したら、ステップ 3 のそれに対応する箇所へと進む。

- a) プライマリーマンのパートナー、コーナーの両方ともそこにいる。
- b) 彼のパートナーだけがそこにいる。
- c) 彼のパートナーもコーナーもどちらもいない。
- d) 彼のコーナーだけがそこにいる。

ステップ 3) 男子は、ノーマルなフェイスラインでアウトオブシークエンスになるように動かされたのであるから、後は、女子もまたアウトオブシークエンスにすることが残されているだけである。ステップ 2 で、パートナーとコーナーの 4 つの可能な状況の中から 1 つが特定できたであろうから、以下のそれぞれに対応したケースへと進み、女子がどこに位置すべきかを見てみる。必要なコールは“Two Ladies Chain”だけのはずだ。下にある 2 つの図でそれぞれ、左の図は修正されなければならないケースを示し、右の図はそれが達成された状態を示す。スロットイング法で使うゲットアウトのシークエンスの適切な部分も示されている。

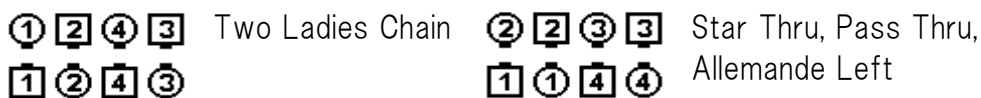
A) スロット 1 – アウトオブシークエンスのコーナーライン:

ケース a) もし左側のボックスにプライマリーマンの元のパートナーとコーナー両方がいれば、アウトオブシークエンスのコーナーラインを作るために必要な“Two Ladies Chain”を使う。ゴールは、右図に示される、プライマリーマンのコーナーを彼の現在のパートナーとしてペアリングすることである。



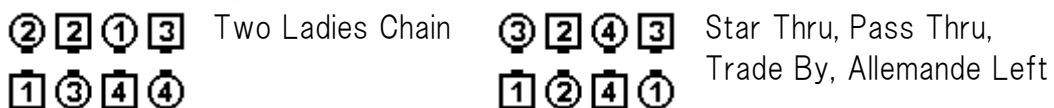
B) スロット 2 – アウトオブシークエンスのパートナー ライン (PL):

ケース b) もし左のボックスに、プライマリーマンの元のパートナーがいるだけなら、必要に応じて“Two Ladies Chain”を使いアウトオブシークエンスのパートナーラインを作り出す。ゴールは右の図に示されているように、プライマリーマンの元のパートナーをテンポラリーパートナーとしてペアリングすることである。



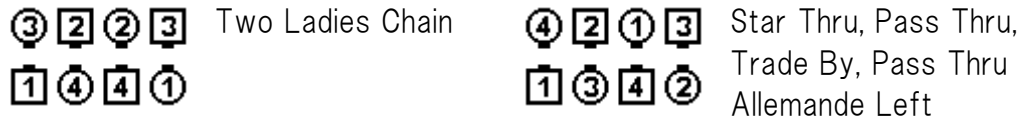
C) スロット 3 – アウトオブシークエンスのライトハンドレイディライン:

ケース c) もし左のボックスにプライマリーマンの元のパートナーも彼のコーナーもどちらもいなければ、“Two Ladies Chain”を必要に応じて使い、アウトオブシークエンスのライトハンドレイディラインを作り出す。ここでのゴールは、右図に示されているようにプライマリーマンの元のパートナーを、彼のいるラインの反対の端に位置させることである。



D) スロット 4 – アウトオブシーケンスのオポジットレイディライン:

ケース d) もしプライマリーマンの元のコーナーだけが左のボックスにいるなら、“Two Ladies Chain”を必要に応じて使い、アウトオブシーケンスのオポジットレイディラインを作り出す。ここでのゴールは、右側の図のようにプライマリーマンのコーナーを彼と向かい合わせにすることである。あるいは、プライマリーマンのパートナーを、彼から見て斜め向いに位置させることが目標だと考える方が、より易しいかもしれない。



ステップ 4) この段階で、4 つの既知の FASR の内のどれか 1 つを作り出したことになり、これで、上に示されたスロットティング法でのゲットアウトモジュールを適切にコールすること、または他のゲットアウトモジュール(第 14 章、ゲットアウト満載！を参照)を使うことができるはずである。このプロセスを簡潔にまとめたものは、次のセクションの終わりに載せておく。

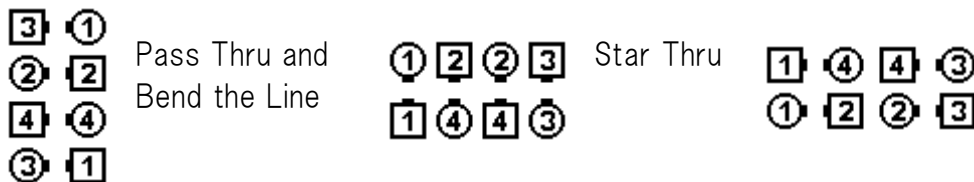
プライマリーレイディを使う場合のスロットティング法によるゲットアウト By Tom Sellner

プライマリーレイディを見て行う、スロットティング法によるセットアップとゲットアウト:

女性コーラーは、プライマリーレイディが右の端になるようにノーマルなフェイスラインを作れば、元のスロットティング法の枠組みを使う方がより易しいと感じるかもしれない。ここに、4 つのスロットについてのセットアップの説明と図が示されている。それぞれの下にある 3 つの図は、インシーケンスのラインと、“Pass Thru and Bend the Line”をした後のアウトオブシーケンスの図、そして適切なスロットティング法のゲットアウトモジュールを用いた後のアレマンドレフト FASR の図である。

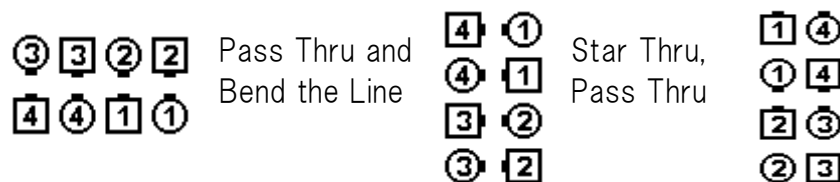
A) スロット 1 – コーナー ライン (女子がインシーケンスで、全員コーナーを連れている):

(ゲットイン例: Four Ladies Chain 3/4, Heads Lead Right and Circle to a Line)

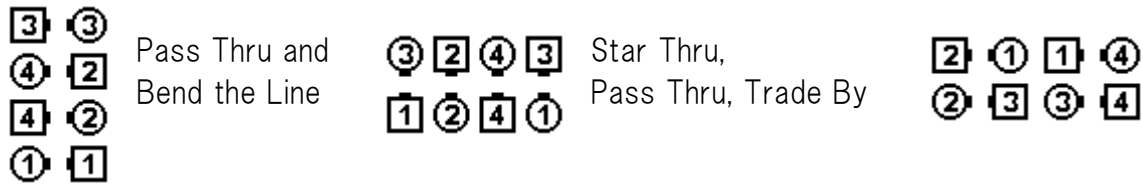


B) スロット 2 – パートナーライン (女子がインシーケンスで、全員パートナーを連れている):

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



C) スロット 3 – レフトハンドマン ライン (女子はインシークエンスで、皆自分のレフトハンドマンを連れている): (ゲットイン例: Four Ladies Chain 3/4, Four Ladies Chain across, Heads Lead Right, Circle to a Line)



D) スロット 4 – オポジット Man ライン (女子はインシークエンス、皆オポジット Man を連れている): (ゲットイン例: Four Ladies Chain across, Sides Lead Right, Circle to a Line)



プライマリーレイディを使う場合の、サイトによるスロットティング法

先に述べられたサイトによるスロットティング法のルールはまた、プライマリーレイディを基準にしたスロットティングの考え方にも使うことができる。

ステップ 0) プライマリーレイディ、彼女のパートナー、彼女のコーナー、そして彼女のパートナーのコーナーを記憶する。

ステップ 1) プライマリーレイディ(図の女子 #1)がラインの右の端に、彼女のパートナーのコーナー(女子 #4)が向かいのカプルの中にあるような、ノーマルなフェイスラインを作る。これは、女子がアウトオブシークエンスであることを保証する。

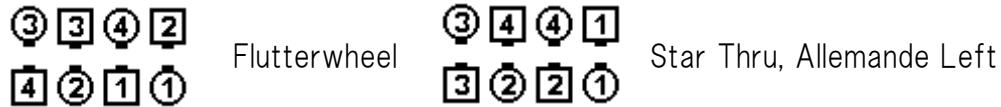
ステップ 2) この 2 人の女子を含むボックスを注視して、プライマリーレイディのパートナーとコーナーがそこにいるかどうかを見る。これには 4 つの場合が考えられる。

- a) 彼女のパートナーとコーナー両方がいる。
- b) 彼女のパートナーだけがいる。
- c) 彼女のパートナー、コーナー、どちらもいない。
- d) 彼女のコーナーだけがいる。

ステップ 3) この 4 つの場合はそれぞれ、下にある4つのスロットに対応している。アウトオブシークエンスのノーマルなフェイスラインの 4 つの FASR を作るには、男子がアウトオブシークエンスの状態にするのと同じルールを使えば良い。もし必要なら、“Two Ladies Chain, Right and Left Thru”あるいは、男子を交換するために“Flutterwheel”を使う。下にある 2 つの図はそれぞれ、左図が修正を必要とする状態を示し、右図は目標達成後の状態を示している。一連のコールは、スロットティング法のゲットアウトと同じである。他にも適切なゲットアウトを使うことができる(第 14 章:ゲットアウト満載!を参照)。

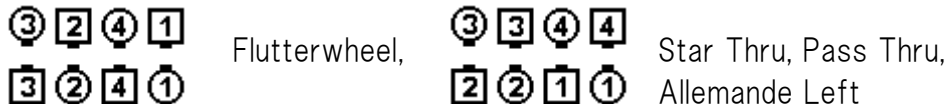
A) スロット 1 – アウトオブシークエンスのコーナー ライン

ケース a) もしプライマリーレイディのパートナーとコーナーが右側のボックスにいるなら、目指すゴールはコーナーどうしが現在のパートナーとして一緒にいるような、アウトオブシークエンスのラインにすることである。



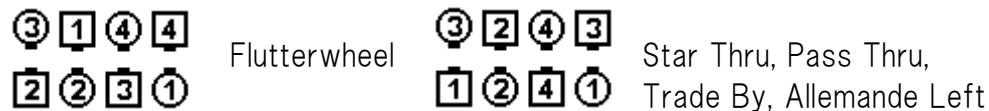
B) スロット 2 – アウトオブシークエンスのパートナー ライン (=ゼロライン)

ケース b) もし右側のボックスにプライマリーレイディのパートナーだけがいるなら、ゴールは、プライマリーレイディの元のパートナーを現在のパートナーとして一緒にすることである。



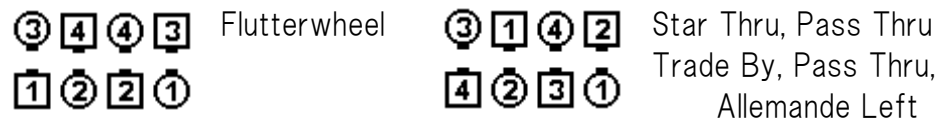
C) スロット 3 – アウトオブシークエンスのレフトハンドマン ライン

ケース c) もしプライマリーレイディのパートナーもコーナーもどちらも右側のボックスにいないなら、ゴールは、プライマリーマンをプライマリーレイディと同じライン上で反対の端に位置させることである。



D) スロット 4 – アウトオブシークエンスのオポジットマンライン

ケース d) もし右側のボックスにプライマリーレイディのコーナーだけがいるなら、ゴールは、プライマリーレイディの元のコーナーを彼女と向かい合わせにさせ、プライマリーレイディの元のパートナーを斜め向かいに置くことである。



サイトによるスロットイング法のゲットアウトプロセス-要約:

ステップ 1) プライマリーマン(またはレイディ)をノーマルなフェイスングラインの端に置く。また、男子がアウトオブシークエンスであることを確実にするために、適切な男子(または女子)を向いのカプルの中に置く。

ステップ 2) プライマリーダンサーのパートナーとコーナーがいるかどうか探す。

ステップ 3) 必要ならば、次の箇所にあるように、4 つの FASR の 1 つを、パートナーとコーナーの存在の有無に基づいて指示された状態にするために、その 2 人の女子(または男子)を動かす。

記憶の秘訣は CPR と O である:

男子のスロットの順番を覚えるためには CPR を使い、そして O を付け加えるとよい。CPR とは、コーナーの‘C’、パートナーの‘P’、ライトハンドレイディの‘R’であり、そしてオポジットの‘O’のことである。

女性コーラーは、CPL O を使うかもしれない。つまり、コーナーの‘C’、パートナーの‘P’、レフトハンドマンの‘L’、オポジットの‘O’のことである。

4 人のボックスにいるダンサー	ノーマルなフェイスライン	調整して目指す状態
a) パートナーとコーナー	アウトオブシークエンス コーナー ライン	テンポラリーパートナーとして元のコーナーを連れる
b) パートナーのみ	アウトオブシークエンス パートナー ライン	元のパートナーどうしを一緒にする
c) どちらもいない	アウトオブシークエンス ライトハンドレイディ またはレフトハンドマン ライン	プライマリーカプルの 2 人を 1 つのラインの両端に置く
d) コーナーのみ	アウトオブシークエンス オポジットレイディ(またはオポジットマン) ライン	プライマリーダンサーがコーナーと向いているか、プライマリーダンサーどうしが斜め向かいにいる

サイトによるエニタイムエニプレイス(ANY-TIME ANY-PLACE)法 By Tomas “Doug” Machalik

- 0) チップを始める前に、スクエアの中の隣り合う2カプルを覚える。パートナーペアを1つと、男子、女子両方のシークエンスも意識的に知っておく必要がある。
- 1) 覚えた2人のキーとなる男子両方を見つけて、彼らのシークエンスを確認する。もし彼らがアウトオブシークエンスなら、それを覚えて**男子をインシークエンスにする**ようないくつかの“マジック”コールを使う。それらマジックコールとは、“Trade”、“Zoom”、“(Left) Swing Thru”、“Right and Left Thru”、“Recycle”、“Flutterwheel”、“Split Circulate”、“Walk and Dodge”、“Half Sashay”そして“Tag the Line”などである。
- 2) また、キーとなる女子も見つけて、(男子のシークエンスは変えないようにしつつ)**女子もまたインシークエンスにする**。このためのマジックコールには、“Two Ladies Chain”、“Reverse Flutterwheel”、“Girls Trade”や“Girls Cross Run”などがある。
- 3) 考えているゲットアウトを使うためにフォーメーションかアレンジメントのどちらかを変える必要がある場合、**男子 1人、女子 1人をそれぞれのジオメトリッククワドラントに動かしてみる**。そこから、フォーメーション、アレンジメントと、シークエンスの問題点を解決するには、ただ、“Single Hinge”、“Touch 1/4”、“Scoot Back”、“Single Circle (3/4) to a Wave”、“Step to a Wave”、またはこの種の他のふさわしいコール(またはコールの組み合わせ)を使うだけでよい。
- 4) 唯一残された考慮すべき点は、**パートナーどうしを隣り合わせる**というリレーションシップについてだけである。しかし、この作業は実に単純である。このパートナーペアリングには3つの方法が考えられる。その内の2つの方法については以下に簡潔な説明と、そして後のセクション、“オールインシークエンス法”の記述中に例を上げて説明している。

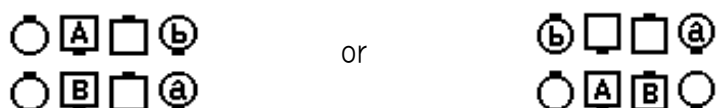
- **手数に合わせたRight and Left Grandを使う:** 1つめは、ダンサーをRight and Left Grandさせ、元のパートナーどうしと出会う手の数に変更したRight and Left Grandを使うというものである。もしパートナーと出会う手が偶数(番目)なら、“Promenade”をコールすればよく、奇数なら左手が使える状態で出会うのであるから、“Do Paso”をコールして Promenadeにつながるか、あるいは、“Left Arm Turn to an Allemande Thar with boys in the Middle”のような、左手か左腕で始まるような、何か別のコールをしてもよいことになる。
- **ノンクロッシングな一連のコールを使う:** もう一つはシークエンスを変えないようなコールの組立を使って、パートナーどうしを合わせる(そういうコールは、同性のダンサー全員がスクエアを同一方向に回るように動かすものでなければならない)。エイトチェインスルー、平行なウェイブ、平行なトウフェイスラインの各フォーメーションからの例は、このセクションに続く“オールインシークエンス法”を見るとよい。
- 3つ目の可能性は、ゲットアウト方法を決めるための“ワンサイド-ワンクワドラント法”を使うことである。この方法は、記憶した4人のダンサーの位置を見て、1つのジオメトリッククワドラント内にいる2人のダンサーに、ある種の調整をするだけでよいようなゲットアウトを色々提供してくれる。

同じ側の一つのクワドラント内に着目し調整する(オール インシークエンス)ゲットアウト

私たちに必要なキーマン2人を、“A”と”B“(彼らの元のパートナーは、それぞれ“a”と“b”)と呼ぶことにしよう。“A”は、スクエアセットで“B”から見て時計回りの方向に立っていたダンサーである。次の図は、4つのケースそれぞれに対して、可能なゲットアウトがあることを示している。男子、女子両方がインシークエンスになったなら、これらのゲットアウトの1つを始めるのに必要なのはただ、ダンサーを正しい向きにするためにジオメトリッククワドラント内のダンサーに少しの変更を加えることだけなのである。

ケース1: キーマンの両方(AとB)がスクエアの同じ側にいるが、彼らの元のパートナー(aとb)は別の側にいる。

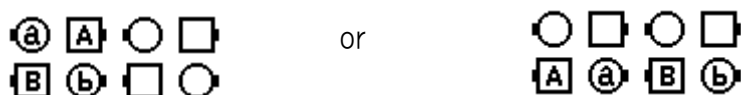
a) 平行な右手のウェイブで、女子がエンズである(アレンジメント 1/2):



ゲットアウト: All Eight Circulate to a Right and Left Grand

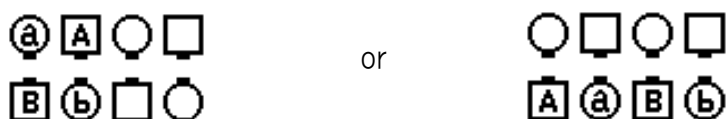
ケース2: キーダンサー全4人(A、a、B、b)がスクエアの同じ側にいる。

a) ノーマルカプルで、トレードバイフォーメーション:



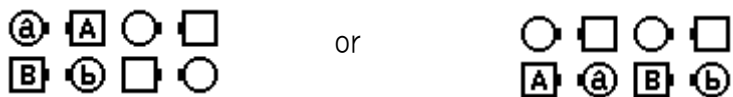
ゲットアウト: Allemande Left

b) ノーマルカプルで、フェイスライン:



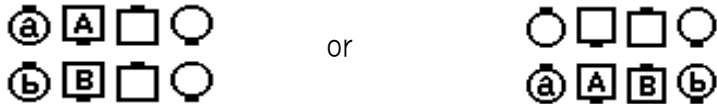
ゲットアウト: (Circle Left) Allemande Left

c) ハーフサシェイドのカプルで、エイトチェインスルーフォーメーション:



ゲットアウト: Right and Left Grand

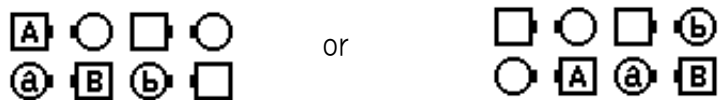
d) 平行な右手の Ocean ウェイブで、女子がエンズにいる:



ゲットアウト: Right and Left Grand

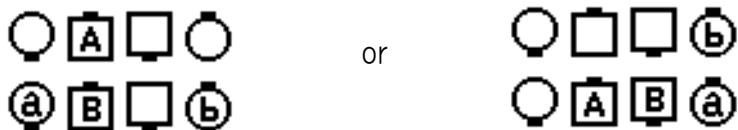
ケース3: ダンサー“A”、“a”、“B”は同じ側にいるが、“b”がそこにいない。あるいは、ダンサー“a”、“B”、“b”が一方の側に見えるかもしれないが、“A”がそこにいない。(一方の側に3人が一緒にいて、コーナーどうしのダンサーを含んでいる。)

a) ノーマルカプルで、エイトチェインスルーフォーメーション



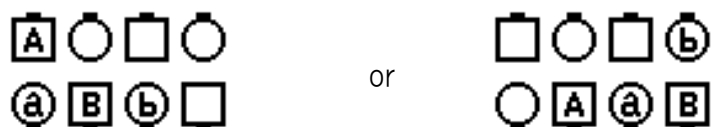
(コーナーボックス) ゲットアウト: Allemande Left

b) 平行な左手ウェイブで、女子がエンズにいる(アレンジメント 0)



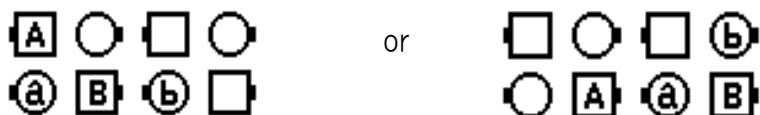
(コーナーボックス 左手ウェイブ) ゲットアウト: Allemande Left

c) ノーマルカプルで、フェイスिंगアウトのライン



ゲットアウト: Allemande Left

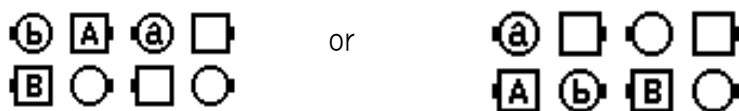
d) ハーフサシェイドのカプルで、トレードバイフォーメーション (アレンジメント 1/2)



ゲットアウト: Right and Left Grand

ケース4: ダンサー“A”、“B”、“b”がスクエアの同じ側にいるが、“a”はそこにいない。あるいは、ダンサー“A”、“a”、“b”が一方の側に見えるかもしれないが、“B”がそこにいない。(一方の側に3人が一緒にいるが、コーナーどうしのダンサーの1人がそこにいない。)

a) ノーマルカプルで、トレードバイフォーメーション

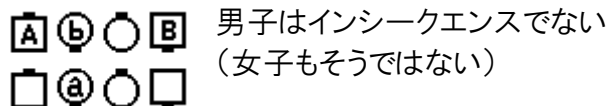


ゲットアウト: Wrong-Way Grand

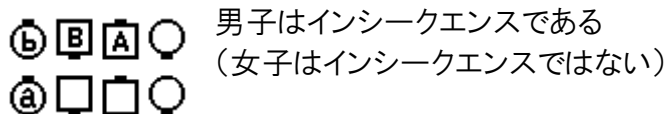
ワンサイド-ワンクワドラント法を用いたエニタイムエニプレイス(Any-Time Any-Place)の例:

過程を示す例1:

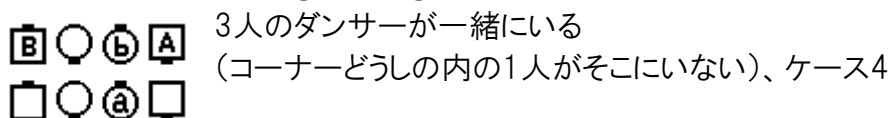
サイトコールを少し行った後で、平行な右手のウェイブになっている場合:



Swing Thru



Swing Thru again (まだ平行な右手のウェイブのままである)



Extend (またはPass ThruかStep Thru)、Wrong Way Grand

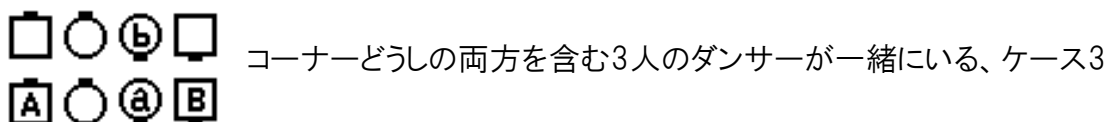
過程を示す例2:

平行な右手のトゥフェイスラインの場合:

男子はインシークエンスだが、女子はそうでない



Girls Trade(まだ平行な右手のトゥフェイスラインである)

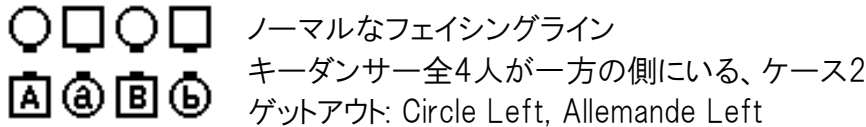
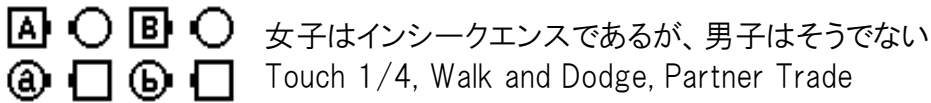


Girls Run, Allemande Left(平行な左手ウェイブを使うゲットアウト)

または、Bend the Line, Square Thru 3, Allemande Left(フェイスグアウトのラインを使うゲットアウト)

例3:

エイトチェインスルー フォーマーションの場合:



もしこの方法が使えるようになれば、パイロツクスクエアの一部が壊れるというような多くの困った状況から抜け出す助けとなることだろう。無事に残っている方の半分にいるキーダンサーを早い時点で何とか特定できれば(少し運が良ければ、キーダンサーの何人かがそこにいるかもしれない)、男子と女子両方をインシークエンスにして、リレーションシップを適切に判断し、正しく踊れたダンサーを元のパートナーと結びつけ、誰にも衝突させることなく、確実にホームに返すことができるだろう。

オールインシークエンス(All In Sequence)ゲットアウト法

これは上で述べた、エニタイムエニプレイス法から派生してできた方法である。従って、もしまだその箇所を読んでいないならその最初の部分に戻り、ステップ4の初めの2つの可能性の部分と、この方法に触れた部分まで通して読んでもらいたい。

ここでの論理というのは、男子、女子両方がインシークエンスであると分かっていたらいつでも、男子を一方向に女子を逆方向に輪状に動かすことでパートナーどうしを結びつけることができる、というものである。この輪状の動きに使われるコールは、その時のフォーマーションや、フォーマーションのグループによって違う。

- グループ1は、フェイシングラインとサークルで、“Circle Left”や“Rollaway”などを使う。
- グループ2は、エイトチェインスルーとトレードバイで、“Pass Thru”と“Trade By”を使う。
- グループ3は、平行な右手のウェイブで、“Circulate”と“Right and Left Grand”を使う。
- グループ4は、平行な左手ウェイブで、“Circulate”と“Allemande Left”を使う。
- グループ5は、平行な右手の トウフェイスラインで、“Circulate”と“California Twirl”、“Promenade”を使う。

オール インシークエンス法のゲットアウトプロセス:

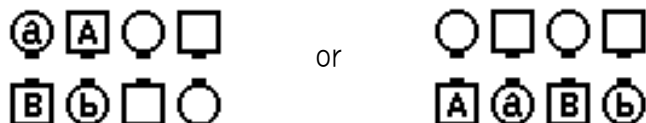
- 0) チップを開始する前に、スクエア内の隣り合うカップル2つを覚える。最初の3つのステップはどういう順番で行われても構わない。
- 1) 2人の“Keyとなる男子”を両方とも見つけて、彼らをインシークエンスにする。
- 2) 2人の“Keyとなる女子”を両方とも見つけて、彼らをインシークエンスにする。
- 3) そのダンサーをゲットアウトの過程で使うフォーマーショングループの1つへと動かす。
- 4) パートナーどうしを結びつけてゲットアウトする。

オール インシークエンス法でのゲットアウト例:

Keyとなる2人の男子を“A”、“B”と名付けよう(彼らの元のパートナーはそれぞれ“a”、“b”とする)。“A”とは、当初“B”から見て時計回りの位置に立っていた男子のことである。

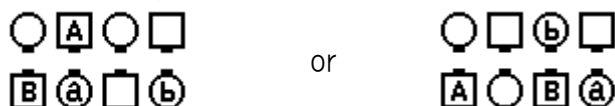
フォーメーショングループ1: フェイシングライン、8人のサークル、そしてアレマンザー

- a) フェイシングラインでノーマルカプル、全員インシークエンスで元のパートナーを連れている:(パートナーライン):



ゲットアウト: (Circle Left) Allemande Left

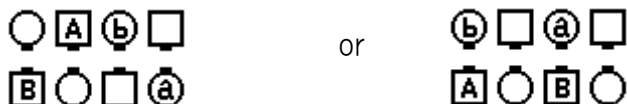
- b) フェイシングラインでノーマルカプル、全員インシークエンスで元のコーナーを連れている:(コーナーライン):



ゲットアウト: (Circle Left), Rollaway, Circle Left, Allemande Left

ゲットアウト: Circle Left, Allemande Left go forward 2 make an Allemande Thar, Slip the Clutch, Left Allemande, Come back to Promenade

- c) フェイシングラインでノーマルカプル、全員インシークエンスでオポジットを連れている:(オポジットライン):



ゲットアウト: Circle Left, Rollaway Twice, Allemande Left Promenade

ゲットアウト: Circle Left, Walk Around Corner, Turn Partner Left, Four Ladies Chain across into a Promenade

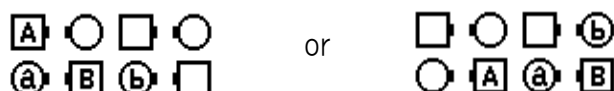
- d) フェイシングラインでノーマルカプル、全員インシークエンスで男子はライトハンドレイディを連れている。(ライトハンドレイディライン):



ゲットアウト: Circle Left, Ladies In, Men Sashay, Allemande Left

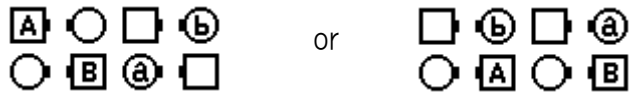
フォーメーショングループ2: エイトチェインスルー, トレイドバイ

- a) エイトチェインスルーでノーマルカプル、全員インシークエンスで、外側の男子はパートナーを連れている(コーナーボックス):



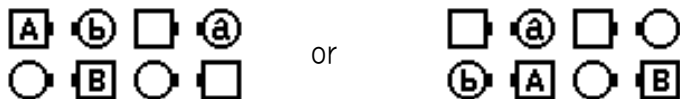
ゲットアウト: Allemande Left

- b) エイトチェインスルーでノーマルカプル、全員インシークエンスで、外側の男子はコーナーを連れている:



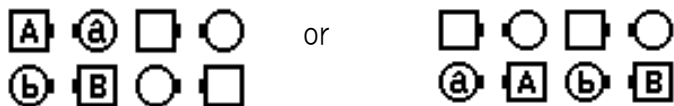
ゲットアウト: Pass Thru, Trade By, Box the Gnat, Grand Right and Left
 ゲットアウト: Box the Gnat, Grand Right and Left but on 3 Promenade

- c) エイトチェインスルーでノーマルカプル、全員インシークエンスで、外側の男子はオポジットを連れている:



ゲットアウト: Pass Thru, Trade By, Allemande Left
 ゲットアウト: Pass Thru, Wrong Way Grand

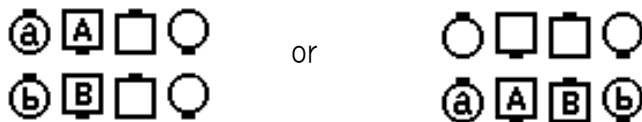
- d) エイトチェインスルーでノーマルカプル、全員インシークエンスで、外側の男子はライトハンドレイディを連れている:



ゲットアウト: Box the Gnat, Grand Right and Left
 ゲットアウト: Pass Thru, Allemande Left

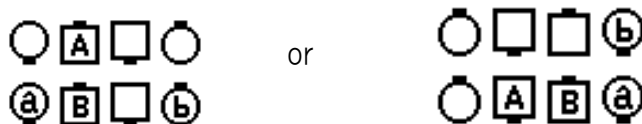
フォーメーショングループ3: 平行な右手のオーシャンウェイブ (アレンジメント 1/2)

- a) 平行な右手のウェイブ、男子がセンター、全員インシークエンスで、パートナーを連れている:



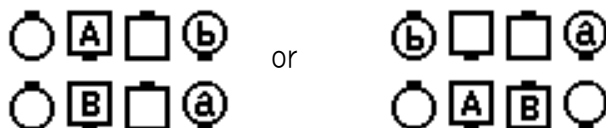
ゲットアウト: Right and Left Grand

- b) 平行な右手のウェイブ、男子がセンター、全員インシークエンスで、コーナーを連れている:



ゲットアウト: Boys (or Girls) Circulate, Right and Left Grand
 ゲットアウト: Extend (or 1/2 Circulate), Right and Left Grand

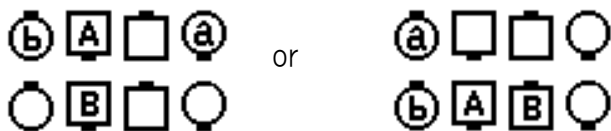
- c) 平行な右手のウェイブ、男子がセンター、全員インシークエンスで、オポジットを連れている:



ゲットアウト: All Eight Circulate to a Right and Left Grand

- d) 平行な右手のウェイブ、男子がセンター、全員インシークエンスで、男子はライトハンドレイディ

イを連れている:

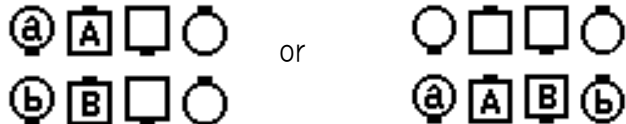


ゲットアウト: All 8 Circulate 1 1/2, Right and Left Grand

ゲットアウト: Turn Thru, Turn partner by the left, hold on and Promenade

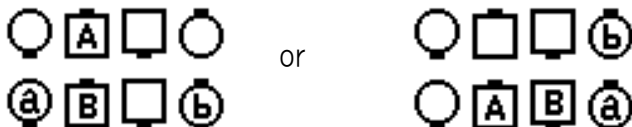
フォーメーショングループ4: 平行な左手ウェイブ

a) 平行な左手ウェイブ、男子がセンター、全員インシークエンスで、パートナーを連れている:



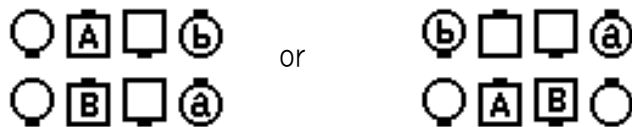
ゲットアウト: Boys (or Girls) Circulate, Allemande Left

b) 平行な左手ウェイブ、男子がセンター、全員インシークエンスで、コーナーを連れている:



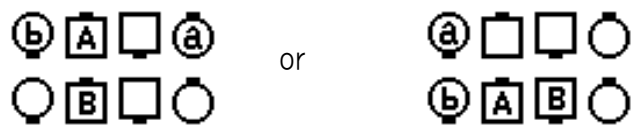
ゲットアウト: Allemande Left

c) 平行な左手ウェイブ、男子がセンター、全員インシークエンスで、オポジットを連れている:



ゲットアウト: All Eight Circulate 1 1/2, Allemande Left

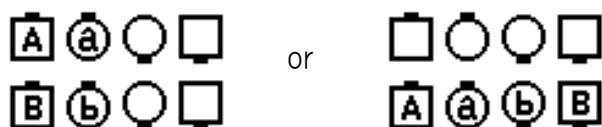
d) 平行な左手ウェイブ、男子がセンター、全員インシークエンスで、男子はライトハンドレイディを連れている:



ゲットアウト: All 8 Circulate, Allemande Left

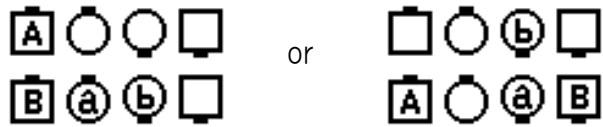
フォーメーショングループ5: 平行な右手のトゥフェイスライン

a) 右手のトゥフェイスラインでノーマルカプル、インシークエンスでパートナーを連れている:



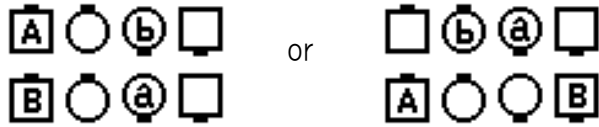
ゲットアウト: California Twirl, Promenade

b) 右手のトゥフェイスラインでノーマルカプル、インシークエンスでコーナーを連れている:



ゲットアウト: Girls Circulate, California Twirl, Promenade

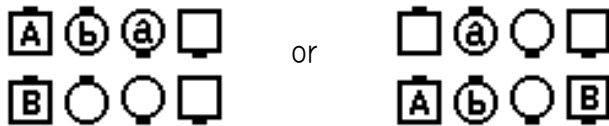
- c) 右手のトゥフェイスラインでノーマルカプル、インシークエンスでオポジットを連れている:



ゲットアウト: Girls (or boys) Circulate twice, California Twirl, Promenade

ゲットアウト: Girls Run Left, All 8 Circulate 1 1/2, Allemande Left

- d) 右手のトゥフェイスラインでノーマルカプル、インシークエンスで男子はライトハンドレイディを連れている:



ゲットアウト: Boys Circulate, California Twirl, Promenade

第 12 章

ホーム位置でのゲットアウト、スターザバケット、シンギングコール中の ゲットアウト

この章では、サイトコールを応用する特別な場合を3つ述べる。一番目に、Allemande Left、Right and Left Grand、Promenade 等の通常のコールを使わず、ダンサー全てをホーム位置に直接戻してゲットアウトする方法。2番目には、“スターザバケット”を行う方法、3番目は、シンギングコールの中でサイトコールを使う様々な方法についてである。

ホーム位置でのゲットアウト方法

Promenade をコールせずに、ホーム位置でスクエアをゲットアウトさせるには幾つか方法がある。コーラーは隣り合うカプルのパートナーどうしのペアとコーナーどうしのペアを覚えるだけでなく、ホーム位置についても知っていなければならない。この技術は連続して頻繁に使われるものではない。だがもしペアリングの過程が終わった時にコーラーがホーム位置でのゲットアウトの可能性に気付いたなら、その終わり方は、ダンサーにとって心地よいサプライズとなることだろう。

ペアが自分のホーム位置の方を向いている場合：

いったん 1 つのカプルがペアになったなら、そのペアが彼らのホーム位置の方を向いているかどうか判断する。もし向いていれば、Ferris Wheel や Dive Thru のようなコールを用いて、そのカプルを彼らのホーム位置でダブルパススルーフォーメーションのエンズとすることが容易に可能なのである。そうなれば、ゲットアウト完成に向けての残る課題は、センターのダンサーを彼らのホーム位置に動かすための 2 カプルダンスのコールの組立・コリオグラフィーが少しばかり必要になるだけということになる。コールの動作数は 3 つかそれ以下に抑えてゲットアウトを完了できるようにするとなおよい。ペアのカプルはまた、他のフォーメーションであっても、エンズに置かれた状態であればよいはずであるといえる。

例：図は、開始時点のセットアップを示している。この方法を使う場合には、FASR だけでなくスクエア内でのダンサーの地理的位置も重要となる。

B1: Dive Thru, Centers Star Thru and back away at Home

③ ④ ② ③
① ④ ② ①

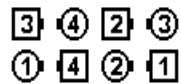
B2: Ferris Wheel, Centers Star Thru and back away at Home

③ ③ ② ④
② ④ ① ①

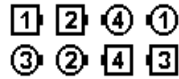
B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Zoom, Centers Square Thru 2 and Partner Trade,
You're Home

① ① ④ ②
④ ② ③ ③

M: Pass to the Center (or Dive Thru), Centers Slide Thru and back away at home



M: Double Pass Thru, Centers In, Cast Off 3/4, Slide Thru, Centers Go Twice, You're Home

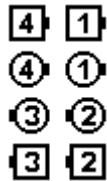

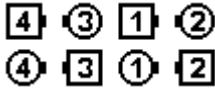

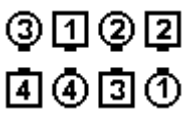
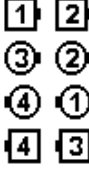


P: Ping Pong Circulate, Centers Explode and Right and Left Thru, You're Home



ペアのカプルの向いている方向を変える場合:

もしホーム位置でのゲットアウトを望んでも、ペアのカプルが自分のホームウォール(Home Wall)の方を向いていない場合、彼らの向きを 90 度か 180 度変えるようなコールが必要となる。“Bend the Line”や “Pass the Ocean”は向いている方向を 90 度変える。“Right and Left Thru”は 180 度向きを変える。以下に3つの例を示す:

- | | | | |
|---|--|---|---|
| <p>1) </p> | <p>Bend the Line,
Pass Thru,
Wheel and Deal,</p> | <p></p> | <p>Centers Left Swing Thru,
Girls Run,
Bend the Line
You are Home!</p> |
| <p>2) </p> | <p>Right & Left Thru
Veer Left
Ferris Wheel,</p> | <p></p> | <p>Centers Veer Left &
Wheel and Deal &
Sweep a Quarter to Home</p> |
| <p>3) </p> | <p>Pass the Ocean,
Girls Trade,
Swing Thru,
Boys Run</p> | <p></p> | <p>Ferris Wheel,
Centers Star Thru,
and Back away at Home</p> |

特定のコールを使う場合:

メインストリーム(M): Cloverleaf を使う

Cloverleaf は、ホーム位置でのゲットアウトにつながる点で、良いコールと言える。コンプリートダブルパススルーフォーメーションの、センターの位置で背中合わせになっているパートナーペアが彼らのホーム位置の近くにいないだろうかと探してみるとよい。

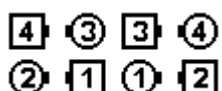
M: Cloverleaf, Centers Touch 1/4,
Walk and Dodge and Partner Trade at Home



アドバンス(A1): Clover and (Anything)を使う

これは上述の Cloverleaf を使う場合のバリエーションである。エイトチェインスルーフォーメーションのセンターの位置で、パートナーペアになっているが背中合わせで自分のホーム位置近くにいるか、探してみる。“Pass Thru, Clover and (Anything)”を使って、そのパートナーどうしをホーム位置に動かす。それから、残る 4 人のダンサーをホーム位置に帰すために一連の2カプルダンスコールの組立を使う。

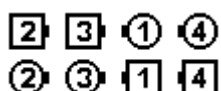
A1: Pass Thru, Clover and Swap Around, Centers Partner Trade, You're Home



チャレンジ(C1): Wheel and (Anything)を使う

“Wheel and (Anything)”や “Reverse Wheel and (Anything)”を使うのは、リーダーであるペアのカプルをホーム位置に戻すのに適した、簡単な方法であるだろう。

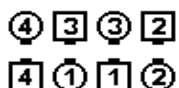
C1: Double Pass Thru, Wheel and Partner Trade, You're Home



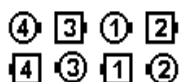
細かい調整を行う:

もしコーラーが、外側のダンサーはパートナーペアで自分のホーム位置に近い、ということに気付けば、外側のダンサーとセンターの 4 人の両方に対して調整を行うことができる。

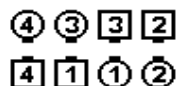
B1: Ends Star Thru, Centers Half Sashay and Back Away, You're Home



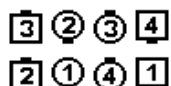
B2: Outside Boy Run, Centers Box Circulate and Face In, You're Home



M: Ends Slide Thru, (Centers Back Away), You're Home



P: Extend, Centers Linear Cycle while the Outsides Partner Trade, You're Home



コーナーボックスからのホーム位置でのゲットアウト:

もしコーナーボックスのアレマンドレフト FASR が出来ていて、外側のカプルがペアになって自分のホーム位置にいるとしたら、明らかにダンサー全員が自分のホーム位置に非常に近いということになる。以下にホーム位置でのゲットアウト例をいくつかしめす:

適したコーナーボックス FASR:

4	3	3	2
4	1	1	2

B1: Centers Face In and Back Away, You're Home

B1: Right and Left Thru and Outsides Rollaway, All Pass Thru, Centers Star Thru, All California Twirl, You're Home

B1: Centers Split Two and Separate Around One to a Line, Forward and Back, Just the Ends Star Thru and California Twirl, You're Home

B2: Swing Thru, Boys Run, Ferris Wheel, Centers Star Thru, You're Home

B2: Right and Left Thru, Veer Left, Ferris Wheel, Centers Box the Gnat and Pass Thru, Split Two Around One to Lines, Forward and Back, Ends Star Thru, You're Home

M: Allemande Left, Box the Gnat, Slide Thru, You're home.

M: Pass Thru, those facing out Cloverleaf, You're Home

M: Veer Left, Half Tag, Girls Run, Ends Face In, Centers Back Away, You're Home

P Ext: Single Circle to a Wave, Explode and New Ends Roll, You're Home

A1: Pass Thru, Clover and Back Away, You're Home

A2: Step to a Wave, Swing and Slither, Mini Busy, Centers Explode and Back Away, You're Home

パートナーラインからホーム位置でのゲットアウト:

もしパートナーラインの FASR が出来ていて、左側のカプルが彼らのホーム位置のすぐ左に立っているようなら、明らかにダンサー全員がホーム位置から非常に近い場所にいるということである。ホーム位置でのゲットアウト例をいくつか示す:

4	4	3	3
1	1	2	2

B1: All Face Right, Single File Promenade home

B1: All join hands and Circle Right one-eighth to home

B2: Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run and Centers Face In, You're Home

M: Touch 1/4, Walk and Dodge, Centers Touch 1/4 and Walk and Dodge, All Partner Trade, You're Home

P: Touch 1/4, Coordinate, Girls Run, Explode and Square Thru but on Three Slide Thru and Centers Roll, You're Home

A1: Wheel Thru, Centers Wheel Thru, All Partner Trade, You're Home

A2: Pass the Ocean, Out Roll Circulate, Centers Circulate, Girls Run, Go Up and Back, Ends Bend, You're Home

C1: Pass the Ocean, Stretch Recycle and Centers Sweep a Quarter, You're Home

ホーム位置でのエレガントなゲットアウト:

非常にエレガントなゲットアウトと言えるのは、ダンサー全員を同時に彼らのホーム位置に戻すようなコールを使うことである。この場合コーラーは、必要とされるFASRを見つけ出すことができ、また、ダンサーが皆ホーム位置で終わるための正しいクワドラントの位置にいることも分かっているなければならないだろう。ここにいくつか、そういうゲットアウト方法によく使われるコールを挙げておく:

- B1:** ノーマルで平行なトゥーフェイスラインで、インシークエンス、全員がパートナーを連れていて、内側を向いているダンサーが自分のホーム位置の方を向いているようなものから: “Couples Circulate 1 1/2, All Bend the Line at Home”
- B1:** ノーマルなフェイスラインで、アウトオブシークエンス、全員がコーナーを連れていて、エンズがホーム位置の近くにいる: “Right and Left Thru and Rollaway, Just the Ends Bend the Line, You’re Home”
- B1:** 平行なBGGB(男女女男)の右手のウェイブで、インシークエンス、男子が皆コーナーと一緒に、自分のホーム位置から見てオポジットのクワドラントにいる: “All Eight Circulate 1 1/2, Swing Partner at Home”
- B2:** ノーマルで平行なトゥーフェイスラインで、アウトオブシークエンス、全員がパートナーとして、外側を向いているダンサーが、自分のホーム位置の方を向いている: “Ferris Wheel and Centers Sweep a Quarter”
- B2:** ノーマルで平行なトゥーフェイスラインで、インシークエンス、全員がパートナーとして、内側を向いているダンサーが自分のホーム位置の方を向いている: “Ferris Wheel and the Outsides Sweep a Quarter to Home”
- M:** 平行なGBBG(女男男女)の右手のウェイブで、インシークエンス、男子が皆ライトハンドレディと一緒に、彼のホーム位置から見て左のクワドラントにいる: “All Eight Circulate 1 1/2, Box the Gnat and Slide Thru at Home”
- M:** ノーマルなフェイスライン、アウトオブシークエンス、全員がコーナーと一緒にいる: “Tag the Line In and Ends Face In again, You’re Home”
- P:** ノーマルなダブルパススルーフォーメーションで、リーダーであるペアのカプルが自分のホーム位置の方を向いていて、後ろには彼らのコーナーがいる: “Dixie Grand but on the third hand Slide Thru at Home”
- P:** フェイスラインで、アウトオブシークエンス、全員がコーナーを連れていて、エンズのダンサーは自分のホーム位置の反対側にいて、センターはホーム位置の少し前にいる: “Load the Boat and Centers Face In, You’re Home”
- A1:** ノーマルなCompleted DPTの形で、Trailersがペアで自分のホーム位置の方を向いており、彼らのコーナーが前にいる: “Clover and Partner Trade, You’re Home” または “Horseshoe Turn, Centers Face In and Back out at Home”

② ② ① ①
③ ③ ④ ④

④ ① ① ②
④ ③ ③ ②

② ① ④ ①
③ ② ③ ④

③ ③ ④ ④
② ② ① ①

① ① ④ ④
② ② ③ ③

② ① ④ ①
③ ② ③ ④

③ ② ④ ③
① ② ④ ①

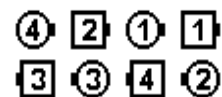
③ ② ④ ③
① ② ④ ①

② ③ ③ ④
② ① ① ④

③ ④ ② ③
① ④ ② ①

A2: 図に示されているようなBGBG(男女男女)の右手カラムから:

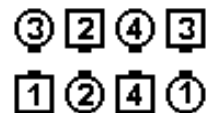
“Transfer and Boys Run, You’re Home”



また、図示はないがGBGB(女男女男)の左手カラムからも:

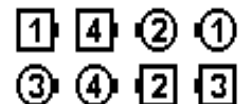
“Transfer and Girls Run, You’re Home”.

C1: ノーマルなフェイスングラインで、アウトオブシークエンス、男子がライトハンドレディを連れている; あるいは、パートナーどうしがセンターで向い合い、コーナーどうしは隣り合っていないくて、エンズが背中を自分のホーム位置の方に向けている:



“Pass Thru, Regroup and the Ends Quarter In, You’re Home”

C2: ノーマルなダブルパススルーフォーメーションで、ペアになったリーダーが自分のホーム位置の前において、後ろにはコーナーがいるようなものから:



“Grand Chain Eight three times, You’re Home”

STIR THE BUCKET(スターザバケット):

チップの最後のシークエンスの終わりに、多くのコーラーが“スターザバケット”を行う。普通これは、スクエア全体が反時計回りに1/4回転するように、ダンサーの位置を動かさずもので、違う方向に回転させるものは、バック・スター(Back Stir)またはダブル・スター(Double Stir)であると考えられる。音楽の終わりと共にそれが終わるのも思いがけないおまけのようなものである。

これは、カプル#1がカプル#2の場所に移されなければならないという点を除けば、基本的にはホーム位置でのゲットアウトと同じことである。フロア上でこれを最大限に成功させるために使われる一連のコールは、通常かなり短い。そういう一連のコールをいくつか記憶しておくことは役に立つだろうが、サイトコールでそれを行うこともまた可能である。

スターザバケットの例:

B1: Heads Lead Right and Arch, Dive Thru, Centers Circle Left 3/4; Bucket is Stirred

B2: Heads Lead Right and Veer Left, Ferris Wheel and Centers Sweep a Quarter; Bucket is Stirred

B2: Heads Pass the Ocean, those Ladies Trade, Extend twice, Outsides Partner Trade, Centers Swing Thru, Boys Run and Bend the Line, Bucket is Stirred

M: Heads Pass the Ocean and Recycle, Zoom, Centers Pass the Ocean and Recycle; Bucket is Stirred

M: Heads Touch 1/4, Centers Walk and Dodge, Pass to the Center, Centers Swing Thru and Turn Thru, Allemande Left, Bow to Partner; Stirred

P: Side Ladies Chain, Heads Lead Right and Step to a Wave, Explode and Star Thru and the Centers Roll; Bucket is Stirred

P: Heads Pass the Ocean and those Girls Trade, Ping Pong Circulate, Center Girls Trade, Centers Linear Cycle and back away; Bucket is Stirred

P: Head Ladies lead Dixie Style to a Wave, Extend, Explode and Ends Load the Boat, Centers Touch 1/4, Box Circulate, Trade and Roll; Bucket is Stirred

A1: Heads Swap Around, Clover and Swap Around, Bow to Corner; Bucket is Stirred

A2: Heads Wheel Thru, Step to a Wave, Girls Trade and Girls Run,
Mini Busy but Cut the Diamond, Centers Bend the Line; Bucket is Stirred

A2: Heads Touch 1/4 and Cross, All Touch 1/4 and Outsides Roll,
Centers Box Counter Rotate and Roll; Bucket is Stirred

C1: Heads Pass the Ocean, Scoot and Plenty, Centers Ah So and Walk and Dodge,
Bow to Corner; Bucket is Stirred

C2: Heads Lead Right, Grand Chain Eight, Centers Circle By 1/4 By Slide Thru; Stirred

シンギング コール中のゲットアウト

皆がインシーケンスであるサークルからゲットアウトするのは、コーラーが最初に学ぶサイトコール技術の内の1つである。多くのコーラーがこの技術をシンギング コールのミドルブレイクの中で用いている。本書の第5章の始めの部分を参照してほしい。

シンギング コールのフィギュアの部分で、コーラーがサイトコールでゲットアウトする必要に迫られる場合が時としてあることだろう。その場合には、通常のサイトコールのプロセスにさらに2つの大きな課題が加わる。1つ目は、シンギング コールのフィギュアでは、毎回新しいコーナーどうしのペアができることであり、2つ目は、普通のシンギング コールのシーケンスには64ビートしかないという事実である。

長さ調節の可能なシーケンスを用いる

長すぎて不成功であったシーケンスを改めるために、短いシーケンスを1つ持つておくことがおそらく必要になるだろう。この目的にかなうような、長さに柔軟性を持たせられる一連のコールを知っておくことは役に立つ。音楽を聴いて、必要に応じて調節をする。以下にそういう場合のフィギュアの例を示す：

*Heads Square Thru Four, Dosado, Swing Thru, Boys Run, Ferris Wheel,
Centers Veer Left and Veer Right, Swing, Promenade*

- “Dosado”を省くことによって短縮する
- “Veer Left and Veer Right”を“Pass Thru”と置き換えることで短縮する
- “Boys Run, Wheel and Deal, Swing”を使って、より短くする
- “Swing Thru, Boys Trade, Swing”を使ってより一層短くする
- 非常に短いものにするには、単に“Heads Square Thru Four, Swing”を使う

長さ調節可能なシーケンスにバラエティを持たせる

バラエティを持たせるためには、“Heads Square Thru Four”を、他のコーナーボックスまたはコーナーボックス ウェイブへのゲットインと置き換えればよい。ここにその例が少しある：(第3章のイクイバレントの箇所も参照するとよい)

- “Heads/Sides Star Thru and California Twirl”
- “Heads/Sides Promenade Half, Star Thru and Pass Thru”
- “Heads/Sides Promenade Half, Square Thru 2”
- “Heads/Sides Promenade Half, Pass the Ocean, Extend”

- “Heads/Sides Flutterwheel and Sweep a Quarter, Pass Thru”
- “Heads/Sides Reverse Flutterwheel and Sweep a Quarter, Pass Thru”
- “Heads/Sides Touch 1/4, Boys Run”
- “Heads/Sides Box the Gnat and Slide Thru”
- Heads Pass the Ocean, those Ladies Trade, Centers Recycle and Pass Thru

コーナーどうしのバートイメージ(Burnt Image)で記憶し、簡単なアイソレーティッド(Isolated Sight)を使う

コーナーボックスへのゲットインから始める。コーナーは変わっていくのであるから、その時点でのコーナーペアのバート・イメージと彼らの場所とを頭に焼き付ける。コリオグラフィーは、4人のダンサーを彼らがいるBox内にとどめておき、容易にゲットアウトに持っていけるようなものにするといふ。正しいタイミングとなるように音楽をよく聴き、コーナーペアを同じ場所に戻す。どちらの手が空いているかにより、“Swing your Corner”を使うか、“Turn Corner by the Left, hold on and Promenade”をコールする。これは、緊急の場合の修正方法として使うものであり、通常行うものではない。

特定のアレマンドレフト FASR を目指して行き、Circulate させる動きをプラスする

前もって準備されたシンギング コールの一部を覚え間違っていたり、誤った読み方をしたりすることがあるだろう。もしそれがシンギング コールのフィギュアの途中で起きたなら、1つの方法としては、パートナーコールの時点で記憶していたパートナーどうしコーナーどうしのペアを使って、サイトによるゲットアウトで最も簡単なアレマンドレフト FASR を目指すというものがある。その後正しいコーナーにたどり着くためにダンサーをある意味“Circulate させて”先に進めるような動きを付け加えるのである。

コーナーボックスから正しいコーナーにたどり着くための Circulate させる動き：

もしそれが最初のフィギュアであれば：

- “Swing the Corner”とコールする
- または、“Turn Corner by the Left, hold on and Promenade”をコールする

もしそれが2番目のフィギュアなら、ダンサーを1つ前へと動かす：

- “Pass Thru and Swing the next”とコールする
- または、“Step to a Wave, Centers Circulate, Swing”とコールする

もしそれが3番目のフィギュアなら、ダンサーをコーナーボックスから2つ分前へと動かす：

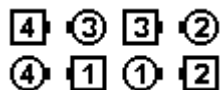
- “Pass Thru and Trade By, Swing”とコールする
- または、“Step to a Wave, All Eight Circulate, Swing”をコールする

もしそれが4番目のフィギュアなら、ダンサーを3つ前に動かすか、1つ戻す：

- “Pass Thru, Trade By, Pass Thru, Swing”をコールする
- “Allemande Left”, “come back and Swing Original Partner”をコールする

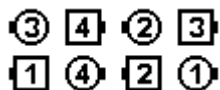
経験を重ねるにつれ、適切な“Swing and Promenade” FASRを直接目指せるようになるだろう。コーナーボックスから始まる、4つの目指すべきFASRが以下に図示されている。パートナーどうしのペアやコーナーどうしの位置などの役立つ関係性を探してみる。4つの目指すFASRすべてが、助けとなる2つの特徴を持っていることに注意してほしい：

- 男子はインシークエンスである。
- 2つだけパートナーペアがある。



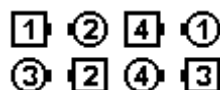
(コーナーボックス)
Swing Corner

外側がペア
コーナーと向き合う



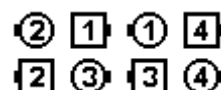
“Pass Thru”の後
Swing Opposite

ペアがセンターで向き合う
コーナーと背中合わせ



“Trade By”の後
Swing Right-Hand Lady

内側がペア
コーナーと向き合っていない



“Pass Thru”の後
Swing Partner

ペアが外向き
センターはパートナーと向き合っている

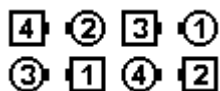
Allemande Left Trade By FASR から正しいコーナーにたどり着くために Circulate させる動き：

- 最初のフィギュアであれば: “Swing Corner”
- 2 番目のフィギュアなら: “Trade By, Swing”
- 3 番目のフィギュアなら: “Trade By, Pass Thru, Swing”
- 4 番目のフィギュアなら: “Trade By, Pass Thru, trade By, Swing”

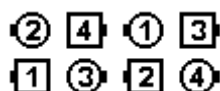
または、“Allemande Left, come back and Swing”



(トレードバイ隊形での
アレマンドレフト FASR)
Swing Corner



“Trade By”の後
Swing Opposite



“Pass Thru”の後
Swing Right-Hand Lady



“Trade By”の後
Swing Partner

特定のコールを使う場合、ゲットアウトにかかる時間は最大限に

コーラーが、ある特定のコールを使いたいと思う場合があるだろう。それを含むフィギュアをサイトで終わらせるには、常にすばやくゲットアウトを行えるような能力が必要である。

最初のフィギュアの時にサイトでゲットアウトすることは、パターンでのコーナーペアリングと同じであるから、最も易しいことだろう。セットアップをし、そのコールを出来るだけ早いうちに使って、あとのゲットアウト時間が取りやすいようにすると良い。もし正しいゲットアウトができ、タイミングもうまくいけば、そのフィギュアを再度繰り返すのももちろん選択肢としてあるだろう。そのフィギュアを、イクイバレントを用いて少しばかり変えてみるのもまた一つの方法である。

第 13 章

コーラーまたはダンサーが間違えた場合の様々な修正方法

おおっとシーケンスが違う！

サイトコールをする上でよくある間違いは、注意してパートナーペアリングをすべてやり遂げても、コーナーどうしを間違えて結びつけてしまうことである。その結果、アウトオブシーケンスの Promenade になってしまう。ダンサーがホームに帰り着く前にコーラーがこれに気付けば、通常“Keep going, don't stop”をコールして、その後に間違いを修正していく。以下に Promenade 時の修正方法を示す。

- 1) 最も一般的な修正方法は、“Heads or Sides Wheel Around”をコールすることである。FASR はアウトオブシーケンスのパートナーラインであるから、これに対する適切なゲットアウトは多い。
- 2) “Heads Arch, Sides Promenade Under”
- 3) “Heads Zoom, Promenade”
- 4) “Put the Lady in the Lead, Promenade Single File, Boy #1 turn back towards the outside and everyone else follow him like a giant snake. Join Hands, Circle Left, Ladies In, Men Sashay, Allemande Left”
- 5) “All couples spread apart to make an arch. Couple #1 California Twirl and Dive Thru the arches behind, the others follow them, Wrong Way Promenade Home.”
- 6) アドバンスプログラムでは、“Heads Cast a Shadow”を使ってその後に来たウェイブから再びゲットアウトを行う。例としては、“Acey Deucey, Boys Run, Tag the Line, Face Left, Promenade”がある。

性別が分からない場合のゲットアウト

ここにあるプロセスは、どんな時であれパイロット・スクエアのダンサーが男子か女子か特定が難しいという場合に役立つはずである。

- 1) どんなアレンジメントでもよいからウェイブを作る。
- 2) “Circulate”と“Centers Trade”の両方またはどちらかを使って、記憶しているカプルのうちのどちらでもよいから、パートナーどうしの 2 人を同じウェイブ上に動かす。
- 3) 次の目標は、そのパートナーどうしを、1 人がエンズ、もう 1 人が隣接するセンターズとなって互いに手を取る形で一緒にすることである。それには 3 つの場合が有り得る：
 - a) 2 人はすでに一緒にいる。
 - b) 1 人はエンズで、1 人は離れたセンターズである。“Swing Thru”で 2 人が結びつけられる。
 - c) 2 人ともエンズか、または 2 人ともセンターズである。“Split Circulate, All 8 Circulate”をコールする。
- 4) これで、どのジオメトリック・クワドラント内にも男子が 1 人と女子が 1 人いるはずである。
 - もし平行な右手のウェイブができていたら、“Boys Run”をコールする。
 - もし平行な左手のウェイブができていたら、“Girls Run”をコールする。結果はノーマル・カプルとなるが、フェイスラインかもしれないし、フェイスアウトのライン、また平行なトゥーフェイスラインであるかもしれない。
- 5) コーナーどうしのペアを 1 つ覚えていると想定すれば、ゲットアウトの残りのプロセスは簡単なはずである。

失われたパイロット・スクエア

サイトコーラーには、自分のコールを正しく踊っているパイロット・スクエアが1つ必要である。パイロット・スクエアがそれを正しく踊れなかった時に、その事実を認識できる能力は、コーラーには必要な技術である。対称的に動く一連のコールは、対称性を保って終わるはずであるから、パイロット・スクエアが対称かどうか調べることは、ダンスを正しく踊れているかどうかを判断する1つの方法である。

最も単純な間違いというのは、2人のダンサーの入れ替わりである。その間違いが対角線上の反対側のダンサー間での入れ替わりを除いて、対称性が失われたことの明らかな証拠となる。片側に男子3人と1人のラッキーガール(幸運な女子)がいるというのも、ダンサーの位置違いが起こった確かな証拠である。もしスクエアの一方の側に、分かっているパートナーペア(おそらくはカプル#1)が1つあるとしたら、その斜め向かいの側にもパートナーペアが1つあるはずである(カプル#3)。そのペアは、覚えている隣接していたカプル(カプル#2 か#4)のダンサーを含んでいてはならない。(第2章の“対称のコリオグラフィー”と“非対称のスクエアの認識”についての箇所を参照)

コーラーがパイロット・スクエアの1つに対称性の無さを確認したら、簡単な修復法は、別のパイロット・スクエアに替えてそれに集中し、そこにいる既知のパートナーどうし、コーナーどうしを使ってゲットアウトを行うことであるだろう。しかし時には全パイロット・スクエアが間違えて完全に壊れてしまうこともある。そういう事態でもなんとかゲットアウトするための方法がいくつかここにある。

3人のダンサーによるゲットアウト

もしコーラーがカプル1つを覚えて注視していて、彼らが正しい位置にいるとほぼ確信しているなら、2人のダンサーの入れ替わりの間違いは修復が可能であるだろう。基本的には、これは記憶したダンサー4人のうちの3人で通常のようにゲットアウトすることと等しい。他のスクエアを見て、同じでありそうなパートナーペアを探し、彼らが予想される位置にいるかどうかを調べなさい。

コーナーが判らない時のギミック(Gimmick)的修正

次の3つの例は役に立つギミック(標準的ではないが巧妙な手法)だが、ダンサーに気付かれやすく、コーラーの困惑を知らせることにもなるので、あまり頻繁に使うべきではないだろう。

Right-Hand Star を用いた、コーナーどうしの分からない場合のゲットアウト法

- 1) どのスクエアのどのダンサーでもよいから、覚えている2人をペアにしてノーマライズし、ダブルパススルーフォーメーションの外側に位置させる。
- 2) どのスクエアでもよいから、フォーメーションの内側にいるダンサーの中に、見て分かる別のペア、または同じような服装のペアらしき人を探し、ノーマル・カプルにする。ヒント: その2人はすでに横並びになっているか、または、“Star Thru”をすればペアになる位置だろう。
- 3) “Centers Right-Hand Star and turn it until you find your corner. Allemande Left”とコールする。
注意: タイミングを適切に取る

コーナーどうしが分からない場合に Square Thru か Box Circulate を用いるゲットアウト法

- 1) どのスクエアのどのダンサーでもよいから、覚えている2人をペアにしてノーマライズし、彼らをダブルパススルーフォーメーションの外側に位置させる。
- 2) どのスクエアでもよいから、フォーメーションの内側にいるダンサーの中に見て分かるペア、または同じような服装のペアらしき人をもう1カプル探す。ゲットアウトするには、センターズはノーマル・カプルで、パートナーどうし互いに向い合っている必要がある。もしそうになっていなければ、“Box the

Gnat”を使ってノーマル・カプルにし、“Two Ladies Chain”や“Flutterwheel”のようなコールを使ってパートナーを変える。

3a) “Centers Square Thru (How Many? or いくつかな?) to your Corner, Allemande Left” をコールする。

3b) または、“Centers Touch 1/4, Box Circulate to your Corner, Allemande Left”をコールする。

いずれの方法も失敗したら

フロアが大混乱で、白旗があちこちで振られているような状況下で、秩序を回復し、微笑みを生み出すような方法がいくつかあるので紹介する。

第1のバージョン:

対称であろうとなかろうと、スクエアの中心にスペースがあれば、どの時点から始めてもよいので、次のコールをする:

コール: Head Boys Star Left, pickup Partner, Star Promenade
Those Girls pickup your Corner, Star Promenade
Those Boys pickup your Partner, Star Promenade
Bend the Big Line, Circle Left, Right and Left Grand

第2のバージョン:

ダンサーをどんなものでもよいからフェイスングラインにするか、または Circle にする。

コール: Heads Boys make a Two-Hand Left-Hand Star
Pickup Partner with an arm around
Boys Back Out and the Girls Wheel In to a Right-Hand Star
Head Boys (now on outside) pickup their Corner with an arm around
That Corner pickup their Partner with an arm around.
Break in the middle and back out, All Circle Left.

ダンサーを皆ピックアップした後の代替的でギミックなゲットアウト:

Bend the Big Line,
Bend the Little Line,
Bend the Little Bitty Line, Right and Left Grand

万能のゲットアウト (H. Steve Trump 氏発案)

Everyone Face In and make a ring, Circle Left.
Boys make a Right-Hand Star and turn it until you can step out at home.
Girls step into the middle and make a Right-Hand Star.
Boys capture your original partner with a Courtesy Turn.

シンギングコールをエンディング(クローザー)で修正する方法

コーラーが根拠あって、シンギングコールのシークエンスの1つがダンサー側の様々な修正の動きのために正しくないものになっていると判断したり、あるいはダンサーの間違いの立て直しを手助けしたいと思ったりするような場合、最後のエンディングのパートの64ビートの間に次のような修正をすることができるかもしれない。他のギミック同様、これもあまり頻繁な使用は控えた方がよいだろう。

“All Four Ladies Chain across,
All Four Ladies Chain back to your original partner wherever he might be(パートナーがどこにしようとその場所まで)

非対称(ASYMMETRIC:アシンメトリック)のからのゲットアウトや修正

ハーフサシェイドカプルのノーマライジング

ダンサーは時に些細な間違いをしてハーフサシェイドとなってしまうことがある。もしコーラーがこれに気付いて即座に修正をすれば、その後の混乱やセットの壊れるのを避けることができるだろう。ここに、ダンサーが間違えたということをあまり目立たせないような修正方法がいくつかある。この方法は、基本的には、ハーフサシェイドになったカプルの2人のダンサーを互いに向かい合わせて、それから“Star Thru”を用いるものである。2人を向かい合わせにする方法により、“The couples facing out California Twirl”のコールもまた必要になるかもしれない。

最も簡単な修正方法は、“Girls Fold”または“Boys Fold”を使うものである。パートナーペアを変えることなくフォーメーションをフェイスアウトのラインにする。“Girls Fold, Star Thru”をコールする。これにより、ノーマルで平行な右手のトゥーフェイスラインができるだろう。コールが“Boys Fold, Star Thru”であれば、結果はノーマルで平行な左手のトゥーフェイスラインとなる。

ダンサーがまだ“Fold”を知らない場合は、“Face your current partner, Star Thru, the couples facing out California Twirl”とコールする。

アドバンスプログラムには、この問題を解決するのに非常に役立つ“Brace Thru”がある。

ダンサー2人の入れ替わりを修正する

コーラーは時に、パイロット・スクエアの4人のダンサーがコールされた動きに失敗し、2人が入れ替わっているのを目にすることがある。ここにそういう場合の修正方法がある。ダンサーのほとんどを元のパートナーとペアにして、入れ替わったダンサー2人が、次に挙げる修正のためのコールを行える正しい位置になるようにフォーメーションを調整するのである。

フェイスラインから：“Two Ladies Chain, if you don't have your partner, Chain Back”

平行なトゥフェイスラインから：“If you don't have your partner, Centers Trade”

非対称スクエア(アシンメトリック)での問題回避方法

非対称のシーケンスを意図的にコールしたり、そこからゲットアウトしたりすることについて述べるのは、本書の扱う範囲外である。この方面に興味のある人には、Hal Barnesによる *Asymmetric Mechanics* という本と、Bill Davis による *The Extemporaneous Caller* の第15章の参照をお勧めする。

コーラーは、非対称のシーケンスを前もって計画して用いることがある。もしその計画に何か問題が生じた時、なんらかの回避方法を知っていることは現場でも役に立つだろう。スクエアは非対称であるのだから、対称性を回復したりゲットアウトのためのステップをいくつか達成したりするためには、少なくとも1つ非対称をもたらすコールが必要であるだろう。これらの方法はどれも、コーラーが用心のためにパートナーペア4つとコーナーどうしすべてを記憶していることを前提としている。

4人だけに向けて位置を特定する語句を使う:

Side Wall(サイズ側の壁)に平行であるようなフェイスラインを作る。それから、“Those closest to Me(私に最も近い人達)”や、“the Near Side(近い側)”、“Those Furthest from Me(私から最も遠い人達)”、“The Far Side(遠い側)”のような説明の言葉を使う。

例:

		“Ladies in the half of the square near me Chain across”			“The far side of the square Right and Left Thru”	
--	--	---	--	--	--	--

Double Pass Thru によるアシンメトリックのゲットアウト

1. 全員をパートナーとペアにする。
2. カプルをノーマルにする。
3. スクエアのそれぞれの半分にヘッドカプルが 1 つとサイドカプルが 1 ついるようにする。
4. ダンサーをコンプリィティッド・ダブルパススルー・フォーメーションに動かす。
5. Original Heads go left, Original Sides go right とコールする。
6. 標準的なゲットアウトを用いる。

Double Pass Thru によるアシンメトリックのゲットアウトの例:

	Split		Centers Run		Girls Fold
	Circulate		Bend the Line		Star Thru
			Pass Thru		
	Couples				
	Circulate		Double Pass Thru		
	Ferris Wheel		Heads Left, Sides Right		

同性どうしのウェイブ (Same Gender Wave) のアシンメトリック ゼットアウト

このゲットアウト方法は、コーラーが最初のステップを達成する易い方法を見つけられたなら、上手く機能する。駒を使って、様々な非対称のスタート地点からこの方法を練習するとよいだろう。最初のステップのゴールを達成するのは、易い時もあれば難しい時もある。“Near Side”や“Far Side”を指定するコールを使う必要があるかもしれない。同性のダンサーから成るウェイブを簡単に作り出せる魔法のアシンメトリック開始方法とは、2つの隣り合うカプルだけをハーフサシェイドにすることである。いったん同性どうしのウェイブが作り出せたら、男子と女子に交互に指示を出すコールをいくつか使うことが可能となる。

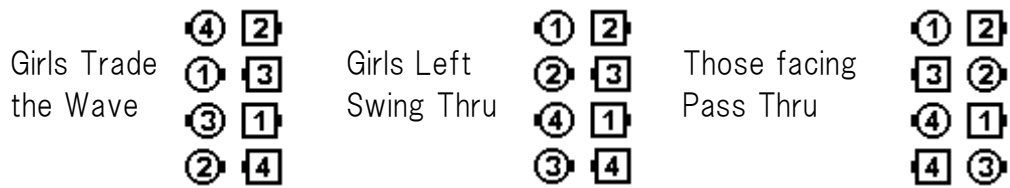
1. 同性のダンサーから成る平行な右手のウェイブを作る。
2. ヘッズ男子をウェイブのセンターズに動かす。
3. 女子に Trade the Wave をコールし、ヘッズ女子を互いに離して両端に置く。
4. まっすぐ向合っているダンサーを Pass Thru させる。
5. 標準的なゲットアウトを用いる。

同性どうしのウェイブのアシンメトリック ゼットアウトの例 1:

非対称を作り出す魔法: “Couple #1 and Couple #2 Half Sashay”

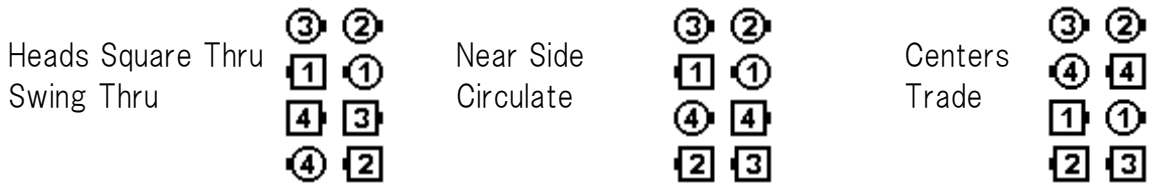
Heads Square Thru		Centers		Near Side	
Swing Thru		Circulate		Scout Back	

これでヘッズ男子がセンターの平行ライトハンドウェイブに同性どうしがいることになる。

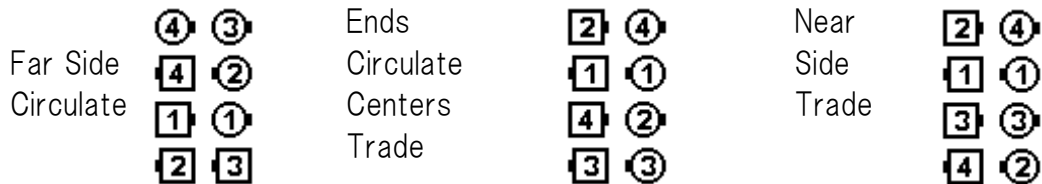


同性どうしのウェイブのアシンメトリック ゲットアウトの例 2:

この開始方法としては: "Girl #1 and Boy #2 Box the Gnat and square up there".



(同性のウェイブづくりに取り掛かる.)



これでセンターにヘッズの男子がいるような、同性だけが集まった右手の平行なウェイブになる。



第 14 章

ゲットアウトが満載！

本書に記録されているサイトによるゲットアウト方法のすべては、ダンサーをある既知の FASR(フェイザー)へと動かしてからゲットアウトを完成するためにモジュールを使う。コーラーが、FASR をいくつか作り出したり認識したりする能力を習得すれば、最後のゲットアウトモジュール部分を、同じ FASR から使えると分かっている別のモジュールに置き換えることができるようになる。また、コール中に FASR を素早く認識したり、それに対する既知のゲットアウトモジュールを即座に使いたりするようになる。

通常、コーラーが最初に認識できるようになる 2 つの FASR というのは、コーナーボックスとパートナーラインである。この 2 つの FASR からのゲットアウトは今までに多くのものが作り出されてきた。それは、スクエアをゲットアウトに導く過程をうまくカムフラージュし、ダンサーに驚きのある終わり方を届けられる易い方法をコーラーに提供しようという意図のもとになされてきた。

ダンサーが成功裡に踊り終えることが第一の関心事であるから、フロア上で失敗しているセットが見つければ、その状況に対処するためゲットアウトをできるだけ素早く使うべきである。もしゲットアウトの過程でコーナーボックスの FASR ができているなら、すぐにも Allemande Left をコールするのが常に適切なことであるだろう。もしパートナーライン FASR ができていれば、“ノーマル・ラインを作って、Go Forward and Back”とコールすれば、その時点で失敗したスクエアは立て直せるかもしれない。そうすれば、スクエア全部がそのパートナーラインゲットアウトを上手く終えるチャンスを持てることになる。

この章の最初の 2 つのパートは、CALLERLAB の現在のプログラムリストからコーナーボックスとパートナーラインのゲットアウトについて、簡潔さ、ボディフローの良さ、そしてコールの多様性といった観点で編纂している。メインストリームとプラスのゲットアウトの大半はスタンダードアプリケーションのみを用いている。エクステンディッドアプリケーションをいくらか含むものには、“Ext”の表記がされている。

3 番目のパートは、全員が自分のオポジットを連れている場合に使うペアーズオブゲットアウトの事例を集めたものである。これらはダンサー全員をパートナーと結びつけ、インとアウトの 2 つのシークエンス状態に対応する終わり方を提示している。

4 番目には、いくつかのスナップショット FASR からのゲットアウトがリストアップされている。それらの FASR は通常、ペアのカプルをいくつか含んでいるような、認識しやすい FASR である。コーラーは、少しずつ既知の FASR からのゲットアウトのレパートリーを増やしていくはずだ。経験豊富なコーラーの多くは、ゲットアウトのためにスナップショット FASR というものを頻繁に用いている。

このリストは驚異的な情報量だが、調査目的という意図でまとめられたアイデアの書庫なのだ。自分がコールしているときに頻繁に目にすると感じるような FASR をまず 1 つ選び、そして、自分のスタイルに合っていて、コールするプログラムにもふさわしいゲットアウトを 1 つ選択する。その FASR を認識し、選んだゲットアウトが自分のレパートリーの一部となったと感じられるまで使う練習をする。この過程を繰り返し行う。レパートリーが増えるに連れ、記憶の一助としてフラッシュカード(=単語など瞬間的に見せ学習者に識別させるカード)を作るとよい。

ここにある情報は、他の違った方法で使われることもあるかもしれない。コールするプログラムに合ったゲットアウトを幾つか取り出し、チェッカー(駒)を動かして調べると良い。その過程で、スクエアを解決する場合にはある種のコールが有用であることに気づくであろう。

もし、あるテーマを持たせたチップを計画しているのなら、そのテーマのコールを際立たせるようなゲットアウトを探せばよい。必要なら、その選んだゲットアウトが使えるようなゲットインも考えてみると良い。ここにある考え方はまた、あなた方自身が別のゲットアウトを見つけ出すことができるように導いてくれることだろう。

ゲットアウトを創り出す:

ゲットアウトの創出は、駒を動かして行う優れた活動の一つである。テーマに基づくチップでは、おそらく特定のコールを使うゲットアウトがいくつか必要になることだろう。まず、コーナーボックスかパートナーラインからのゲットアウトを自分で生み出すことから始めてみなさい。スナップショット FASR からテーマを持ったゲットアウトを創り出すためには、その特定のコールが終わった時点でのフォーメーションがどんなものかを考え、Allemande Left か、Right and Left Grand または Promenade の FASR の内の可能性のあるものを作っていく。それから、その特定のコールに 1 つか 2 つ別のコールを加えて組み合わせながら、認識できる FASR を探しながら逆にさかのぼって考えていくとよい。

駒を使ってコールの組立(コリオグラフィ)を作る時には、ゲットアウトの仕方にどんな可能性があるか常に気をつけなければならない。その上で、そのゲットアウトの開始時のダンサーの FASR に注目する。もしその FASR を認識することが容易でないなら、あなたが見て分かる FASR を探して逆に遡って探していく。ここに集められたものを参考にいくつか使ってみて、それを踏み台にして自分自身のゲットアウトを創り出して行けばよい。

略号:

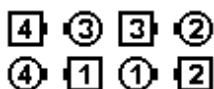
LA = Left Allemande, RLG = Right and Left Grand, PR = Promenade
B1=ベーシック パート 1, B2=ベーシック パート2, M = メインストリーム,
P = プラス, Ext = エクステンディッドアプリケーション
A1, A2, C1, C2, C3 は、アドバンスとチャレンジのプログラム

注:

- FASR としては同じでもセットアップにはいくつか可能な形があるが、ここにある図も、そのうちの 1 つのセットアップだけを例として示しているものである。(第 2 章の“1 つの FASR”を参照)
- それぞれの順番は、最初のコールのアルファベット順となっている
- ゼットアウトを選ぶ際には、手の使い方とボディフローに気を付ける。
- 平行な右手の GBBG(アレンジメント 1/2)のウェイブからの“Right and Left Grand”は、もし Promenade の距離を短くしたいなら、“Turn Thru, Left Allemande”と置き換えられることを覚えておく。

コーナーボックス ゼットアウト

(簡単なゼットインは Heads Square Thru Four)



ベーシック パート1 のコーナーボックス ゼットアウト

B1: Right and Left Thru and Rollaway, Pass Thru, RLG
B1: Right and Left Thru, Veer Left, Chain Down the Line, Pass Thru, LA
B1: Centers Split Two, Separate Around One to a Line, All Eight Circle Left, LA
B1 Ext: Centers Split Two Around One to a Line, Square Thru Four, RLG
B1: Star Thru, Pass Thru, Bend the Line, Pass Thru, LA
B1: Veer Left, Couples Circulate, Boys Circulate, Chain Down the Line into a PR

ベーシック パート2 のコーナーボックス ゼットアウト

B2: Allemande Left full turn, hold on, Boys into an Allemande Thru, Shoot the Star, PR
B2: Centers Split Two, Separate around One to a Line, Box the Gnat, Pass Thru, LA
B2: Dosado to a Wave, Girls Cross Run, Left Swing Thru, Boys Circulate, Girls Run, PR

- B2: Right and Left Thru, Dive Thru, Centers Touch 1/4 and Box Circulate Twice, LA
- B2: Swing Thru, Boys Run, Ferris Wheel, Centers Veer Left and Veer Right, LA
- B2: Swing Thru, Boys Trade, Box the Gnat, Change Hands, LA
- B2: Swing Thru, Girls Circulate, Boys Trade, RLG
- B2: Swing Thru, Girls Circulate, Boys Trade, Boys Run, Partner Trade, PR
- B2: Swing Thru, Girls Circulate, Boys Run, Couples Trade, Girls Trade, Partner Trade, PR
- B2: Touch 1/4, All 8 Circulate, Boys Run, Square Thru Two, Trade By, LA
- B2: Touch 1/4, Girls Run Right, Box the Gnat, Pass Thru, LA
- B2: Touch 1/4, Split Circulate, Boys Run, Reverse Flutterwheel, Pass Thru, LA
- B2: Touch 1/4, Split Circulate, Centers Circulate, Split Circulate, Swing Thru, Boys Run, PR
- B2 Ext: Left Touch 1/4, Boys Run Left, Box the Gnat, Pass Thru, LA
- B2 Ext: Left Touch 1/4, Boys Run Left, (Right) Touch 1/4, Boys Run Right, LA
- B2: Veer Left, Ferris Wheel, Centers Square Thru 3/4, Left Allemande,
Right and Left Grand but on the Third Hand Swing and PR

メインストリームのコーナーボックス ゲットアウト

- M: Dosado to a Wave, Scoot Back, Boys Left Hinge, Very Center Boys Trade,
Boys Left Hinge, RLG
- M: Slide Thru, Pass Thru, Tag the Line, Leaders U-Turn Back, LA
- M: Slide Thru, Square Thru Three, LA
- M: Spin Chain Thru, Girls Circulate Two, RLG
- M: Centers Split Two and Separate Around One to a Line, Turn Thru, LA
- M: Square Thru Four, Ends Fold, Pass Thru, RLG
- M: Square Thru Four, Dance out and back, With an imaginary couple Square Thru 3,
Dance forward and back, Square Thru Three, LA
- M: Square Thru Two, Tag the Line, Leaders U-Turn Back, LA
- M: Swing Thru, Spin the Top, Slide Thru, LA
- M: Swing Thru, Cast Off 3/4, Walk and Dodge, LA
- M: Swing Thru, Scoot Back, Girls Circulate, Recycle, Eight Chain Three, LA
- M: Swing Thru 1 1/2, Boys Cross Fold, LA
- M: Touch 1/4, Scoot Back, Boys Run, Reverse Flutterwheel and Sweep a Quarter, LA

プラスのコーナーボックス ゲットアウト

- P: Pass the Ocean, Swing Thru, Girls Fold, Peel the Top and Spread, LA
- P: Pass Thru, Chase Right, Boys Run, LA
- P: Pass Thru, Chase Right, (Column Circulate), Girls Run, RLG
- P: Pass Thru, All begin Dixie Grand, LA
- P: Pass to the Center, Dixie Grand, LA
- P: Relay the Deucey and Spread, LA
- P: Relay the Deucey, Cast Off 3/4 and Roll, LA
- P: Single Circle to a Wave, Extend, RLG
- P: Slide Thru, Pass the Ocean, Explode and Load the Boat, LA
- P: Slide Thru, Pass the Ocean, Trade the Wave, LA
- P: Spin Chain and Exchange the Gears, Acey Deucey, Trade the Wave, LA

P: Spin Chain the Gears, Scoot Back, Half Circulate, RLG
P: Swing Thru, Acey Deucey, RLG
P: Swing Thru, Boys Trade, Extend, RLG
P Ext: Swing Thru, Girls Fold, Peel the Top, Grand Swing Thru, Explode and RLG
P: Swing Thru, Spin the Top, Explode and LA
P: Swing Thru, Trade the Wave, Chain Down the Line, Square Thru but on Four LA
P: Touch 1/4, Follow Your Neighbor, LA
P Ext: Touch 1/4, Follow Your Neighbor, Linear Cycle, Slide Thru, LA
P: Touch 1/4, Walk and Dodge, Chase Right, Single Hinge, Girls Cross Run, LA
P: Veer Left, Half Tag, Trade and Roll, Change Hands, LA

A-1 のコーナーボックス ゲットアウト

A1: Centers In, Any Hand Hinge, Ends Bend, RLG
A1: Pair Off and Roll, RLG
A1: Pass In Twice, Double Pass Thru, Left Roll to a Wave, LA
A1: Pass the Ocean, Lockit, Mix, LA
A1: Pass the Sea, (Left) Linear Cycle, LA
A1: Pass Out, Partner Tag, RLG
A1: Veer Left, Turn and Deal, Pass Thru, RLG
A1: Veer Right, Cast a Shadow Three Times, RLG

A-2 のコーナーボックス ゲットアウト

A2: Dosado to a Wave, Motivate, Three-Quarter Thru, RLG
A2: Touch 1/4, Scoot Chain Thru, Follow Your Neighbor and Spread, RLG
A2: Left Touch 1/4, Scoot Chain Thru, Follow Your Neighbor, RLG
A2: Touch 1/4, Split Counter Rotate and Cross, RLG

C-1 のコーナーボックス ゲットアウト

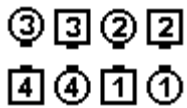
C1: Box the Gnat, Pass Out, Step and Flip, RLG
C1: Circle By 1/4 by 1/4 and Cross, RLG
C1: Left Relay the Top, LA
C1: Relay the Top and Spread, LA
C1: Pass the Axle and Roll, Dixie Grand, LA
C1: Pass the Ocean, Relay the Shadow, Single Wheel, LA
C1: Square Thru Four, Step and Flip, RLG

C-2 のコーナーボックス ゲットアウト

C2: File to a Line, Cross the K and Centers Roll, RLG
C2: Half Crazy Left Spin the Top, Cross By, RLG
C2: Touch 1/4, 3/4 Crazy Circulate, Swing Thru, Boys Run, PR
C2: Veer Left, Tag Your Neighbor, LA

パートナーライン ゲットアウト

(簡単なゲットインは Heads/Sides Lead Right, Circle to a Line)



ベーシックパート 1 のパートナーライン ゲットアウト

B1: Circle Left, LA

B1: Square Thru Four, U-Turn Back, RLG

B1: Left Square Thru Four, LA

B1 Ext: Centers Square Thru Four, Ends LA, All RLG

B1: Star Thru, California Twirl, LA

B1: Star Thru, Square Thru Three, LA

B1: Two Ladies Chain, Two Ladies Chain back into a PR

ベーシックパート 2 の パートナーライン ゲットアウト

B2: Flutterwheel and Sweep a Quarter, Pass Thru, LA

B2: Flutterwheel, Reverse Flutterwheel and Sweep a Quarter, Veer Right, PR

B2: Reverse Flutterwheel and Sweep a Quarter, Pass Thru, LA

B2: Pass the Ocean, Girls Trade, Swing Thru, RLG

B2 Ext: Pass the Ocean, Split Circulate Twice, RLG

B2: Pass the Ocean, Swing Thru, Boys Run, Chain Down the Line into PR

B2: Pass the Ocean, Swing Thru, Boys Run, Girls Trade, Wheel Around, PR

B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, First Couple Go Left,
Second Couple Follow, PR

B2: Right and Left Thru, Flutterwheel, Reverse Flutterwheel into a PR

B2: Left Square Thru but on the fourth-hand Box the Gnat, RLG

B2: Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, LA (may omit Circulate)

B2: Touch 1/4, Column Circulate, Girls Run, RLG (may omit Circulate)

メインストリームのパートナーライン ゲットアウト:

M: Centers Box the Gnat and Slide Thru, LA

M: Ladies Lead Dixie Style to a Wave, Balance, Left Swing Thru, Girls Run, PR

M: Pass the Ocean, Ladies Trade, Recycle, Pass Thru, LA

M: Pass the Ocean, Ladies Trade, Swing Thru, Turn Thru, LA

M: Pass the Ocean, Recycle, Veer Left, California Twirl, Promenade

M: Pass the Ocean, Swing Thru, Girls Cross Fold, RLG

M: Pass Thru, Ends Fold, Box the Gnat, Square Thru Three, LA

M: Pass Thru, Tag the Line, Centers In, Cast Off 3/4, All Circle Left,
Ladies In, Men Sashay, LA

M Ext: Pass Thru, Tag the Line, Cloverleaf, Double Pass Thru, Centers In, Cast Off 3/4,
Slide Thru, LA

M: Pass Thru, Tag the Line, Leaders U-Turn Back, Box the Gnat, RLG

M: Pass Thru, Tag the Line In, Touch 1/4, Boys Run, Pass Thru, LA
M: Pass Thru, Tag the Line In, Turn Thru, Ends Fold, RLG
M: Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Swing Thru and Turn Thru, LA
M: Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, Boys Trade, Girls Circulate, LA
M: Slide Thru, Partner Trade, LA
M: Slide Thru, Square Thru Three, LA
M Ext: Star Thru, Right and Left Thru, Rollaway, Square Thru But on Three RLG

プラスのパートナーライン ゲットアウト:

P Ext: Box the Gnat, Load the Boat, RLG
P: Fan the Top, Swing Thru, RLG
P: Grand Swing Thru, Boys Run, Bend the Line, LA
P: Pass the Ocean, Linear Cycle and Roll, Girls Peel Off, RLG
P: Pass Thru, Bend the Line Twice, Slide Thru Twice and Roll, RLG
P: Pass Thru, Chase Right, Trade and Roll, RLG
P Ext: Pass Thru, Chase Right, Follow Your Neighbor and Spread, RLG
P: Pass Thru, Tag the Line, Peel Off and Centers Roll, LA
P: Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, Acey Deucey, LA
P: Slide Thru, Pass the Ocean, Explode the Wave, LA
P: Square Thru 3/4, Partner Trade and Roll, RLG
P: Touch 1/4, Coordinate, Girls Run, LA
P: Touch 1/4 and Roll, Slide Thru, LA

A-1 のパートナーライン ゲットアウト:

A1: As Couples Belles Walk and Beaus Dodge, PR
A1: Centers Box the Gnat and Pass Thru, Step and Slide, LA
A1: Centers Box the Gnat, All Touch 1/4, Transfer the Column, Single Hinge, Boys Run, PR
A1: Pass the Sea, Recycle, Veer Right, PR
A1: Pass Thru, As Couples Belles Run, PR
A1: Pass Thru, Explode and Load the Boat, RLG
A1: Pass Thru, Left Chase, (Left) Follow Your Neighbor, RLG
A1: Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Swap Around, LA
A1: Quarter In, RLG
A1: Quarter Out, LA
A1: Single Circle to a (Tidal) Wave, Lockit, RLG
A1: Square Thru Two, Cross Clover and Partner Tag, RLG
A1: Star Thru, Pass Thru, Left Roll to a Wave, Mix, RLG
A1: Square Chain Thru, Trade By, Veer Right, PR
A1: Touch 1/4, Scoot and Dodge, LA
A1: Touch 1/4, Transfer the Column, Centers Trade, Single Hinge, Boys Run, PR

A-2 のパートナーライン ゲットアウト:

A2: Left Touch 1/4, Triple Scoot, Transfer and Left Quarter Thru, Extend, LA

A2: Pass the Sea, Left Swing Thru, Switch the Wave, PR

A2: Pass the Sea, (Left) Swing and Mix, RLG

A2: Pass Thru, Single Wheel, Double Pass Thru, Face Left, PR

A2: Touch 1/4, Split Transfer, Three-Quarter Thru, RLG

C-1 のパートナーライン ゲットアウト:

C1: Box the Gnat, Pass Thru, Step and Flip, LA

C1: Left Wheel Fan Thru, LA

C1: Load the Boat, Left Alter the Wave, RLG

C1: Outsides Pass In, Centers As Couples Left Touch 1/4, Chain Reaction,
New Centers With the Flow, RLG

C1: Pass the Ocean, Scoot and Weave, Flip Back, RLG

C1: Pass the Sea, Alter the Wave, RLG

C1: Pass Thru, Twist and Pass Out, RLG

C1: Pass Thru, Vertical Half Tag and Weave, RLG

C1: Pass Thru, Vertical Tag and Face Left, PR

C1: Relay the Shadow, RLG

C1: Right and Left Thru With the Flow, Left Quarter Thru, Extend, LA

C1: Square Chain Thru to a Wave, Acey Deucey, LA

C1: Turn Thru, Tag Back to a Wave, Split Circulate, RLG

C1: Wheel Fan Thru, LA

C-2 のパートナーライン ゲットアウト:

C2: Catch Five, Left Quarter Thru, Tally Ho, Cross By, RLG

C2: Chisel Thru and Roll, RLG

C2: Cross the K, Pass Out, Track II, RLG

C2: Cross the K, Pass In, Double Pass Thru, Track II, Cross By, LA

C2: Cross the K, Pass Thru, Tag Back to a Wave, RLG

C2: Grand Chain Eight, Pass Thru, LA

C2: Pass the Ocean, Motivate but Star 3/4, RLG

C2: Pass Thru, Right Roll to a Wave and Hinge, Walk Out to a Wave, RLG

C2: Pass Thru, Explode and Grand Swing Thru, Swing Along, RLG

C2: Pass Thru, Rotate 1/2, PR

C2: Pass Thru, Wheel the Ocean, Quarter Thru, RLG

C2: Pass Thru, Wheel the Sea, Left Quarter Thru, Single Wheel, RLG

C2: Once Removed Catch Three, PR

C2: Square Thru Three, Girls Kick Off, Walk Out to A Wave, RLG

C2: Touch 1/4, Column Circulate, Split Counter Motivate, RLG

全員がオポジットを連れている時のゲットアウト対(ついで):

コーラーがもし、ダンサーが皆オポジットを現在のパートナーとして連れていることが分かれば、その状況に相応しいゲットアウトが使われることになる。その場合次のような「ゲットアウト対(ペア)」を知っていると、シークエンスの判断は後でも良いことになる。“a”と“b”にあるゲットアウトは、シークエンスの違いに対応した対である。各リストの最初のゲットアウトは“Star Thru, Centers Arch, Dive Thru, Centers Pass Thru”で始まっている。コーラーはこのコールが完了する前に、コーナーどうしを結びつけるためには“Square Thru Three”と“Pass Thru”のどちらが必要なのかを見極めなければならない。“c”と“d”の部分にあるシークエンスの違いに基づいた対もまた、調整を後回しにしても良いものである。

フェイスングラインからのゲットアウト対:

(“a”の最初のゲットアウトは、“b”の最初のものと同対になる)

- a) **② ④ ① ③** フェイスングラインで、皆オポジットを連れている、
① ③ ② ④ 男子女子ともインシークエンス

B1: Star Thru, Centers Arch Dive Thru, Centers Pass Thru, Square Thru Three, LA

B2: Star Thru, Pass Thru, Trade By, Square Thru Three, LA

B2: Square Thru Four, Trade By, Pass Thru, LA

M: Pass the Ocean, All Eight Circulate, Ladies Trade, Recycle, Pass Thru, LA

M: Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Pass to the Center, Centers Pass Thru, LA

P: Load the Boat, Pass Thru, Trade By, Square Thru Three, LA

P: Touch 1/4, Coordinate, Boys Circulate, Partner Trade, PR

A1: Swap Around, Ladies Trade, Boys Run, Slide Thru, Square Thru Three, LA

A2: Touch 1/4, Column Circulate, Trail Off, Boys Circulate, Partner Trade, PR

C1: Dixie Diamond, Diamond Chain Thru, Ferris Wheel, Dixie Grand, LA

C2: Swing Along, Single Wheel, Left Square Thru Three, Trade By, LA

- b) **④ ② ① ③** フェイスングラインで、皆オポジットを連れている、
① ③ ④ ② 男子も女子もアウトオブシークエンス

B1: Star Thru, Centers Arch Dive Thru, Centers Pass Thru, All Pass Thru, LA

B2: Star Thru, Pass Thru, Trade By, Pass Thru, LA

B2: Square Thru Four, Trade By, Square Thru Three, LA

M: Pass the Ocean, All Eight Circulate, Ladies Trade, Recycle, Square Thru Three, LA

M: Touch 1/4, Column Circulate, Boys Run, Pass to the Center, Centers Square Thru 3, LA

P: Load the Boat, Pass Thru, Trade By, Pass Thru, LA

P: Touch 1/4, Coordinate, Boys Circulate, Tag the Line Left, PR

A1: Swap Around, Ladies Trade, Boys Run, Slide Thru, Pass Thru, LA

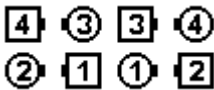
A2: Touch 1/4, Column Circulate, Trail Off, Boys Circulate, Tag the Line Left, PR

C1: Dixie Diamond, Diamond Chain Thru, Ferris Wheel,
Centers Square Thru on Three Dixie Grand, LA

C2: Swing Along, Single Wheel, LA

エイトチェインスルーからのゲットアウト対

(“c”の最初のゲットアウトは、“d”の最初のものと同になる)

- c)  エイトチェインスルーフォーメーション、
元のオポジットが今のパートナー、
男子はインシークエンスで女子はアウトオブシークエンス

B1: Centers Split Two and Separate Around 1 to a Line, Center Two Ladies Chain, Circle Left, LA

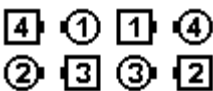
B2: Swing Thru, All Eight Circulate, Boys Run, Couples Trade, California Twirl, PR

M: Pass Thru, Outsides Cloverleaf, Centers Circle Left 3/4 and Pass Thru, LA

M: Step to a Wave, Recycle, Pass Thru, Trade By, Square Thru Three, LA

P: Veer Left, Crossfire, Column Circulate, Boys Run, Pass to the Center, Centers Pass Thru, LA

P: Pass the Ocean, Grand Swing Thru Twice, Linear Cycle, Veer Left, California Twirl, PR

- d)  エイトチェインスルーフォーメーション、
元のオポジットが今のパートナー、
男子はアウトオブシークエンスで女子はインシークエンス

B1: Centers Split Two and Separate Around 1 to a Line, Center Two Ladies Chain, Center four Right and Left Thru, Circle Left, LA

B2: Swing Thru, All Eight Circulate, Boys Run, California Twirl, PR

M: Pass Thru, Outsides Cloverleaf, Centers Circle Left 1/4 and Pass Thru, LA

M: Step to a Wave, Recycle, Pass Thru, Trade By, Pass Thru, LA

P: Veer Left, Crossfire, Column Circulate, Boys Run, Pass to the Center, Centers Square Thru Three, LA

P: Pass the Ocean, Grand Swing Thru Twice, Linear Cycle, Veer Left, Tag the Line Left, PR

スナップショットFASRを使う

スナップショット FASR は、コーラーがその場で素早く認識できるような FASR である。もしコーラーがその FASR からのゲットアウトコールを知っていれば、その FASR を見つける度に、その方法を使うことができる。ほとんどのゲットアウト手法では、4 カプルの内少なくとも 2 カプルをペアにするよう求めているので、何度も目にするような特定の FASR があることに気づく。それでコーラーはそれらの FASR を認識できるようになり、それがスナップショット FASR となり得るのである。

このセクションには、簡単に認識できるスナップショット FASR からスタートする有用なゲットアウトが集められている。全員がペアの平行なウェイブからのゲットアウトについては、前述の“オーシャンウェイブによるゲットアウト方法”の箇所を参照してほしい。また、男子、女子がインシークエンスであることが分かっている場合の多くの可能性については、第 11 章のゲットアウトの箇所を参照してほしい。それ以外の FASR についても、他のゲットアウト手法の説明の中ですでに述べたものをここで取り上げている。それらゲットアウトは、限定的だったゲットアウト手法の応用例と考えることもできるが、単純にゲットアウトコールとして覚えるだけでも良い。また、ちょっと複雑なコールの組立(コリオグラフィ)を使ってサブライズなエンディングを目指すようなゲットアウト例も多く掲載した。

選択の基準と構成:

以下のゲットアウトは、次のような判断基準を念頭に置いて選ばれたものである:

- a) 一般的に使われているゲットアウトであること
- b) 簡潔なものであること
- c) ボディフローが良いこと
- d) 使用されるコールが多様であること
- e) サプライズ性があること
- f) “Right and Left Grand”か“Promenade”で終わること

以下のリストの構成は、まず FASR ごとに、それから CALLERLAB のプログラム(2017)ごとにまとめられたものである。FASR は、次のフォーメーションでグループ分けされている:

- A) エイトチェインスルー
- B) フェイシングライン
- C) 平行なウェイブ
- D) ダブルパススルー
- E) 平行なトゥフェイスライン

別のスナップショット FASR へと変換(Convert:コンバート)する:

一般的に、ゲットアウトは最も短い形で掲載されている。多くの場合、あるスナップショット FASR から別のものへの変換は容易であるから、変換すれば使えるゲットアウトの数は増える。例えば、アウトオブシークエンスのパートナーラインに使えるゲットアウトの数は、“Right and Left Thru”をコールしてパートナーライン ゲットアウトを使うか、また“Pass the Ocean”をコールしてから、男子が Ends にいる平行なウェイブのゲットアウトを使うようにすることで増やすことができる。

ノーマルなエイトチェインスルーFASR からのゲットアウト

コーナーボックスからのゲットアウトは本章の最初のパートを参照のこと。

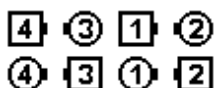
ここに掲載されていないエイトチェインスルー FASR の他の 2 つからのゲットアウトは、第 9 章の“2 つの強力なツール”の箇所を参照のこと。

全員が元のオポジットを今のパートナーとして連れているエイトチェインスルー FASR からのゲットアウトについては、この章の前の箇所を参照のこと。

リードライトボックス

(全員がパートナーと一緒に、男子はアウトオブシークエンス、女子はインシークエンス)

(簡単なゲットインは、Heads Lead Right)



B1: Each Four Circle Left Halfway, Veer Left, California Twirl, PR

B1: Star Thru, Each Four Circle Left 1/4, Pass Thru, LA

B1: Two Ladies Chain and Half Sashay, RLG

B1: Veer Right, PR

B2: Flutterwheel, Pass Thru, LA

B2: Star Thru, Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, Box the Gnat, RLG

B2: Swing Thru, RLG
B2: Swing Thru, Girls U–Turn Back, PR
B2: Touch 1/4, Split Circulate, Boys Run, Touch 1/4, Girls Run, RLG
B2 Ext: Left Touch 1/4, Split Circulate, Girls Run, Star Thru, Pass Thru, LA

M: Step to a Wave, Recycle, Pass Thru, LA
M: Step to a Wave, Recycle, Wrong Way Grand
M: Swing Thru, Turn Thru, LA
M: Veer Left, Tag the Line and Face Left, PR
M Ext: Pass the Ocean (or Slide Thru), Spin the Top, RLG
M Ext: Spin the Top, Recycle and Sweep 1/4, RLG

P: Fan the Top, Explode the Wave, LA
P Ext: Left Spin the Top, Explode and RLG
P: Left Swing Thru, Trade the Wave, RLG
P: Step to a Wave, Recycle, Left Touch 1/4 and Roll, RLG
P: Relay the Deucey, Swing Thru, Turn Thru, LA
P: Single Circle to a Wave, Boys Trade, Hinge and Roll, Wrong Way Grand
P: Slide Thru, Box the Gnat, Fan the Top, RLG
P: Swing Thru, Boys Run, Chain Down the Line, Dixie Style to a Wave, Extend, LA
P Ext: Touch 1/4, Split Circulate, Follow Your Neighbor and Spread, RLG
P: Touch 1/4, Walk and Dodge, Partner Trade and Roll, RLG

A1: Swap Around, LA
A1: Touch 1/4, Scoot Back, Three–Quarter Thru, RLG
A1: Touch 1/4, Walk and Dodge, Partner Tag, LA

A2: Pass and Roll Your Neighbor and Spread, Quarter Thru, RLG
A2: Pass In, Touch 1/4, Split Counter Rotate and Roll, RLG
A2: Swing Thru, Slip, Slide, Swing, Slither and PR
A2: Swing Thru, Switch the Wave, 3/4 Tag the Line, Spin the Windmill Left, LA
A2: Swing Thru, Switch the Wave, Turn and Deal, RLG

C1: Girls Jaywalk, Girls Run, RLG
C1: Right and Left Thru, Dixie Sashay, Couples Hinge, PR
C1: Right and Left Thru, Dixie Sashay, As Couples 2/3 Recycle, PR
C1: Rotary Spin, Split Circulate, RLG
C1: Left Square Chain the Top, LA
C1: Star Thru, Pass Thru, Shakedown, RLG

C2: Catch One–ers Coordinate, PR
C2: Catch Three, Single File Promenade Home
C2: Chain the Square, Ferris Wheel, Dixie Grand, LA
C2: Left Alter and Circulate, RLG
C2: Pass and Roll Your Neighbor and Spread, Inlet, Chain Reaction and Spread, LA

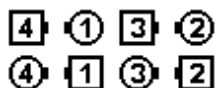
リードレフトボックス

(全員がパートナーと一緒に、男子はインシークエンス、女子はアウトオブシークエンス)

(簡単なゲットインは、Heads Lead Left)

あるいは、Heads Flutterwheel, Slide Thru and Pass Thru、

またはHeads Lead Right, Right and Left Thru



B1: Star Thru, each four Circle Left 3/4, Pass Thru, LA

B2: Dosado to a Wave, Girls Cross Run, Boys Circulate, LA

B2: Left Swing Thru, Girls Run, PR

B2: Swing Thru, Boys Run, Couples Trade, Partner Trade, PR

B2 Ext: Left Touch 1/4, Split Circulate, Girls Run, Left Square Thru Four, LA

M: Pass the Ocean, Boys Run, Couples Hinge, PR

M: Right and Left Thru, Veer Left, (Circulate), Tag the Line, Face Left, PR

M Ext: Slide Thru, Left Spin the Top, Girls Run, PR

M: Square Thru but 3, Swing Thru, Turn Thru, LA

M: Swing Thru, Boys Run, (Circulate), Tag the Line Left, PR

M Ext: Dosado to a Wave, Left Swing Thru, RLG

P: Step to a Wave, Centers Trade, Hinge and Roll, RLG

P: Left Swing Thru and Spread, RLG

P: Left Swing Thru and Spread, Turn Thru, LA

P Ext: Left Spin the Top, Linear Cycle, RLG

P Ext: Left Touch 1/4, Split Circulate, Follow Your Neighbor, RLG

P Ext: Swing Thru, Girls Run, Girls Left Hinge, Cut the Diamond, PR

A1: Pass the Sea, Spin the Top and Spread, RLG

A1: Reverse Swap Around, LA

A2: As Couples Left Pass and Roll, PR

A2: Facing Recycle, RLG

A2: Swing Thru, Split Circulate, Remake, RLG

A2: Touch 1/4, Scoot and Weave, Boys Run, PR

C1: Boys Jaywalk, Boys Run, RLG

C1: Cross Chain and Roll, Split Circulate, RLG

C1: Cross Chain Thru but Star 3/4, LA

C1: Fan the Top, Relay the Shadow, RLG

C1: Pass Thru, Shakedown, Slide Thru, LA

C1: Square Chain the Top to a Wave, Boys Circulate, LA

C1: Square Thru Two, Left Shakedown, RLG

C2: Catch Three-ers Coordinate, PR

C2: Grand Chain Eight, Centers Left Wheel Thru, LA

C2: Reverse Split Swap and Roll, Single File Promenade Home

C2: Swing Thru, Boys Kickoff, Double Pass Thru, Face Left, PR

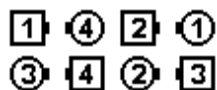
C2: Single Circle to a Wave, Detour, File to a Line, PR

C2: Veer Right, Detour, Hocus Pocus, RLG

コーナーボックス アウトオブシーケンス

(ペアのカプルが内側において、全ダンサーが自分のコーナーと向いている):

(簡単なゲットインは、Heads Square Thru Four, Right and Left Thru)



B1: Each Four Circle Right Halfway, LA

B1: Dive Thru, Centers Square Thru Three, LA

B1: Star Thru, Pass Thru, LA

B1: Square Thru Three, U-Turn Back, Pass Thru, RLG

B1: Left Square Thru Two, LA

B1 Ext: Left Square Thru but on Three LA

B2: Dive Thru, Centers Touch 1/4 and Box Circulate Twice, LA

B2: Dosado to a Wave, Girls Cross Run, Boys Trade, LA

B2: Swing Thru Double, Girls Run, Bend the Line, Box the Gnat, Pass Thru, LA

B2: Left Swing Thru Twice, LA

M: Dosado to a Wave(or Step to a Wave), Ladies Trade, Recycle, LA

M: Pass to the Center, Centers Square Thru Three, LA

M: Slide Thru Twice, LA

P: Fan the Top, Trade the Wave, Fan the Top, LA

P: Fan the Top, Recycle, Square Thru Three, LA

P: Left Square Thru Three, All Begin Dixie Grand, LA

P Ext: Pass the Ocean, Grand Swing Thru, Explode and RLG

P: Slide Thru, Load the Boat, LA

P: Step to a Wave, Explode the Wave, LA

P: Step to a Wave, Trade the Wave, LA

P: Swing Thru, Spin the Top, Linear Cycle, LA

P: Touch 1/4, Centers Trade, Centers Run, 3/4 Tag the Line, RLG

A1: Cross Trail Thru, RLG

A1: Double Star Thru, RLG

A1: Pass In Twice and Ends Roll, RLG

A1: Slide Thru, Double Star Thru and Roll, Pass Thru, RLG

A1: Step to a Wave, Mix, LA

A2: Facing Recycle, Acey Deucey, RLG

A2: Left Swing and Mix, Extend, RLG

A2: Swing Thru, Switch the Wave, Girls Run, LA

A2: Touch 1/4, Split Transfer, Split Counter Rotate and Roll, LA

C1: Left Alter the Wave, Extend, RLG
 C1: Circle By 1/2 By 1/2, Extend, RLG
 C1: Cross Chain and Roll, In Roll Circulate, RLG
 C1: Pass and Roll, Cross Back, LA
 C1: Pass Thru, Centers Swing Thru, Linear Action, RLG
 C1: Pass Thru, Triple Box Square Thru Three, LA
 C1: Left Relay the Top but Star 3/4, LA
 C1: Relay the Top but Star 3/4 and Spread, LA
 C1: Swing Thru, Scatter Scoot Chain Thru, RLG
 C1: Swing and Mix, Cross By, RLG

C2: Left Catch 3, Turn to a Line, LA
 C2: Chain the Square, Trade Circulate, PR
 C2: File to a Line, Square the Bases, LA
 C2: Pass the Ocean, Swing Along, RLG
 C2: Swing Thru, Swap the Wave, RLG

アクロスザストリートボックス = ライトハンドレイディボックス アウトオブシークエンス
 (ペアのカプルが外側において、男子が皆自分のライトハンドレイディと向いている)
 (簡単なゲットインは、Heads Star and Pass Thru)

④ ① ① ②
 ④ ③ ③ ②

B1: Right and Left Thru, Dive Thru, Pass Thru, LA
 B1: Left Square Thru 3, Wrong Way Right and Left Grand

B2: Step to a Wave, Boys Run, Couples Trade, Girls Circulate, PR
 B2: Square Thru Three, Trade By, LA
 B2: Swing Thru, Girls Circulate, Swing Thru, Boys Run, PR

M: Pass Thru, Outsides Cloverleaf, Centers Slide Thru and Pass Thru, LA
 M: Swing Thru, Spin Chain Thru, Boys Circulate, Girls Cross Run, LA

P: Pass the Ocean, Explode the Wave, Trade By, LA
 P Ext: Spin the Top, Turn Thru, Wheel and Deal, Dixie Grand, LA
 P: Swing Thru, Spin the Top, Single Hinge, Coordinate, California Twirl, PR
 P Ext: Swing Thru, Spin Chain and Exchange the Gears, RLG

A1: Dosado to a Wave, Left Swing Thru, Cast a Shadow, PR
 A1: Pass the Sea, Explode the Wave, Trade By, LA
 A1: Pass Thru, Clover and Pass the Sea, Extend, LA
 A1: Veer Left, Cross Over Circulate, Turn and Deal, LA

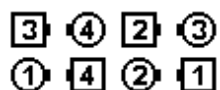
A2: Left Swing and Mix, Circulate 1 1/2, RLG
 A2: Pass and Roll, Out Roll Circulate, Extend, RLG
 A2: Touch 1/4, Scoot Chain Thru, Single Hinge, Boys Fold, Trail Off, PR

C1: Left Square Thru Three, Tally Ho, RLG
C1: Pass the Axle, Pass Thru, 3/4 Tag, RLG
C1: Pass the Axle But Cast 1/4, Wheel and Deal and Roll, LA
C1: Relay the Top But Star 3/4, Trade Circulate, LA

C2: Pass and Roll, Inlet, Scoot and Little More, RLG
C2: Touch 1/4, Perk Up, Partner Trade, PR (or Left Touch 1/4, Perk Up, PR)

ライトハンドレイディ ボックス

(ペアのカプルが内側、男子がライトハンドレイディと向い合っていて、全員がインシーケンス)
(簡単なゲットインは、Heads Star Thru and Pass Thru , Right and Left Thru)



B1: Allemande Left, Right and Left Grand but on the Third Hand, PR
B1: Dive Thru, Centers Pass Thru, LA
B2: Dive Thru, Centers Touch 1/4 and Make a Right-Hand Star go once around, LA
B2: Pass Thru, Trade By, LA

M: Pass to the Center, Centers Pass Thru, LA
M: Spin Chain Thru, RLG
M: Spin Chain Thru, Girls U-Turn Back, PR

P: Dixie Grand, Allemande Left(new corner), Pass One, PR
P: Left Spin the Top, Left Turn Thru, Wheel and Deal, Dixie Grand, LA
P Ext: Pass the Ocean, Grand Swing Thru, Linear Cycle, RLG
P: Swing Thru, Boys Run, Ferris Wheel, Dixie Grand, LA
P: Veer Left, Couples Circulate, Half Tag, Trade and Roll, LA

A1: Right and Left Thru, Veer Left, Cross Over Circulate, Turn and Deal, LA
A1: Swing Thru, Cast a Shadow, PR
A2: Step to a Wave, Motivate but Star 1/4, Single Wheel, LA
A2: Slide Thru, Left Touch 1/4, Column Circulate, Trail Off and PR

C1: Centers Left Roll to a Wave, Outsides Half Sashay, Jaywalk, RLG
C1: Pass Thru, Tally Ho, RLG
C1: Relay the Top, Trade Circulate, LA
C1: Rotary Spin, In Roll Circulate, RLG
C2: Chain the Square, Partner Trade, PR
C2: Veer Left, Fascinate, Cross Extend, LA

ノーマルなフェイスングラインFASRからのゲットアウト

パートナーラインからのゲットアウトは、この章の最初の部分を参照。

オポジットラインからのゲットアウトについては、この章のゲットアウトのペアの箇所を参照。

パートナーライン、アウトオブシークエンス= CRaMS の ステーション #1b

(ノーマルなフェイスングライン、全員がパートナーを連れていて、アウトオブシークエンス)

(簡単なゲットインは、Heads/Sides Lead Right Veer Left, Bend the Line)

④ ④ ① ①

③ ③ ② ②

B1: Pass Thru, Bend the Line, All Circle Left, LA

B1: Square Thru Two, U-Turn Back, RLG

B1: Star Thru, Pass Thru, LA

B1 Ext: Left Square Thru Two, LA

B2: Flutterwheel, Reverse Flutterwheel into a PR

B2: Pass the Ocean, Boys Run, PR

M: Dixie Style to a Wave, Boys Trade, Girls Circulate, LA

M: Pass the Ocean, Scoot Back, RLG

M: Pass Thru, Ends Fold, RLG

M: Pass Thru, Tag the Line In, Star Thru, LA

M: Slide Thru, Box the Gnat, RLG

M: Slide Thru, Eight Chain Five, LA

M: Slide Thru, Pass Thru, LA

M: Slide Thru, Wrong Way Grand

P: Load the Boat, Pass Thru, LA

P: Load the Boat, Single Circle to a Wave, RLG

P: Pass Thru, Bend the Line and Centers Roll, LA

P: Pass Thru, Partner Trade and Roll, RLG

P: Slide Thru Twice and Roll, RLG

P: Touch 1/4, Follow Your Neighbor (and Spread), Explode the Wave, LA

P: Touch 1/4, Peel Off, PR

A1: As Couples Left Touch 1/4, PR

A1: Cross Trail Thru to your Corner, LA

A1: Double Star Thru and Roll, RLG (or Weave the Ring)

A1: Pass the Sea, Girls (or Boys) Circulate, LA

A1: Pass Thru, Partner Tag, LA

A1: Touch 1/4, Column Circulate, Grand Quarter Thru, Explode and Box the Gnat, RLG

A1: Turn Thru, Tag the Line, Right Roll to a Wave, RLG

A2: Pass Thru, Single Wheel, Girls Turn Thru, Star Thru, PR

A2: Touch 1/4, Checkmate the Column, Girls Run, Boys Run, PR

A2: Left Touch 1/4, Checkmate the Column, Crossover Circulate, PR

C1: As Couples Beaus Jaywalk, PR
 C1: Concentric Pass In and Centers Roll, LA
 C1: Dixie Sashay, PR
 C1: Pass the Ocean, Cross By, LA
 C1: Vertical Tag the Line Left, PR

 C2: As Couples Left Catch Two, PR
 C2: Centers Right and Left Thru and Dixie Sashay, Others Touch 1/4
 Chain Reaction, New Centers With the Flow, PR
 C2: Circle to a Wave, Walk Out to a Wave, RLG
 C2: Cross the K and Roll, Centers Pass Thru, RLG
 C2: Dixie Diamond, Unwrap the Diamond, Peel Off, PR
 C2: (Square Thru Three), Cross and Wheel, PR
 C2: (Square Thru Three), Rotate 1/2, PR
 C2: Touch 1/4, Walk Out to a Wave, Cross By, LA

コーナー ライン = CRaMS の ステーション #2a
 (ノーマルなフェイスライン、全員がコーナーを連れている、インシークエンス)
 (簡単なゲットインは、Heads/Sides Square Thru Four, Slide Thru)

③ ④ ② ③

① ④ ② ①

B1: Circle Left, Rollaway, LA
 B1: Square Thru Three, LA
 B1: Square Thru but on Four, LA
 B1: Star Thru, Dive Thru, Centers Square Thru Three, LA
 B2: Flutterwheel and Sweep a Quarter, LA

 M: Box the Gnat, Pass Thru, Ends Fold, LA
 M: Pass the Ocean, Ladies Trade, Recycle, LA
 M: Pass Thru, Tag the Line, Leaders U-Turn Back, LA
 M: Reverse Flutterwheel, Dixie Style to a Wave, LA
 M: Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, Boys Trade, LA

 P: Centers Load the Boat, Outsides begin Dixie Grand, LA
 P: Fan the Top, Recycle, LA
 P: Pass Thru, 3/4 Tag the Line, Centers Hinge and Roll, RLG
 P: Square Thru Four, All begin Dixie Grand, LA

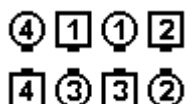
 A1: Partner Tag, RLG
 A1: Right and Left Thru, Pass the Sea, LA

 A2: Touch 1/4, Peel and Trail, Recycle, LA
 A2: Touch 1/4, Split Counter Rotate, 1/4 Thru, Extend, RLG
 A2: Touch 1/4, Transfer the Column, In Roll Circulate, RLG

 C1: Left Relay the Shadow, Cross By, RLG
 C1: Left Wheel Fan Thru, Dixie Grand, LA

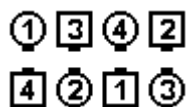
C1: Relay the Shadow, Extend, RLG
C1: Right and Left Thru, Dixie Sashay, Boys Circulate, PR
C1: Right and Left Thru, Vertical Tag the Line, Zig Zag, Extend, RLG
C1: Wheel Fan Thru, Dixie Grand, LA
C2: 2/3 Chisel Thru, LA
C2: Grand Chain Eight, LA

コーナー ライン アウトオブシーケンス = CRaMS の ステーション #2b
(ノーマルなフェイスライン、全員がコーナーを連れている、アウトオブシーケンス)
(簡単なゲットインは、Heads/Sides Square Thru Four, Slide Thru, Right and Left Thru)



B1: Pass Thru (or Star Thru), LA
B2: Touch 1/4, Column Circulate, Boys U-Turn Back, RLG
M: Dixie Style to a Wave, Boys Trade, LA
M: Pass Thru, Ends Fold, Pass Thru, RLG
M: Slide Thru, LA
M Ext: Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, Recycle, LA
P: Load the Boat, LA
P: Slide Thru and Roll, Centers Roll again, RLG
P: Square Thru Two, Dixie Grand, LA
P Ext: Grand Swing Thru, Explode and Right and Left Grand
A1: Double Star Thru and Roll, Pass Thru, RLG
A1: Pass In and Outsides Roll, RLG
A1: Pass In, Centers Swing Thru, Chain Reaction, RLG
A1: Pass the Sea, LA
A2: Pass the Ocean, Motivate, Scoot and Weave, RLG
A2: Touch 1/4, Transfer and Quarter Thru, Extend, RLG
C1: Pass Thru, Step and Flip, RLG
C1: Tally Ho, RLG
C1: Vertical 3/4 Tag the Line and Little, RLG
C2: Pass the Ocean, Rims Trade Back, RLG
C2: Swing Along, RLG

オポジットライン = オポジットレイディライン = CRaMSのステーション #3a
 (ノーマルなフェイスライン、男子はオポジット レイディを連れていて、インシークエンス)
 (簡単なゲットインは、Head Ladies Chain, Sides Star Thru and Pass Thru, Circle to a Line)
 ゲットアウト対の箇所も参照する。



B1: Star Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru, Square Thru Three, LA
 B2: Star Thru, Pass Thru, Trade By, Square Thru Three, LA
 B2: Square Thru, Trade By, Pass Thru, LA

M: Pass the Ocean, Ladies Trade, Recycle, Eight Chain Three, LA
 M: Slide Thru, Eight Chain Two, Square Thru Three, LA

P: Fan the Top, Recycle, Eight Chain Three, LA
 P: Centers Load the Boat, Ends Slide Thru, Pass Thru, LA
 P: Left Square Thru on Four, Dixie Grand, LA
 P: Touch 1/4, Coordinate, Boys Circulate, Partner Trade, PR

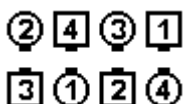
A1: Square Chain Thru, Clover and Wheel Thru, LA
 A1: Touch 1/4, Transfer the Column, Boys Trade, Split Circulate, RLG

A2: Pass the Ocean, All Eight Circulate, Recycle Twice, RLG
 A2: Pass the Ocean, Scoot Chain Thru, In Roll Circulate, RLG
 A2: Pass Thru, Half Tag, Out Roll Circulate, RLG
 A2: Touch 1/4, Peel and Trail, Girls Circulate, Recycle, LA

C1: Relay the Shadow, All Eight Circulate, RLG
 C1: Tally Ho, Girls Circulate, Flip the Line Left, PR

C2: Grand Chain Eight, Eight Chain Three, LA
 C2: Vertical Tag Your Neighbor, Hocus Pocus, Magic Walk and Dodge, RLG

オポジットレイディライン アウトオブシークエンス = CRaMSのステーション #3b
 (ノーマルなフェイスライン、男子がオポジット レイディを連れていて、アウトオブシークエンス)
 (簡単なゲットインは、Head Ladies Chain, Sides Star Thru and Pass Thru, Circle to a Line,
 Right and Left Thru)



B1: Star Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru, All Pass Thru, LA
 B2: Star Thru, Pass Thru, Trade By, Pass Thru, LA
 B2: Pass the Ocean, All Eight Circulate, Boys Run, PR

M: Slide Thru, Eight Chain Three, LA
 M: Ends Box the Gnat, All Pass Thru, Half Tag, RLG

P: Centers Load the Boat, Ends Slide Thru, Square Thru Three, LA

P: Load the Boat, Eight Chain Three, LA

A1: Pass the Sea, All Eight Circulate 1 1/2, LA

A1: Square Chain Thru, Clover and Left Wheel Thru, LA

A2: Pass the Sea, Trade Circulate, Single Wheel, RLG

A2: Touch 1/4, Column Circulate, Trail Off, Bend the Line, Slide Thru, LA

C1: Slide Thru, Cross Chain and Roll, 2/3 Recycle, All Eight Counter Rotate, Boys Run, PR

C1: Square the Bases, Pass and Roll, RLG

C1: Tally Ho, Extend, RLG

C2: Pass the Ocean, Detour, Split Counter Rotate, Flip Back, LA

C2: Swing Along, Extend, RLG

C2: Vertical 3/4 Tag and Little More, RLG

ライトハンドレイディライン = CRaMSのステーション #4a

(ノーマルなフェイスライン、男子がライトハンドレイディを連れていて、インシークエンス)

(簡単なゲットインは、Heads Square Thru Two, Slide Thru, Right and Left Thru)

④ ③ ③ ②

④ ① ① ②

B1: All Eight Circle Left, Ladies In, Men Sashay, LA

B1: Star Thru, Centers California Twirl and Pass Thru, LA

B2: Square Thru Four, Trade By, LA

B2: Touch 1/4, Boys Run, Trade By, LA

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

M: Ends Pass Thru and Cross Fold, Double Pass Thru, Leaders U-Turn Back, LA

M: Centers Box the Gnat, All Slide Thru, Centers Pass Thru, LA

M: Pass the Ocean, Ladies Trade, Recycle, Pass Thru, Trade By, LA

P: Grand Swing Thru, Single Hinge, Boys Run, Pass Thru, LA

P: Centers Load the Boat, Ends Slide Thru, LA

P: Pass the Ocean, Trade the Wave, All Eight Circulate, LA

P: Touch 1/4, Coordinate, California Twirl, PR

A1: As Couples Touch 1/4, Girls Circulate, Tag the Line Left, PR

A1: Centers Box the Gnat, Pass In, Centers Pass Thru, LA

A1: Centers Box the Gnat, Pass Thru, Left Half Tag, LA

A1: Pass In and Centers Roll, Centers Left Square Thru Two, LA

A1: Swap Around, Wheel and Deal, Dixie Grand, LA

A2: Grand Swing Thru, Single Wheel, Cross Trail Thru to Corner, LA

A2: Pass Thru, Ends Cross Fold, Left Touch 1/4, In Roll Circulate, Girls Run, PR

C1: Flutterwheel and Stretch Sweep 1/4, Dixie Grand, LA

C1: Square Chain the Top, Wheel and Deal, Centers Wheel Around, LA

C1: Wheel Fan Thru, Trade By, LA

C2: Half Crazy Half Square Thru, Cross Concentric Shakedown, RLG

C2: Grand Cross Trade and Wheel, PR

ライトハンドレイディライン アウトオブシークエンス = CRaMSのステーション #4b

(ノーマルなフェイスライン、男子が ライトハンドレイディを連れていて、アウトオブシークエンス)

(簡単なゲットインは、Heads Square Thru Two, Slide Thru)

① ④ ② ①

③ ④ ② ③

B1: Star Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru, LA

B1: Star Thru, Pass Thru, Trade By, LA

B2: Pass the Ocean, Girls Circulate, Boys Run, PR

M: Pass the Ocean, Spin Chain Thru, RLG

M: Slide Thru, Pass to the Center, Centers Pass Thru, LA

M Ext: Dixie Style to a Wave, Girls Circulate, Recycle, Square Thru Three, LA

P: Ends Box the Gnat, Pass Thru, 3/4 Tag the Line, RLG

P: Load the Boat, Pass Thru, Trade By, LA

P: Pass the Ocean, All Eight Circulate, Single Hinge, Follow Your Neighbor, LA

P: Pass the Ocean, Spin Chain and Exchange the Gears, Swing Thru, Turn Thru, LA

A1: As Couples Touch 1/4, Boys Circulate, Partner Trade, PR

A1: Pass the Sea, All Eight Circulate, LA

A2: Pass the Ocean, Trade Circulate, LA

A2: Fan the Top, Scoot Chain Thru, Split Circulate, RLG

C1: Half Square Thru, Tally Ho, RLG

C1: Outer Four Percolate to a Wave, RLG

C2: Belles Start Crossover Motivate, Cross By, LA

C2: Cross the K and Centers Roll, Ends Box the Gnat, RLG

C2: Pass the Ocean, Fascinating Recycle, As Couples Extend, Partner Trade, PR

ラインの左エンズがペアで、コーナーとは向い合っていない = CRaMSのステーション #5a

(ノーマルなフェイスラインで、男性はインシークエンス、女性はアウト、ラインの左側がペア)

(簡単なゲットインは、Sides Square Thru, Circle to a Line, Right and Left Thru)

④ ② ① ①

③ ③ ④ ②

B1: Two Ladies Chain, all Eight Circle Left, Ladies In Gents Sashay, LA

B2: Pass the Ocean, Swing Thru, All Eight Circulate 1 1/2, RLG

B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Square Thru Three, LA

B2: Pass Thru, Wheel and Deal and Centers Wheel Around, LA

M: Dixie Style to a Wave, All Eight Circulate, LA

M: Pass Thru, Ends Fold, Left Swing Thru, LA

M: Pass the Ocean, Recycle, Pass Thru, Trade By, LA

P: Fan the Top, All Eight Circulate, Trade the Wave, LA

P: Pass Thru, Wheel and Deal and Spread, Slide Thru, Centers Pass Thru, LA

P: Square Thru Three, Wheel and Deal, Dixie Grand, LA

A1: Left Wheel Thru, Trade By, LA

A1: Pass the Ocean, Boys Run, Cast a Shadow, RLG

A1: Pass the Sea, Acey Deucey, Extend, LA

A2: Pass the Ocean, Single Hinge, Motivate (from BGBG waves), RLG

A2: Pass the Sea, Switch to an Hourglass, Cut the Hourglass, PR

C1: Dixie Sashay, Cast a Shadow, RLG

C1: Relay the Shadow, In Roll Circulate, Scatter Scoot, RLG

C1: Outsides Star Thru, Centers Spin the Top, Jaywalk, LA

C2: Chisel Thru, Split Swap, RLG

C2: Dixie Sashay, Criss Cross the Shadow, LA

C2: Pass the Ocean, Ladies Trade, Extend, Cross Ramble, Centers Pass Thru, LA

C2: Pass Thru, Here Comes the Judge, Slide Thru, LA

ラインの右側がペア、コーナーと向い合っていない=CRaMSのステーション #5b

(ノーマルなフェイスラインで、女性はインシークエンス、男性はアウトオブシークエンス、ラインの右側がペア)

(簡単なゲットインは、Sides Square Thru, Circle to a Line)

③ ③ ② ④

② ④ ① ①

B1: Each Four Circle Left 1/4, Dive Thru, Centers Pass Thru, LA

B2: Flutterwheel, All Circle Left, Ladies In, Men Sashay, LA

B2: Two Ladies Chain, Square Thru Two, Trade By, LA

B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Leaders Partner Trade, LA

B2: Square Thru Three, Wheel and Deal, Centers Square Thru Three, LA

B2: Touch 1/4, Circulate 1 1/2, Girls Trade, Girls U-Turn Back, LA

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

M: Pass the Ocean, Recycle, Square Thru 3/4, Trade By, LA

M: Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, All Eight Circulate, LA

M Ext: Spin the Top, All Eight Circulate 1 1/2, RLG

M: Touch 1/4, Walk and Dodge, Trade By, Allemande Left

P: Fan the Top, Spin Chain Thru, RLG

P: Pass Thru, Wheel and Deal, Dixie Grand, LA

P: Touch 1/4, Coordinate, Partner Trade, Boys Trade, PR

A1: Wheel Thru (or Square Chain Thru), Trade By, LA

A1: Centers Box the Gnat, All Pass Thru, Beaus Trade, LA

A2: Pass the Ocean, Quarter Thru, Out Roll Circulate, Single Wheel, LA
A2: Touch 1/4, Column Circulate, Grand Remake, Split Counter Rotate and Roll, LA

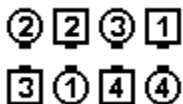
C1: Pass the Ocean, Ladies Trade, Tally Ho, RLG
C1: Reverse Cross and Turn, Regroup, Slide Thru, LA
C1: Turn Thru, Stretch Shakedown, Dixie Grand, LA
C1: Square Chain Thru to a Wave, All Eight Counter Rotate, LA
C1: Outsides Load the Boat, Centers Spin the Top, Jaywalk, LA

C2: Pass Thru, Sock It To Me, Slide Thru, LA
C2: Pass the Ocean, Slip, Split Counter Rotate, Invert the Column 1/2, LA
C2: Pass the Sea, Boys Trade, Left Hinge, Perk Up (left), PR

Right Ends Paired, Facing コーナー = CRaMSのステーション #6a

ノーマルなフェイスラインで、男性はインシークエンス、女性はアウトオブシークエンス、ラインの右側がペア)

(簡単なゲットインは、Four Ladies Chain, Sides Square Thru, Circle to a Line, Right and Left Thru)



B1: Each 4 Circle Left 3/4, LA
B1: Two Ladies Chain and Rollaway, Circle Left, LA

B2: Two Ladies Chain, Flutterwheel and Sweep a Quarter, LA
B2: Two Ladies Chain (or Reverse Flutterwheel), Square Thru Three, LA
B2: Touch 1/4, Split Circulate, Boys Run, LA
B2: Touch 1/4, Split Circulate, Girls Run, RLG

M: Dixie Style to a Wave, LA
M: Flutterwheel, Slide Thru, LA
M: Pass the Ocean, Recycle, LA
M: Pass the Ocean, Swing Thru, Spin Chain Thru, Boys Fold, Single File PR
M: Swing Thru, Turn Thru, LA
M: Touch 1/4, Walk and Dodge, Partner Trade, LA

P: Flutterwheel, Load the Boat, LA
P: Pass Thru, Chase Right, Single Hinge, Girls Cross Run, LA
P: Pass the Ocean, Spin Chain and Exchange the Gears, Boys Run, PR
P: Touch 1/4, Coordinate, Girls Hinge, Flip the Diamond, RLG

A1: As Couples Left Touch 1/4, Couples Circulate, Cast A Shadow, RLG
A1: As Couples Touch 1/4, Cast A Shadow, Mix, RLG
A1: Two Ladies Chain and Rollaway, Pass Thru, Explode and Slide Thru, LA
A1: Pass the Sea, Acey Deucey, Cast a Shadow, Turn and Deal, LA
A1: Swap Around, LA
A1: Touch 1/4 and Cross, RLG

A1: Touch 1/4, Coordinate, Turn and Deal, RLG

A2: Pass the Ocean, Acey Deucey, Recycle Twice, RLG

A2: Pass the Ocean, Motivate, Single Hinge, Boys Run, PR

A2: Touch 1/4, Peel and Trail, LA

A2: Turn Thru, Half Tag, In Roll Circulate, RLG

C1: Circle By 3/4 By 1/2, Extend, RLG

C1: Grand Swing Thru, Turn Thru, Shakedown, RLG

C1: Left Spin the Top, Cross By, RLG

C1: Left Square Chain the Top, LA

C1: Slide Thru, Percolate, Half Tag, RLG

C1: Slide Thru, Cross and Turn, RLG

C2: Centers Fan the Top, Drop In, RLG

C2: Split Swap, RLG

C2: Vertical Tag Your Neighbor, LA

左側はパートナーどうしてエンズはコーナーに向い合っている = CRaMSのステーション #6b
(ノーマルなフェイスラインで、女性はインシークエンス、男性はアウトオブシークエンス、ラインの
左側がペア)

(簡単なゲットインは、Four Ladies Chain, Sides Square Thru Four, Circle to a Line)

① ③ ④ ④

② ② ① ③

B1: Each Four Circle Left 1/4, LA

B1: Two Ladies Chain, Pass Thru, LA

B2: Flutterwheel, Reverse Flutterwheel and Sweep a Quarter, LA

B2: Flutterwheel, Square Thru Three, LA

B2: Pass the Ocean, Girls Cross Run, LA

B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, LA

M: Pass the Ocean, Girls Cross Fold, LA

M: Reverse Flutterwheel, Slide Thru, LA

M: Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, LA

M Ext: Spin the Top, Girls (or Boys) Circulate, RLG

P: Dixie Style to a Wave, Explode and Slide Thru, LA

P: Fan the Top, Single Hinge, Follow Your Neighbor, LA

P: Fan the Top and Spread, LA

P: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Track II and Spread, LA

P: Veer Left, Crossfire, Trade and Roll, LA

A1: Box the Gnat, Square Chain Thru (it begins 1/2 Sashayed), RLG

A1: Pass the Sea, Recycle, Allemande Left

A1: Reverse Swap Around, LA

A1: Wheel Thru, All begin Dixie Grand, LA

A2: Pass the Ocean, Extend, Spin the Windmill Right Two, Half Tag, RLG

A2: Pass the Ocean, Left 3/4 Tag, Left Spin the Windmill Left Two, PR

A2: Pass the Ocean, Slip and Slide, LA

A2: Pass the Ocean, Swing Thru, Quarter Thru, Scoot Chain Thru, RLG

C1: Alter the Wave but Star 3/4, Cross By, RLG

C1: Circle By 1/4 By 1/2, Extend, RLG

C1: Left Touch 1/4, Girls Jaywalk, RLG

C1: Pass Thru, Chase Your Neighbor, LA

C1: Relay the Shadow, Acey Deucey, RLG

C1: Square Chain the Top, Step and Flip, RLG

C1: Square Thru Three, Left Chase Your Neighbor and Spread, LA

C2: Pass the Ocean, Switch the Wave, Detour, Hocus Pocus, LA

C2: Reverse Single Rotate 1/4 and Roll, LA

C2: Reverse Split Swap, RLG

C2: Right and Left Thru, Vertical Tag Your Neighbor, LA

パートナーどうしが同じラインにいて、男性はインシークエンス=CRaMSのステーション #7a

(ノーマルなフェイスラインで左の男子はライトハンドレディを、右の男子はコーナーを連れている)

(簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Veer Left, Chain Down the Line, Pass Thru, Bend the Line)

② ③ ③ ②

④ ① ① ④

B1: Two Ladies Chain, Rollaway, Circle Left, Rollaway, LA

B2: Pass the Ocean, Swing Thru, All Eight Circulate, RLG

B2: Pass Thru, Boys Trade, Girls Run Left, All Eight Circle Left, LA

B2: Pass Thru, Girls Trade, Boys Run, Star Thru, Pass Thru, LA

B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Leaders Partner Trade, Square Thru 3, LA

M: Pass Thru, Ends Fold, Left Swing Thru, Girls Circulate, LA

M: Pass Thru, Ends Fold, Spin the Top, Slide Thru, Pass Thru, LA

M: Touch 1/4, Walk and Dodge, Trade By, Square Thru Three, LA

P: Grand Swing Thru, Single Hinge, Walk and Dodge, RLG

P: Pass the Ocean, Spin Chain the Gears, Swing Thru, Turn Thru, LA

P: Touch 1/4, Coordinate, Half Tag, Trade and Roll, LA

A1: Left Touch 1/4, Peel Off, Cross Over Circulate, Turn and Deal, Pass Thru, LA

A1: Pass the Ocean, Extend, Clover and Lockit, Chain Reaction, RLG

A1: Square Chain Thru (or Wheel Thru), Trade By, Square Thru Three, LA

A2: Grand Swing Thru, Single Hinge, Split Counter Rotate and Roll, LA

A2: Pass the Ocean, Motivate, Partner Trade and Roll, Pass Thru, RLG

A2: Touch 1/4, Checkmate the Column, Turn and Deal, Pass Thru, LA

C1: Centers Box the Gnat, Square the Bases, Left Swing Thru, Girls Run, PR

C1: Pass the Ocean, Tally Ho, Ah So, Boys Run, LA

C2: Grand Chain Eight, Veer Left, Wrong Way Promenade Home

C2: Pass the Sea, Criss Cross the Shadow, PR

パートナーどうし同じラインにいて、男性はアウトオブシークエンス=CRaMSのステーション #7b
(ノーマルな向かい合ったラインで、左側の男性はコーナーを、右側の男性はライトハンドレイディを連れている)

(簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Veer Left, Chain Down the Line, Pass Thru, Bend the Line, Right and Left Thru)

① ④ ④ ①

③ ② ② ③

B1: Right and Left Thru, Two Ladies Chain, Rollaway, Circle Left, Rollaway, LA

B2: Pass the Ocean, Girls Trade, All Eight Circulate, Boys Run, PR

B2: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Leaders Partner Trade, Pass Thru, LA

M: Pass Thru, Cast Off 3/4, Pass the Ocean, Recycle, Pass Thru, LA

M: Touch 1/4, Walk and Dodge, Trade By, Pass Thru, LA

P: Fan the Top, All Eight Circulate, Boys Run, PR

P: Load the Boat, Left Swing Thru, All Eight Circulate, Girls Run, PR

A1: Pass Thru, Step and Slide, Right Roll to a Wave, Girls Trade, Boys Run, PR

A1: Square Chain Thru (or Wheel Thru), Trade By, Pass Thru, LA

A2: Touch 1/4, Checkmate the Column, Wheel and Deal, RLG

A2: Touch 1/4, Transfer and Hinge, Extend, Boys Run, Trade Circulate, PR

C1: Pass the Ocean, All Eight Counter Rotate, Slip, Cross By, LA

C1: Centers Box the Gnat, Square the Bases, Swing Thru, Turn Thru, LA

C2: Pass the Ocean, Criss Cross the Shadow, Wrong Way Promenade Home

C2: Grand Chain Eight, Swing Thru, Turn Thru, LA

パートナーどうし向い合っていて、男性はインシークエンス= CRaMSのステーション #8a

(ノーマルの向かい合ったライン、左側の男性はコーナーを、右側の男性はライトハンドレイディを連れている)

(簡単なゲットインは、Heads Lead Right, Slide Thru, Right and Left Thru)

④ ③ ① ②

④ ③ ① ②

B1: Each Four Circle Left 3/4, Pass Thru, LA

B1: Two Ladies Chain into a Promenade

B2: Flutterwheel and Sweep a Quarter, Veer Left, California Twirl, PR

B2: Reverse Flutterwheel into a Promenade

B2: Touch 1/4, Split Circulate, Boys Run, Pass Thru, LA

M: Dixie Style to a Wave, Boys Circulate, LA
M: Flutterwheel, Slide Thru, Pass Thru, LA
M: Pass the Ocean, Recycle, Pass Thru, LA
M: Pass the Ocean, Swing Thru, Turn Thru, LA
M: Touch 1/4, Walk and Dodge, Partner Trade, Pass Thru, LA

P: Load the Boat, Swing Thru, Turn Thru, LA
P: Pass the Ocean, Girls Run, Boys Hinge, Cut the Diamond, Veer Right, LA
P: Slide Thru, Single Circle to a Wave, Boys Trade, RLG

A1: Left Wheel Thru, LA
A1: Pass In, Double Pass Thru, Right Roll to a Wave, Girls Cross Run, Extend, LA
A1: Swap Around, Partner Tag, LA
A2: Touch 1/4, Peel and Trail, Girls Circulate, LA
A2: Pass the Sea, Switch the Wave, Left Tag the Line and Face Left, PR

C1: Left Square Chain Thru to a Wave, Cross By, LA
C1: Square Chain the Top, Explode and Slide Thru, LA
C2: Pass the Ocean, Extend and Little More, Split Circulate, Cross By, LA
C2: Left Catch Two-ers Coordinate, PR

パートナーどうし向い合っていて、男性はアウトオブシークエンス = CRaMSのステーション #8b
(ノーマルなフェイスライン、左側男子はライトハンドレイディ、右側男子はコーナーを連れている)
(簡単なゲットインは、Heads Lead Right, Slide Thru)

③ ④ ② ①
③ ④ ② ①

B1: Each Four Circle Left 1/4, Pass Thru, LA
B1: Right and Left Thru, Two Ladies Chain into a Promenade
B2: Pass the Ocean, Girls Trade, Boys Run, Promenade

M: Touch 1/4, Walk and Dodge, LA
M: Box the Gnat, Spin the Top, Boys Run, PR

P: Box the Gnat, Fan the Top, RLG
P: Pass Thru, Wheel and Deal, Double Pass Thru, Track II, Boys Run, PR

A1: Reverse Swap Around, Partner Tag, LA
A1: Wheel Thru, LA
A2: Pass the Ocean, Recycle Twice, Boys Trade, RLG
A2: Pass Thru, Single Wheel, Girls Pass Thru, Star Thru, PR

C1: Circle By 1/4 by Cross By, LA
C1: Pass Thru, Shakedown, RLG
C1: Relay the Shadow, Boys Trade, RLG
C2: Catch Four, Walk Out to a Wave, RLG
C2: Circle to a Wave and Cross, LA

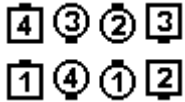
平行なウェイブ FASRからのゲットアウト

パートナーが全部ペアになっている右手、左手のウェイブからのゲットアウトは、第8章の“オーシャンウェイブからのゲットアウト”を参照のこと。

“Step to a Wave”をすれば平行なウェイブとなるエイトチェインスルーフォーメーションからのゲットアウトの箇所も、その多くが使えるので併せて参照すると良い。

コーナーボックス ウェイブ

(簡単なゲットインは Sides Square Thru 4, Step to a Wave)



B1: All 8 Circulate once and a half, Boys Run, PR

B2: All 8 Circulate once and a half, Box the Gnat, RLG

B2: Girls Trade, Girls Cross Run, LA

M: Recycle and Sweep a Quarter, Pass Thru, LA

M: Recycle, Swing Thru, Extend, RLG

M: Swing Thru, Spin the Top, Slide Thru, LA

M: Spin Chain Thru, Girls Circulate Two, RLG

P: Explode and Square Thru 3, LA

P: Single Hinge, Follow Your Neighbor, LA

P: Single Hinge, Walk and Dodge, Chase Right, Single Hinge, Girls Cross Run, LA

A1: Linear Cycle, Pass the Sea, LA

A1: Lockit, Linear Cycle, LA

A2: Switch the Wave, Turn and Deal, LA

A2: Three-Quarter Thru, In Roll Circulate, RLG

C1: Ah So and Cross, RLG

C1: Alter the Wave, 3/4 Tag and Little, RLG

C1: Follow Thru, 3/4 Tag, RLG

C1: Tally Ho, All Eight Counter Rotate, RLG

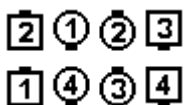
C2: Rims Trade Back, RLG

C2: Single Hinge, Perk Up, Vertical Tag, Face Left, PR

アウトオブシーケンスのコーナーボックスウェイブ(“Trade the Wave”でゲットアウトできる)

(平行な右手のウェイブ、BGGBで、全員コーナーを連れていて、アウトオブシーケンス)

(簡単なゲットインは、Head Ladies Chain, Sides Lead Right, Step to a Wave)



B1: Right Arm Turn 1/4, Girls U-Turn Back, all Pass Thru, LA

B2: Girls Cross Run, Boys Trade, LA

B2: Girls Trade, Girls Run, Veer Right, U-Turn Back, LA

M: Girls Trade, Recycle, LA

M: Swing Thru, Scoot Back, Girls Cross Run, LA

M: Swing Thru, Cast Off 3/4, Walk and Dodge, Partner Trade, Slide Thru, LA

P: Explode and Slide Thru, LA (or Explode the Wave, LA)

P: Girls Trade, Spin Chain and Exchange the Gears, Boys Run, PR

P: Single Hinge, Centers Trade and Run, 3/4 Tag the Line, RLG

P: Swing Thru, Boys Run, Half Tag, Trade and Roll, LA

P: Trade the Wave, LA

A1: Explode and Pass the Sea, LA

A1: Mix, LA

A1: Quarter Thru, Recycle and Roll, LA

A2: Recycle Twice, Extend, RLG

A2: Scoot and Weave, Scoot Chain Thru, RLG

A2: Split Counter Rotate 1/2, Extend, RLG

C1: Alter the Wave, Cross By, RLG

C1: Quarter Thru, 3/4 Flip the Line, RLG

C1: In Roll Circulate, Extend, Linear Action, RLG

C1: In Roll Circulate, Flip Back, RLG

C2: Extend and Cross Ramble, Dixie Grand, LA

C2: Fan the Top, Once Removed Wheel and Deal, LA

C2: Lockit, Swing Along, RLG

C2: Swing Thru, Swap the Wave, RLG

“Recycle”でゲットアウトできる平行な右手の ウェイブ:

(BGGB、外を向いている男子はパートナーを、他の男子はオポジットを連れていて、男子はアウトオブシークエンス、女子はインシークエンス)

(簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Step to a Wave, Girls Circulate)

② ② ① ③

① ③ ④ ④

B1: Girls U-Turn Back, Chain Down the Line, Pass Thru, LA

B2: Swing Thru, Boys Circulate, Girls U-Turn Back, PR

B2: Swing Thru, Girls Circulate, RLG

B2: Swing Thru, Boys Run, Bend the Line, Reverse Flutterwheel and Sweep a Quarter, LA

B2: Girls Trade and Run, Bend the Line, Box the Gnat, Square Thru Three, LA

M: Boys Cross Fold, LA

M: Recycle, LA

M: Single Hinge, Walk and Dodge, LA

M Ext: Spin the Top, Turn Thru, LA

M: Swing Thru, Spin Chain Thru, Boys Run, PR

M: Swing Thru, Spin the Top, Recycle, Slide Thru, LA

P: Explode and Right and Left Thru, Dixie Style to a Wave, LA

P: Explode the Wave, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, LA

P: Fan the Top, Slide Thru, LA

P: Girls Trade, Explode and Slide Thru, LA

P: Spin Chain and Exchange the Gears, Boys Run, PR

P: Swing Thru, Extend, RLG

P: Trade the Wave, Recycle, LA

A1: Explode and Touch 1/4, Grand Follow Your Neighbor, Recycle, Slide Thru, LA

A1: Girls Run, Turn and Deal, LA

A1: Lockit, Spin the Top, Extend, RLG

A1: Single Hinge and Cross, Partner Tag, RLG

A1: Swing Thru, Cast a Shadow, Couples Circulate, Boys Trade, PR

A2: Girls Left Quarter Thru, Diamond Chain Thru, LA

A2: In Roll Circulate, Out Roll Circulate, Boys Run, PR

A2: Motivate, Single Hinge, Boys Run, PR

A2: Remake, In Roll Circulate, RLG

A2: Split Circulate, Scoot Chain Thru, RLG

A2: Swing Thru, Single Wheel, LA

C1: Fan the Top, Reverse Explode, RLG

C1: Follow Thru, Mini Busy, Scoot and Little, RLG

C1: Single Hinge, Extend and Little, RLG

C1: Tally Ho, Switch the Wave, Trade Circulate, PR

C1: Vertical 3/4 Tag, Linear Action, Extend, RLG

C2: Detour, Single Cross Trade and Wheel, Split Circulate, Boys Run, PR

C2: Fan the Top, Swing Along, RLG

C2: Flip Your Neighbor, Cross By, RLG

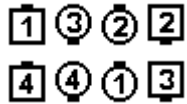
C2: Girls Run, Fascinating Turn and Deal, Centers Turn Thru, LA

C2: Girls Run, Mini Busy, Outlet, RLG

C2: Scoot Back, Alter and Circulate, LA

C2: Single Hinge, Perk Up, Turn and Deal, RLG

“Recycle, Pass Thru, Trade By”でゲットアウトできる、右手の平行ウェイブ
 (BGGB、内側を向いている男子はパートナーを、他の男子はオポジットを連れていて、男子はアウトオブシークエンス、女子はインシークエンス)
 (簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Step to a Wave, Boys Circulate)



B1: Girls Circulate, Girls Left Arm Turn half, Split Circulate twice, RLG
 B1: Girls U-Turn Back, Couples Circulate, Chain Down the Line, Pass Thru, LA
 B2: Swing Thru, All Eight Circulate 1 1/2, RLG
 B2 Ext: Boys Cross Run, All Eight Circulate, LA
 M: Recycle, Pass Thru, Trade By, LA
 M: Recycle, Spin Chain Thru, RLG
 P: Explode the Wave, Wheel and Deal, Dixie Grand, LA
 P: Spin Chain the Gears, Recycle, LA

A1: Boys Run, Cast a Shadow, RLG
 A1: Swing Thru, Girls Circulate, Cast a Shadow Twice, RLG
 A2: In Roll Circulate, Split Circulate, RLG
 A2: Extend, Spin the Windmill Right, Half Tag, Slip, Slide, Slip, Girls Run, PR
 C1: Girls work Tandem all Mix, LA
 C1: Relay the Top, Recycle, LA
 C1: Scatter Scoot Chain Thru, Cross By, LA
 C1: Stretch Recycle, Dixie Grand, LA
 C2: Swap the Wave, Tally Ho, RLG
 C2: Swap the Wave, Trade By, LA

アクロスザストリートボックス ウェイブ
 (平行な右手のウェイブで、BGGB、全員アウトオブシークエンスでライトハンドレイディを連れてくる)
 (簡単なゲットインは、Sides Pass the Ocean, Extend)



B1: All Eight Circulate, Right Arm Turn 1/4, Girls U-Turn Back, Pass Thru, LA
 B2: Girls Cross Run, Boys U-Turn Back, Veer Left, Trade By, LA
 B2: Swing Thru, Girls Circulate, Swing Thru, Boys Run, PR
 M: Recycle and Sweep a Quarter, All Eight Circle Left, Ladies In, Men Sashay, LA
 M: Spin Chain Thru, Girls Circulate Two, Boys Run, Tag the Line Left, PR
 P: Fan the Top, Single Hinge, Column Circulate, Boys Run, Veer Right, PR
 P: Trade the Wave, All Eight Circulate, LA

A1: Extend, Clover and Fan the Top, Chain Reaction, RLG

A1: Walk and Dodge, Beaus Trade, LA

A2: Motivate but Star 3/4, Extend, RLG

A2: Split Counter Rotate, Transfer the Column, Three-Quarter Thru, Extend, RLG

C1: Girls Cross Run, Stretch Recycle, Centers Wheel Around, LA

C1: In Tandem Swing Thru, Extend, RLG

C1: Relay the Top but Star 3/4, Trade Circulate, LA

C2: Cross Concentric Box Transfer, LA

C2: Extend and Cross Ramble, Centers Pass Thru, LA

C2: Half Crazy Counter Rotate 1/2, Extend, RLG

C2: Single Hinge, Perk Up, Partner Trade, PR

リードライトボックス ウェーブ

(平行な右手の ウェーブでBGGB、男子はアウトオブシーケンスで女子はインシーケンス、内側を向いている男子はコーナーを、外側を向いている男子はライトハンドレディを連れている)

(簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Step to a Wave)

② ③ ② ③

① ④ ① ④

B1: Right Arm Turn Half, Centers Left Arm Turn Half, RLG

B2: Boys Run, Boys Trade, PR

B2: Swing Thru, Girls U-Turn Back, PR

M: Recycle, Pass Thru, LA

M: Recycle, Box the Gnat, RLG

M: Swing Thru, Turn Thru, LA

P: Fan the Top, Explode the Wave, LA

P: Trade the Wave, Left Swing Thru, Boys Fold, Peel Off, PR

A1: Centers Left Quarter Thru, Cut the Diamond, LA

A1: Recycle, Veer Left, Turn and Deal, RLG

A2: Motivate but Star 3/4, Recycle, RLG

A2: Scoot and Weave, Split Circulate, RLG

C1: Explode the Wave, Shakedown, RLG

C1: Percolate, Step and Flip the Axle and Centers Roll, RLG

C1: Swing the Fractions, Cross By, LA

C2: Centers Run, Tag Your Neighbor and Spread, RLG

C2: Ends Ripple Two, RLG

C2: Flip Your Neighbor and Spread, RLG

C2: Inlet and Circle 1/4, Scoot and Counter, LA

C2: Swap the Wave, LA

C2: Switch to a Diamond and Girls Roll, Scoot and Counter, LA

コーナーボックスから Touch 1/4 をする

(平行な右手の ウェイブ、BGBG、男子は内側を向いていて、全員がコーナーを連れているインシーケンス)

(簡単なゲットインは、Heads Square Thru, Touch 1/4)

③ ④ ② ③

① ④ ② ①

B1: Girls U-Turn Back, Square Thru Three, LA

B2: Girls Run, Box the Gnat, Pass Thru, LA

B2: Split Circulate, Centers Trade, Split Circulate, Boys Circulate, RLG

M: Single Hinge, Girls/Boys Circulate, RLG

M: Girls Run, Pass Thru, Tag the Line, Leaders U-Turn Back, Pass Thru, RLG

P: Follow Your Neighbor, LA

P: Single Hinge, Extend, RLG

P: Walk and Dodge, Chase Right, Single Hinge, Girls Cross Run, LA

A1: Scoot and Dodge, Quarter In, LA

A1: Girls Run, Pass Thru, Turn and Deal, Centers Swap Around, Dixie Grand, LA

A2: Scoot Chain Thru, Partner Tag, LA

A2: Single Wheel and Roll, LA

A2: Swing Thru, In Roll Circulate, RLG

C1: Follow Thru, Turn and Deal, LA

C1: Pass and Roll Your Neighbor, Cross By, RLG

C1: Single Hinge, Tally Ho, Cross By, LA

C2: Inlet, Extend, RLG

C2: Perk Up, Trade Circulate, PR

C2: Shazam, LA

アウトオブシーケンスのコーナーボックスから Touch 1/4 をする

(平行な右手の ウェイブ、男子は内側を向き、全員コーナーを連れてアウトオブシーケンス)

(簡単なゲットインは、Heads Square Thru, Swing Thru Twice, Single Hinge)

④ ① ① ②

④ ③ ③ ②

B1: Girls U-Turn Back, Pass Thru, LA

B2: Girls Run, Box the Gnat, Square Thru 3, LA

B2: Split Circulate, Centers Circulate, Boys Trade, Split Circulate, RLG

M: Cast Off 3/4, Girls Cross Run, Boys Trade, LA

M: Girls Fold, Double Pass Thru, Face Right, Girls Circulate, Partner Trade, PR

M: Walk and Dodge, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, LA

P: Cast Off 3/4, Trade the Wave, LA

P: Follow Your Neighbor, Left Swing Thru twice, LA

P: Split Circulate Twice, Single Hinge, Extend, RLG

A1: Cast Off 3/4, Mix, LA

A1: Girls Run, Pass Thru, Turn and Deal, Centers Swap Around, Square Thru Three, LA

A2: Centers Trade, In Roll Circulate, Slip, Slide, Slither, PR

A2: Pass and Roll, Scoot and Weave, Mix, LA

A2: Scoot and Weave, Recycle, LA

C1: Alter the Wave and Roll, LA

C1: Extend and Little, Fan the Top, Reverse Explode, LA

C1: Swing the Fractions, In Roll Circulate, RLG

C1: Percolate, Step and Slide, Face Left, PR

C1: Walk and Dodge, Chase Your Neighbor, LA

C1: Zing, LA

C2: Boys Kickoff, Walk Out to a Wave, Mix, LA

C2: Extend and Counter, Alter the Wave, RLG

C2: Half Reverse Crazy Circulate, Cross By, LA

C2: Quarter Thru, Swap the Wave, RLG

C2: Split Motivate, RLG

C2: Trade Perk Up and Spread, PR

ノーマルなダブルパススルーFASRからのゲットアウト

ダブルパススルー フォーメーション、パートナーどうしのカプルが外側で、コーナーの後ろにいる
(簡単なゲットインは、Heads Slide Thru)

④ ① ① ②

④ ③ ③ ②

B1: Centers Right and Left Thru and Veer Left and Veer Right, LA

B1: Centers Square Thru Three, LA

B2: Centers Touch 1/4 and Box Circulate Two, LA

次の2つは、このFASRとその次のFASRの両方で使える:

B2: Centers Box the Gnat and then Centers Make a Right-Hand Star to Corner, LA

B2: Centers Touch 1/4 and then Centers Make a Right-Hand Star to Corner, LA

M: Centers Step to a Wave, Those Ladies Trade, Swing Thru, Turn Thru, LA

M: Double Pass Thru, Centers In, Cast Off 3/4, Pass Thru, Tag the Line, Leaders Trade, LA

M Ext: Centers Swing Thru, Extend, Single Hinge, Split Circulate, Turn Thru, LA

P: Centers Left Swing Thru twice, Extend, LA

P: Centers Pass the Ocean and Explode the Wave, LA
P: Centers Step to a Wave and Trade the Wave, Extend, LA
P: Double Pass Thru, Peel Off, Box the Gnat, Slide Thru, Centers Pass Thru, LA

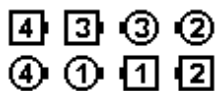
A1: ... and Spread, Pass Thru, Ends Bend, Split Square Thru Three, LA
A1: Double Pass Thru, Horseshoe Turn, LA
A1: Centers Turn Thru, All Pass Thru, Cross Clover and Left Square Thru, LA

A2: Double Pass Thru, Peel and Trail, Box the Gnat and Slide Thru, LA
A2: Right Roll to a Wave, Out Roll Circulate, Extend, RLG
A2: Spin the Windmill Right (Two), Left Quarter Thru and Girls Circulate, LA

C1: Centers Step to a Wave, Linear Action, Girls Cross Run, LA
C1: Centers Circle By 1/2 By Cross Extend, LA
C1: Double Pass Thru, Vertical Half Tag, Peel and Trail, LA
C1: ... and Spread, Square the Bases, LA
C1: Tandem Left Swing Thru, Cross By, RLG
C1: Tandem Swing Thru, Girls Circulate, RLG

C2: Once Removed Right and Left Thru, Dixie Grand, LA
C2: Stack the Line, Extend, RLG
C2: Zip Code Three, Centers Quarter In, RLG

ダブルパススルー フォーメーションで、ペアが外側にいてコーナーの方を向いている
(簡単なゲットインは、Heads Promenade Halfway and Star Thru)
(または、Heads Flutterwheel and Sweep 1/4)



B1: Centers Pass Thru, LA
B2: Double Pass Thru, First Left, Next Right, Pass the Ocean, Girls Cross Run, LA

次の2つは、この FASR とその前の FASR の両方で使える::

B2: Centers Box the Gnat and then Centers Make a Right-Hand Star to Corner, LA
B2: Centers Touch 1/4 and then Centers Make a Right-Hand Star to Corner, LA

M Ext: Centers Step to a Wave, Scoot Back, RLG
M: Centers Swing Thru, Extend, Cast Off 3/4, Split Circulate, RLG
M: Centers Swing Thru, Extend, Swing Thru, Hinge, Boys Run, Tag the Line Left, PR
M: Double Pass Thru, Cloverleaf, Double Pass Thru, Leaders Partner Trade, LA

P: Double Pass Thru, Cloverleaf, Dixie Grand, LA
P: Double Pass Thru, Leaders begin Dixie Grand, LA
P: Double Pass Thru, Face Right, 3/4 Tag, RLG
P: Double Pass Thru, Track II and Spread, LA

A1: Centers Dosado to a Wave, those Ladies Trade, Chain Reaction, RLG
A1: Double Pass Thru, Leaders Quarter In, Split Square Thru Two, Trade By, LA

A1: Double Pass Thru, Left Roll to Wave, Centers Trade, Left Quarter Thru, LA

A2: Double Pass Thru, Zig Zag, Centers Trade, All Trade and Roll, LA

A2: Double Pass Thru, Peel and Trail and Ends Roll, Centers Cross Trail Thru to Corner, LA

A2: Spin the Windmill Right (Two), Left Three Quarter Thru, Girls Run, PR

C1: Centers Step to a Wave, Scoot and Plenty, Cross Extend, LA

C1: Concentric Slide Thru, Dixie Grand, LA

C1: Double Pass Thru, Peel Off, Touch 1/4, Checkover, 3/4 Tag, RLG

C1: Double Pass Thru, Zing, Square the Bases, LA

C1: Left Swing and Circle 1/2, Jaywalk, RLG

C1: Tandem Pass the Ocean, Trade Circulate, LA

C2: Centers Step to a Wave, Outlet, RLG

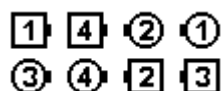
C2: Grand Chain Eight Twice, LA

C2: Half Reverse Crazy Swap Around, LA

C2: Stretched Box Recycle, Flip Your Neighbor, LA

ダブルパススルー フォーメーションで、Centerにいるペアはコーナーの前にいる

(簡単なゲットインは、Heads Pass Thru and Cloverleaf)



B1: Centers Square Thru 3, All Left Square Thru 2, LA

B2: Double Pass Thru, Leaders Partner Trade, LA

B2: Zoom, Centers Square Thru Three, LA

M: Double Pass Thru, Centers In, Cast Off 3/4, Centers Box the Gnat, All Slide Thru, LA

M: Double Pass Thru, Cloverleaf, Centers Pass Thru, LA

P: Dixie Grand, LA

P: Centers Step to a Wave, Ping Pong Circulate and Outsides Roll, Centers Hinge and Roll, RLG

A1: Centers Double Star Thru, Pass Thru, Centers Box the Gnat, RLG

A1: Double Pass Thru, Horseshoe Turn, Left Square Thru Two, LA

A2: Spin the Windmill Right (Two), Out Roll Circulate, Single Wheel, Slide Thru, PR

A2: Double Pass Thru, Right Roll to a Wave, Out Roll Circulate, Mix, LA

C1: Concentric Star Thru, Centers Pass Thru, LA

C1: Outsides Concentric Pass In, Centers Fan the Top, Chain Reaction, RLG

C1: Tandem Pass the Sea, LA

C2: Once Removed Left Touch 1/4, Leaders begin Wheel the Sea, LA

C2: Triple Grand Chain Eight, LA (Centerが自分のHomeに戻るとHomeで終わる。)

ダブルパススルーフォーメーションで、センターズのパートナーどうしのカプルはコーナーの前にはいない

(簡単なゲットインは、Heads Pass Thru and Cloverleaf, Centers Right and Left Thru)

1 2 4 1
3 2 4 3

B1: Centers Pass Thru, Left Square Thru 2, LA

B2: Centers Pass Thru, Left Swing Thru twice, LA

B2: Zoom, Centers Pass Thru, LA

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

M: Double Pass Thru, Cloverleaf, Centers Square Thru Three, LA

P: Centers Square Thru but on Three start Dixie Grand, LA

P: Double Pass Thru, Track II, Trade the Wave, LA

A1: Centers Slide Thru and Box the Gnat, Split Square Thru Three, LA

A1: Double Pass Thru, Right Roll to a Wave, Split Circulate, Extend, RLG

A2: Centers Swing Thru, Extend, In Roll Circulate, Mix, LA

A2: Double Pass Thru, Zig Zag, In Roll Circulate, Left Tag the Line Left, PR

C1: Centers Single Circle to a Wave, Scoot and Ramble, LA

C1: Centers Circle By 1/2 By Dixie Grand, LA

C1: Concentric Slide Thru and Centers Roll, Centers Pass Out, LA

C1: Stretch Zoom, LA

C2: Cross Concentric Pass In, Dixie Grand, LA

C2: Centers Step to a Wave, Scoot and Cross Ramble, Leaders Partner Trade, LA

C2: Stretched Box Double Star Thru, RLG

C2: Zip Code One, Centers Box the Gnat, RLG

ダブルパススルー フォーメーションで、全員がペア、男子はインシークエンス

(簡単なゲットインは、Heads Lead Right, Veer Left, Ferris Wheel)

3 2 4 1
3 2 4 1

B1: Centers Veer Left, All California Twirl, PR

B2: Centers Pass Thru, Dosado to a Wave, Girls Trade, Boys Run, PR

B2: Centers Swing Thru, Box the Gnat and Square Thru Three, LA

M: Centers Square Thru but on Three Swing Thru Turn Thru, LA

M: Centers Left Square Thru Three, Swing Thru, Turn Thru, LA

P: Double Pass Thru, Track II, Girls Trade, Boys Run, PR

A1: Centers Reverse Swap Around, LA

A1: Centers Step to a Wave, Chain Reaction, RLG

A2: Spin the Windmill Right (Two), Follow Your Neighbor, Single Wheel, LA

A2: Double Pass Thru, Zig Zag, Split Circulate, Boys Run, PR

C1: Centers Swing Thru, Scoot and Little, Split Circulate, RLG

C1: Double Pass Thru, Vertical Half Tag, Peel Off, PR

C2: Stretched Box Fan the Top, Relay the Shadow, RLG

C2: Stretched Box Recycle, RLG

ダブルパススルー フォーメーションで、全員がペア、男子はアウトオブシーケンス
(センターズの男子のコーナーは彼の後ろにおり、エンズの男子はコーナーの顔が見える)
(簡単なゲットインは、Heads Circle Left 1/4)

④ ① ③ ②

④ ① ③ ②

B1: Centers Pass Thru, Veer Right, PR

B1: Centers Veer Right, PR

B2: Double Pass Thru, First Couple Left, Next Follow, PR

M: Centers Pass the Ocean and Single Hinge and Walk and Dodge, LA

M: Centers Slide Thru and Touch 1/4, Centers Walk and Dodge, LA

M: Centers Pass Thru, Swing Thru, Turn Thru, LA

M: Centers Swing Thru and Turn Thru, LA

M: Double Pass Thru, Centers In, Cast Off 3/4, Box the Gnat, Pass Thru,
Half Tag, Boys Trade, RLG

P: Centers Fan the Top and Explode the Wave, LA

P: Double Pass Thru, Track II, Swing Thru, Turn Thru, LA

A1: ... and Spread, Touch 1/4, Transfer the Column, Quarter Thru, Boys Run, PR

A1: Centers Swap Around, LA

A2: Double Pass Thru, Zig Zag, Swing Thru, Scoot and Weave, Boys Run, PR

A2: Left Spin the Windmill In and Centers Roll, RLG

C1: Centers Left Square Chain the Top, LA

C1: Concentric Touch 1/4, Checkover, Stretch Half Tag, Trade Circulate, PR

C2: Double Pass Thru, Turn to a Line, Slide Thru, LA

C2: Stretched Box Left Touch 1/4, Criss Cross Your Neighbor, RLG

C2: Stretched Box Swing Thru, RLG

C2: Zip Code One, New Centers Recycle, RLG

平行なトゥフェイスラインFASRからのゲットアウト

ノーマルで平行な右手の トゥフェイスライン、全員がペアで、インシーケンス
(簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Swing Thru, Boys Run)

③ ③ ② ②

④ ④ ① ①

B1or2: California Twirl (or Partner Trade, or Wheel Around), PR
(コールを選ぶ際には、使える手と、ボディフローを考慮する)

M: Boys Fold, RLG

P: Bend the Line and Roll, Girls Peel Off, RLG

P: Crossfire, Girls Run, RLG

A1: Cross Over Circulate, Cast a Shadow, Acey Deucey, Boys Circulate, LA

A1: Ladies Trade, Turn and Deal, RLG

A2: Single Wheel, Single File Promenade

A2: Boys Circulate, Partner Trade and Roll, Pass and Roll Your Neighbor, LA

C1: Tag Back to a Wave and Weave, Cross By, LA

C2: Cross Concentric Single Cross Trade and Wheel, PR

C2: Boys Half Circulate, Flip the Galaxy, RLG

C2: Boys Half Circulate, Reverse Flip the Galaxy, LA

C2: Fascinate, Chain Reaction, Counter Rotate, RLG

(Fascinateの後にPing Pong Circulateを付け加えてもよい)

C2: Girls Hinge, Exchange the Diamond, Cut the Diamond, PR

C2: Girls Shazam, Flip the Diamond, PR

ノーマルで平行な右手の トゥフェイスライン、全員がペアで、アウトオブシーケンス
(簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Veer Left)

② ② ③ ③

① ① ④ ④

B1: Chain Down the Line, Each Four Circle Left 1/4, Pass Thru, LA

B2: Couples Trade, Partner Trade, PR

M: Tag the Line, Ladies Go Left, Gents Go Right, LA

M: Tag the Line, Face Left, PR

M: Girls Trade, Couples Circulate, Wheel and Deal, Eight Chain Three, LA

P: Crossfire, Peel Off, PR

P: Girls Cast Off 3/4, Diamond Circulate, Cut the Diamond, California Twirl, PR

P: Girls Hinge, Diamond Circulate, Flip the Diamond, Boys Run, PR

A1: As Couples Scoot Back, California Twirl, PR

A1: Half Tag, Quarter Thru, RLG

A1: Ladies Trade, Cross Over Circulate, Cast a Shadow, LA

A2: As Couples Remake, Wheel Around (or Partner Trade), PR

A2: Trade Circulate, PR

A2: Wheel and Deal, Facing Recycle, RLG

C1: Cross Roll to a Wave, Boys Trade, RLG

C1: Girls Circulate, 3/4 Tag and Little, RLG

C2: Criss Cross the Shadow, Swing Thru, RLG

C2: Cross and Wheel, PR

C2: Cross Over Circulate, Half Tag, Sets In Motion, Centers California Twirl, PR

C2: In Roll Circulate, Split Trade Circulate 1 1/2, RLG

C2: 3/4 Tag the Line, Girls U-Turn Back, Scoot and Counter, LA

ノーマルで平行な左手のトゥフェイスライン、全員がペアで、インシーケンス

(簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Veer Left, Couples Trade, Partner Trade)

③ ③ ② ②

④ ④ ① ①

B1: Promenade

M: Couples Hinge, Center Couples Trade, Couples Hinge, PR

P Ext: Crossfire, Boys Run, RLG

A1: As Couples Walk and Dodge, As Couples Left Chase, PR

A2: Mini Busy, Extend, Switch the Wave, PR

C1: Couples Hinge, All Eight Counter Rotate, Couples Hinge, PR

C2: Girls Half Circulate, Galaxy Circulate, Flip the Galaxy, LA

ノーマルで平行な左手の トゥフェイスライン、全員がペアで、アウトオブシーケンス

(簡単なゲットインは、Sides Lead Right, Left Swing Thru, Girls Run)

② ② ③ ③

① ① ④ ④

B1: Bend the Line, Each Four Circle Right 1/4, Veer Right, PR

B2: Couples Trade, PR

M: Bend the Line, Dixie Style to a Wave, Boys Trade, Girls Circulate, LA

P Ext: Boys Hinge, Diamond Circulate, Flip the Diamond, Boys Circulate, LA

A1: As Couples Scoot Back, PR

A1: Cross Over Circulate, Cast a Shadow, Recycle, LA

A2: As Couples Left Remake, PR

A2: Trade Circulate, Wrong Way Promenade

C1: Cross Roll to a Wave, Girls Cross Run, RLG

C2: Cross and Wheel, Wrong Way Promenade

C2: Cross Trade and Wheel, Cross Roll to a Wave, Single Wheel, LA

C2: In Roll Circulate, Split Trade Circulate 1 1/2, RLG

C2: Lines Left Quarter Thru, Unwrap the Diamond, Trail Off, PR

ノーマルな右手の トウフェイストライン、ペアが外側を向いていて、男子はインシークエンス
(簡単なゲットインは、Heads Flutterwheel, Sides Lead Right, Veer Left)

② ② ③ ①

③ ① ④ ④

B1: Couples Circulate, Chain Down the Line, Rollaway, All Circle Left, LA

B2: Boys Circulate, Girls Trade, Wrong Way Promenade

M: Boys Circulate, Girls Scoot Back, Wrong Way Promenade

P: Acey Deucey, Wrong Way Promenade

A1: Cast a Shadow, Girls Run, PR

A1: Tag the Line, Face Left, Cast a Shadow, RLG

A2: Girls Remake, Wrong Way Promenade

C1: Cross Roll to a Wave, Circulate 1 1/2, RLG

C1: In Tandem Girls Run, LA

C1: 3/4 Tag and Little, Boys Trade, Turn Thru, LA

C1: Trade Circulate, Mini Busy, Jaywalk, RLG

C2: Acey Deucey Boys 1 1/2, Flip the Galaxy, RLG

C2: As Couples Walk and Dodge, Sock It To Me, Slide Thru, LA

C2: Criss Cross the Shadow, Rims Trade Back, RLG

C2: Cross Over Circulate, Detour, Those Facing Pass Thru, LA

C2: Cross Trade and Wheel, PR

C2: Fascinate, Cross Extend, LA

ノーマルな右手の トウフェイストライン、ペアが内側を向いていて、男子はインシークエンス
(簡単なゲットインは、Sides Flutterwheel, Sides Lead Right, Veer Left)

④ ② ③ ③

① ① ④ ②

B1: Chain Down the Line and Rollaway, Circle Left, LA

B1: Chain Down the Line, Square Thru 3, LA

B2: Girls Trade and Run, LA

M: Girls Cast Off 3/4, Very Centers Trade, Girls Right Hinge, California Twirl, PR

P: Half Tag, Trade and Roll, LA

P: Veer Right, Dixie Grand, LA

A1: Cross Over Circulate, Cast a Shadow, Recycle, Veer Right, PR

A1: Crossfire and Cross, RLG

A2: Cast a Shadow, Trade Circulate, RLG

A2: Crossfire, Peel and Trail, LA

A2: Trade Circulate, Cast a Shadow, RLG

A2: Turn and Deal, Pass Thru, RLG

C1: Cross Roll to a Wave, Extend, RLG

C1: In Tandem Switch the Line, LA

C2: Detour, Magic Column Walk and Dodge, LA

C2: Fascinate, Dixie Grand, LA

C2: Half Tag, Shazam, LA

C2: Tag Your Neighbor, LA

C2: The K, Cross By, RLG

ノーマルな右手の トウフェイストライン、ペアが外側を向いていて、男子はアウトオブシーケンス
(簡単なゲットインは、Head Ladies Chain, Sides Lead Right, Veer Left)

② ② ① ③

① ③ ④ ④

B1: Chain Down the Line, Pass Thru, LA

B2: Wheel and Deal, LA

M: Chain Down the Line, Dixie Style to a Wave, Boys Trade, LA

M: Boys Circulate, Girls Scoot Back, Tag the Line Left, PR

P: Acey Deucey, Tag the Line Left, PR

A1: Cast a Shadow, Mix, RLG

A2: Bend the Line and Boys Roll Twice, Scoot and Weave, LA

A2: Crossfire, Triple Scoot, Split Counter Rotate and Roll, LA

A2: Girls Trade, Tag the Line, Zag Zig, LA

C1: Switch the Line, LA

C1: In Tandem Cross Roll to a Wave, Extend, RLG

C2: Crossover Circulate, Criss Cross the Shadow, Extend, RLG

C2: Girls Quarter Thru, Diamond Circulate and Girls Roll, Scoot and Counter, LA

C2: Mini Busy, Outlet, Left Tag the Line Left, PR

ノーマルな右手の トウフェイストライン、ペアが内側を向いていて、男子はアウトオブシーケンス
(簡単なゲットインは、Sides Star Thru and Pass Thru, Veer Left)

② ④ ③ ③

① ① ② ④

B1: Couples Circulate, Chain Down the Line, Square Thru 3, LA

B2: Girls Run Left, Boys Trade, All Eight Circulate, LA

M: Wheel and Deal, Eight Chain Two, LA

P: Ferris Wheel, Dixie Grand, LA

A1: Cross Over Circulate, Cast a Shadow, Girls (or Boys) Circulate, LA

A1: Boys Circulate, Girls Walk and Dodge, Cycle and Wheel, LA

A2: Cross Over Circulate, Mini Busy, Very Centers Trade, Chain Reaction, RLG

C1: Stretch Wheel and Deal, Dixie Grand, LA

C1: In Tandem Boys Run, Extend, RLG

C2: As Couples Walk and Dodge, Here Comes the Judge, Slide Thru, LA

C2: Cross Over Circulate the K, LA

C2: Detour, Those Facing Start RLG

C2: Rims Trade Left Remake, PR

REFERENCE LIST: 参考文献リスト

References with discussions of Sight Resolution, Modules, or Get-Outs:

Asymmetric Mechanics, A Practical Guide to Asymmetric Sight Calling, By Hal Barnes,

Caller/Teacher's Quick Reference Guide,
Edited by Calvin Campbell and Don Armstrong

The Caller Text, Compiled by Bob Osgood

CALLERLAB Curriculum Guidelines for Caller Training and Technical Supplement

"CALLERLAB Formations Pictograms Chart"
(Available from www.callerlab.org under Dance Programs, General Program Documents)

"CALLERLAB Formation and Arrangement Charts"
(Available from www.callerlab.org under Dance Programs, General Program Documents)

Caller's Colleges Do It Yourself Manual, By Les Gotcher

/

Caller's Guidebook Series, By Bill Peters
Particularly "The Mighty Module", with the supplement "Modules Galore"
and "Sight Calling Made Easy" with the supplement "Formation Management"

"Ceder Square Dance System" (Get-Out data base), By Vic and Debbie Ceder

Choreographic Guidelines, CALLERLAB Choreographic Applications Committee,
Edited by Jerry Reed and Elmer Claycomb

"CRaMS: Controlled Resolution and Manipulation System" papers
"Educational Instructions" and "CRaMS Conversions 101", By Jerry Story
"The Three Sides of CRaMS", By Jerry Story
"Brief History of Choreographic Management", By Bill Peters
"Starting CRaMS", By Barry Johnson

"Early 1p2p Lines Notations", By Lloyd Litman

The Extemporaneous Caller, By Bill Davis

The Fundamentals of Hash Calling, By Jay King

Instant Hash, By Lloyd Litman and Ricky Holden, 1962

News 'n Notes, By Jack Lasry

The Other Side of the Mike, By Bill Peters

Surprise Get-Outs, By Wayne Morvent

Symmetric Choreography and Sight Calling, By Bill Davis

編集後記

CALLERLAB 発行の、SIGHT AND MODULE RESOLUTION SYSTEMS の日本語訳版を
発行します。

この資料は、CALLERLABにより、2014年9月3日付で初版が、2018年2月1日付で修正
版が発行されています。

コールに関することが網羅されている資料と言っても過言ではなく、日本の全てのコーラ
ーにとって、極めて有効な資料になると確信しています。

当初、S協ホームページ上で公開し、個人でのダウンロード、S協事務局でのコピーサービ
スの対応を行ってまいりましたが、『紙の資料で発行して欲しい』というご要望も多く、このた
び、印刷・製本することに致しました。

日本語の翻訳は、寝屋川 SDC のサレイ美佐子さんにお願ひし、できあがった訳を、S 協
技術委員会傘下の SD 小委員会で『翻訳チェックチーム』を作り、複数名でチェックを行
いました。

翻訳者のサレイさん、翻訳チェックチームのメンバーには、改めて深く謝意を表します。
(林下委員には、翻訳チェック後の全体の取りまとめで、特にご尽力をいただきました。)

資料は、全 14 章で構成されおり、今回の製本で、上・下巻の 2 分冊に致しました。
この資料が、日本の全てのコーラーに活用されることを願って。

2020 年 3 月

■一般社団法人日本スクエアダンス協会・SD 小委員会

Sight & Module Resolution Systems 翻訳チェックチーム(敬称略)

- ・翻訳者 : サレイ美佐子(寝屋川 SDC)
- ・リーダー : 金子裕行(技術委員・SD 小委員長)
- ・メンバー : 林下正夫(取りまとめ)、中川学、島田秀幸、松井和也、玉置勝巳
- ・アドバイザー : 勝亦隆夫(技術委員長)、中川裕(国際交流委員長)