

A4 コース

サイトコールとモジュール活用



一般社団法人

日本スクエアダンス協会

目次

はじめに	2
1. FASR について.....	2
2. 様々なフォーメーションの理解.....	3
3. 様々なアレンジメントの理解	4
4. シークエンスについての理解.....	4
5. リレーションシップについての理解.....	4
6. ボディフローについて.....	4
7. ハンズワークについて	4
8. タイミングの重要性	6
9. タイミング良くスムーズなコール	6
10. ゲットアウトモジュールの活用	7
11. ゼロモジュールの活用.....	7
12. イクイバレントモジュールの活用.....	11
13. コンバージョンモジュールの活用	12
14. コーナラインを作る.....	12
15. ライトハンドレディラインを作る.....	12
16. オポジットラインを作る.....	12
17. 複数のチキンプラッカーの活用.....	13
18. シンギングのコレオグラフィーを作る	15
19. 状況に応じた選曲.....	15
20. スクエアダンス関係の組織や事業についての理解.....	15
21. スクエアダンス活動に関する法令や規範についての基本的な知識	17
おわりに.....	17
別紙資料 1 : Formations (CALLERLAB ホームページより)	18
別紙資料 2 : Formations & Arrangements (CALLERLAB ホームページより)	21
別紙資料 3① : BMS Timing (CALLERLAB ホームページより)	28
別紙資料 3② : Plus Timing (CALLERLAB ホームページより)	30
別紙資料 4 : 著作権保護に向けてのガイドライン.....	31
別紙資料 5 : 一般社団法人 日本スクエアダンス協会 倫理要項.....	33
補足 : A 4 コースについての詳細.....	34
編集後記.....	33

はじめに

A4コース受講生の皆さん、ようこそ講習会へ！皆さんの受講を心から歓迎します。
今回、皆さんが受講するコースは、A4コース、サイトコールとモジュール活用のコースです。
このコースは『サイトコールとモジュールによるコール組み立ての基礎から応用のテクニック、及びノウハウの習得』を目的に進めてまいります。

コーラーとしてのステップアップ（幅広いコール）を目指す、第四段階のコースです。
一緒に、楽しく学んでまいりましょう！

1. FASR について

FASR（ファイザー、または、ファザーと読みます）とは、コーラーがコールを行う上で、常に理解しておかねばならないことです。ダンスにおけるその時々隊形をセットアップと言い、そのセットアップにおける状態のことを言います。

セットアップは以下の4つの要素から構成されそれぞれの頭文字を取ってFASRと呼びます。

F : Formation、A : Arrangement、S : Sequence、R : Relationship、
それぞれを説明します。

•Formation（フォーメーション＝隊形）

フォーメーションは、最も耳にする言葉で、SDにおける様々な隊形のことです。

このフォーメーションは、米国のCALLERLABによって定められています（別紙資料1）。







■CALLERLAB : <http://callerlab.org/>

コーラーはこの全てのフォーメーションを理解する必要があります。

•Arrangement（アレンジメント＝配列）

アレンジメントは、フォーメーションの中でダンサーの配列がどうなっているか？というもので、CALLERLABによって、2006年に認定されています（別紙資料2）。

0, 1/2, 1, 2,3, 4の6種類があります。下記にFacing Lineのアレンジメント例を示す。

	0	1/2	1	2	3	4
Facing Lines						

•Sequence（シーケンス＝連続・順序）

シーケンスとは、ダンサーの連続性のことで、コーラーとして聞き慣れた言葉では、オーダー（Order）です。すなわち、インとアウトの2種類があり、その組み合わせは以下の4種類です。

- 1.男性イン女性イン、
- 2.男性イン女性アウト、
- 3.男性アウト女性イン、
- 4.男性アウト女性アウト

・Relationship (リレーションシップ = 関連性、結びつき)

リレーションシップは、パートナーペアリングのことです。フォーメーションの中で、それぞれのダンサーが連れているパートナーは誰か？ということで、以下の 8 通りがあります。

■ Relationship 一覧

M : 男性、L : 女性

	1	2	3	4	5	6	7	8
1M	1L	1L	2L	2L	3L	3L	4L	4L
2M	2L	4L	3L	1L	4L	2L	1L	3L
3M	3L	3L	4L	4L	1L	1L	2L	2L
4M	4L	2L	1L	3L	2L	4L	3L	1L

以上が、FASR それぞれの説明です。

コーラーはこの FASR を理解した上で、コールを組み立て実行します。

特に、ゲットアウトを行なう時は、FASR がとても重要です。

自分がゲットアウトしようとする時に、

- A : そのフォーメーションは何？
- B : ダンサーの配列は？→基本的に 0 に持っていきます
- C : 男女のシークエンスは何？→男女ともインオーダーにします
- D : パートナーは誰を持っている？
→キーカプル(1 組)を付けた時に 4 組は誰を持っているか？

以上の全てを理解しなくては、ゲットアウトはできません。FASR はとても重要な考え方なのです。

- ① FASR とは、コーラーがコールを行う上で、常に理解しておかねばならないことで、ダンスにおけるその時々隊形 (セットアップ) における状態のことを言う
- ② セットアップの 4 つの要素の頭文字を取って FASR と呼ぶ
F : Formation、A : Arrangement、S : Sequence、R : Relationship、

2. 様々なフォーメーションの理解

フォーメーションは、FASR の項でも述べた通り、SD における様々な隊形のこと、米国の CALLERLAB によって、定められています。

現在、2010 年 12 月 14 日付のものが最新で、79 のフォーメーションが定められています。

(CALLERLAB ホームページに掲載されている最新版)

コーラーは、このフォーメーションを理解し、このフォーメーションからコール可能な動き、また、コールの結果、どのようなフォーメーションになって終了するかを、理解する必要があります。

- ① 79 のフォーメーションを理解する
- ② それぞれのフォーメーションから可能なコール、コールの結果のフォーメーションを理解する

3. 様々なアレンジメントの理解

アレンジメントは、0、1/2、1、2、3、4、の6種類があります。

コールのその時々で、今どのアレンジメントになっているか、理解するようにしましょう。

特に、0（ノーマル：男子と女子が最も一般的な位置）は基本となる配列なので、必ず理解してください。

- ① 6つのアレンジメントを理解する
- ② 0（ノーマル）が重要だと理解する

4. シークエンスについての理解

シークエンスは4種類ありますが、ゲットアウトするには、男女共にインシークエンスにしなければなりません。

- ① 4種類のシークエンスを理解する
- ② それぞれのシークエンスからコールした結果のシークエンスを理解する
- ③ ゼットアウトするには、男女ともインシークエンスにする必要があることを理解する

5. リレーションシップについての理解

リレーションシップはそれぞれのダンサーが、今連れているパートナーは誰かというものです。

先に説明した8種類がありますので、任意の一人（例えば1組の男性）をキーマンにしたときに、コールのその時々で、今キーマンが誰を連れているかを理解しましょう。

- ① 8種類のリレーションシップを理解する
- ② それぞれのリレーションシップからコールした結果のリレーションシップを理解する

6. ボディフローについて

7. ハンズワークについて

ボディフローとは、体の動きのことです。ボディフローがスムーズなコールをすることが求められます。

ハンズワーク（ハンズユースとも言います）とは、手の使い方のことです。

原則は、右手を使ったら次は左手を使う（又は手を使わない）です。

どちらも基本的に、守ってください。

ボディフローについて

○良い例：

TwoFacedLine から	CentersTrade, BendtheLine
ParallelWave から	WalkandDodge, PartnerTrade
	CentersRun, TagtheLine
	SwingThru, CentersRun, CouplesCirculate,
	Ferris Wheel
FacingOutline から	BendtheLine, BendtheLine

FacingLine から RightandLeftThru, Flutterwheel, SweeapaQuarter, VeerLeft

●悪い例 :

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

このボディフローの感じ方には、個人差があります。

△微妙なボディフローの例

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

※注意

ボディフローは可能な限り気を付け、良いボディフローのコールをしてください。
また、敢えてボディフローの良くないコールをする場合もあります。(ダンサーの意表を付く等)
しかし、同じコールでも、ボディフローが悪いとわかっていて敢えてコールするのと、ボディフローが悪いとわからずにコールする(←これが問題) のとでは、大きな違いがあります。
必ずボディフローは意識してください。
コールを注意して聞いていると、多くのコーラーがボディフローに気をつけていることがわかることでしょう。
但し、上記例にもあるように、ボディフローを良くして、それを続けすぎるとオーバーフローになり、目が回ることもあるので注意してください。

ハンズワークについて

- 良い例 : Slide Thru→Square Thru
Square Thru 3→Allemande Left
Box the Gnat→Slide Thru

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

8. タイミングの重要性

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

SDにおけるタイミングは、呼間と言われ、CALLERLAB のリストがあります。(別紙資料 3①、3②)
それに則りコールします。

タイミングの良いコールを行わなければ、ダンサーは心地よく踊れません。

常にタイミングを意識してコールしましょう。

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

9. タイミング良くスムーズなコール

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

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

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

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

スムーズなボディフローとタイミングの感覚は、サイトコーラーが生み出すダンスがダンサーにとって確実に楽しい経験となるようにするために必要なものである。スムーズなボディフローの中には、身体の余勢、回転の方向、連続した過剰な動き、自然な手の使い方、フロアスペース、について意識することが含まれる。コールを適切なタイミングで行うことは、音楽に合わせてダンサーが“風を顔に感じて”踊ることに欠かせないものである。CALLERLAB の The Choreographic Application Committee が発行した文書「Choreographic Guidelines (コール組立のガイドライン)」にこれらの事柄が論じられている。

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

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

サイトコーラーには、常にダンサーを見ていられるという強みがある。ボディフローの良し悪しに気付かないという言い訳はできないだろう。同一方向に連続して回転しないよう、またぎこちない動きの組み合わせが無いように気を付け、それらを避ける術を習得してもらいたい。コーラーはともすると自分と同性の

ダンサーの動きを目で追いがちであるが、男子、女子両方とも、また 8 人全員のボディフローに常に気を配るべきである。サイトコールではまた、タイミングが良いかどうかすぐにフィードバックを得られる。ダンサーが、躊躇して止まったり動いたり、焦って急いだりすることなくスムーズに動いているのを目で見ることができるのであるから。

10. ゲットアウトモジュールの活用

(CALLERLAB 発行資料、『SIGHT AND MODULE RESOLUTION SYSTEMS』より引用)

ゲットアウトモジュールとは、ダンサーをある既知の FASR からホーム位置のスタティックスクエアへと戻す一連のコールのことである。ゲットアウトモジュールはコーラーがダンサーを Home ポジションに戻すためにどんなコールを追加してもよいとしており、通常“Allemande Left”か“Right and Left Grand”で終わる。

パートナーラインからのゲットアウトの例:

B1: Pass Thru, Bend the Line, Star Thru, Pass Thru, Allemande Left

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

B2: Touch 1/4, Column Circulate, Girls Run, Right and Left Grand

B2: Pass the Ocean, Girls Trade, Swing Thru, Right and Left Grand

M : Slide Thru, Square Thru 3, Left Allemande

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

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

P : Load the Boat, Square Thru Three, Left Allemande

11. ゼロモジュールの活用

ゼロモジュールとは、始まりと全く同じ FASR で終わるような一連のコールのことで、次の 4 種類があります。

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

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

① ジオグラフィカルゼロ :

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

B1: Right and Left Thru, Veer Left, Chain Down the Line, Star Thru

B2: Swing Thru, Boys Run, Bend the Line, Reverse Flutterwheel, Star Thru

B2: Swing Thru, Boys Run, Wheel and Deal

フェイスラインのジオグラフィカルゼロの例 (PL-PL) :

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

B2: Pass the Ocean, Centers Trade, Swing Thru, Centers Run, Bend the Line

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

② ツルゼロ: (a,bと表記したのは SD 小委員会、本文は引用)

a : フリップフロップ (Flip-Flop) : ツルゼロの中で、スクエアを 180 度回転させるものは、“フリップフロップ”とも言われる。

ノーマルなフェイスラインからのフリップフロップの例 (PL-PL) :

B1: Pass Thru, Bend the Line, Forward and Back, Pass Thru, Bend the Line

M: Pass Thru, Tag the Line In, Box the Gnat, Right and Left Thru

M: Rollaway, Pass Thru, Tag the Line, Centers In, Cast Off 3/4

P: Right and Left Thru, Load the Boat, Slide Thru

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

M: Eight Chain 4

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

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

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

これらのツルゼロはスクエアを時計回りに 90 度回転させる

B2: ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションから :

Swing Thru, Boys Run, Couples Circulate, Those facing out (leaders)

California Twirl, Two Ladies Chain, Star Thru

B2: ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションから :

Touch 1/4, Split Circulate, Boys Run, Pass Thru, Wheel and Deal,
Centers Pass Thru

M: フェイスラインから :

Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, Touch 1/4,

Walk and Dodge, Partner Trade

スクエアを 90 度回転させるツルゼロ

B1: ノーマルなフェイスラインから :

Two Ladies Chain, Star Thru, Centers Arch Dive Thru,

Centers Pass Thru, Circle to a Line

M:エイトチェインスルーフォーメーションから：

Touch 1/4, Walk and Dodge, Partner Trade, Pass Thru,

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

③ フラクショナルゼロ：

様々なフラクショナルゼロの例

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

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

ノーマルなエイトチェインスルーフォーメーションからの例、1/2 ゼロ：

B2: Star Thru, Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru

（2回でフリップフロップとなる。）

M: Touch 1/4, Scoot Back, Boys Run, Star Thru

（2回でジオグラフィカルゼロとなる。）

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

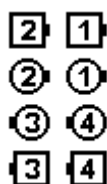
B2: Swing Thru, Ends Circulate

④ テクニカルゼロ：

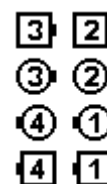
テクニカルゼロは、ダンサーを同じ FASR だがオリジナルヘッズとサイズとが入れ替わった FASR に戻る場合のゼロである。ヘッズとサイズを入れ替えることはまた、エンズとセンターズ（インサイズとアウトサイズ）や、フェイスアウトのダンサーとフェイスインのダンサーを入れ替えたりする。この入れ替えが起こるために、テクニカルゼロがいつダンサーを同じ FASR に戻すのかを判断する際に、シーケンスの状態が重要になってくる。テクニカルゼロの中には、開始時のシーケンスが男子、女子両方で同じならその FASR を維持するというものがある。また、開始時のシーケンスが男子、女子で違っていれば、その FASR を維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

例1：平行なツーフフェイスラインからの“Couples Circulate”は、ヘッズとサイズを入れ替えるのでテクニカルゼロである。開始時の FASR が、ノーマルカプルで、全員がインシーケンス、全員自分のパートナーが隣にいてヘッズが外を向いているような場合を考えてみる。

“Couples Circulate”をした後の FASR はまだ、ノーマルカプル、全員インシーケンス、全員パートナーを連れているツーフフェイスラインということに変わりはないが、サイズが外側を向いている。そして次はシーケンスが男女で違っている場合を考えてみる。それは、内側を向いたカプルと外側を向いたカプルとでは連れている相手が違っていることを意味している。そういう状況では、次に示されているように“Couples Circulate”は FASR を変えることになる。



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



② ①	男子が“イン”で、女子が“アウト”の時、	③ ②
④ ①	“Couples Circulate”はゼロではない。	③ ④
③ ②	ペアとなっているカプルは外向きから内向きへと	② ①
③ ④	変わる。	④ ①

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

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

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

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

② ④ ③ ③	男子が“イン”，女子が“アウト”の時，結果は同じ FASR	③ ① ④ ④
① ① ② ④	で終わるのでゼロである。左側のカプルはペアで，右側の2人	② ② ③ ①
	はオポジットどうしである。	

④ ④ ③ ③	男子が“イン”で女子も“イン”の時，結果は違った FASR と	③ ① ② ④
① ① ② ②	なるからゼロではない。	② ④ ③ ①
	4 レディースチェインと同じ結果になることに注目する。	

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

例1でこのことを理解するには、テクニカルゼロがうまく機能しない方の2つの図を考えてみる。開始時のフォーメーションに対して使えるようなゲットアウト(例えば、“Ferris Wheel, Centers Square Thru 3, Allemande Left, Promenade”)を、テクニカルゼロを使った後のFASRを示す右の図に対して使ってみると、全員が自分のオポジットを連れてPromenadeをしていることに注目する。

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

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

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

① ④ ④ ③
① ② ② ③

④ ③ ① ② 男子のシークエンスは“アウト”で女子は“イン”。
④ ③ ① ② ゼロではない。4 レディースチェインと同じ結果。

③ ④ ④ ③
① ② ② ①

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

B 1 : Right and Left Thru, Pass Thru, Bend the Line

B 2 : Pass Thru, Wheel and Deal, Centers Pass Thru, Circle to a Line

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

P: Pass Thru, Tag the Line, Peel Off

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

B2: Square Thru, Trade By, Star Thru

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

男子、女子のシークエンスが同じ、平行ウェイブから始まるテクニカルゼロの例：

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

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

P: Spin Chain the Gears

12. イクイバレントモジュールの活用

イクイバレントとは、あるコールまたは一連のコールを組み合わせ、同じような結果になるもの。

ゼロと同様に、イクイバレントにも

① ジオグラフィカルイクイバレント、② トゥルーイクイバレント、③ テクニカルイクイバレントがある。

ノーマルなフェイスラインからの Right and Left Thru のイクイバレント

Flutterwheel, Reverse Flutterwheel = ジオグラフィックイクイバレント

Box the Gnat, Pass Thru, Tag the Line In = トゥルーイクイバレント

Pass Thru, Bend the Line = 全員が同じシークエンスの時、テクニカルイクイバレント

次の動作のイクイバレントモジュールを作成してみましょう

Right and Left Thru

Square Thru 3

Star Thru

Swing Thru

Pass Thru

Flutterwheel

Square Thru 4

13.コンバージョンモジュールの活用

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

例 1 : Corner Box (CB) ⇒ Partner Line (PL)

Swing Thru, AceyDeucey, Boys Run, Bend the Line

Spin Chain Thru, Girls Circulate 2, Boys Run, Bend the Line

例 2 : Partner Line (PL) ⇒ Corner Box (CB)

Touch 1/4, Circulate, Boys Run

Pass the Ocean, AceyDeucey, Recycle, Pass Thru, Trade By

次のコンバージョンモジュールを作成してみましょう

Partner Line (PL) ⇒ Corner Line (CL)

Partner Line (PL) ⇒ Right Hand Lady Line (RL)

14.コーナーラインを作る

Corner Line (CL) とは、Static Square (SS) より

“Heads/Sides Star Thru and California Twirl, All Star Thru”とコールした後の FASR フェイシングラインでノーマルカプル。全員インシークエンスで、全員コーナーをつれている状態のこと。

① Static Square (SS) から駒を使って、コーナーラインを作ってみましょう（5 手程度）

15.ライトハンドレディラインを作る

Right-Hand Lady Line (RL) とは、Static Square (SS) より

“Heads/Sides Pass the Ocean, Extend, Recycle and Sweep a Quarter”とコールした後の FASR

フェイシングラインでノーマルカプル。

全員インシークエンスで、全員ライトハンドレディをつれている状態。

① Static Square (SS) から駒を使って、ライトハンドレディラインを作ってみましょう（5 手程度）

16.オポジットラインを作る

Opposite Line (OL) とは、Static Square (SS) より

“Heads/Sides Ladies Chain, Sides/Heads Pass the Ocean, Extend, Swing Thru, Boys Run, Bend the Line” とコールした後の FASR。

フェイシングラインでノーマルカプル。全員インシークエンスで、全員オポジットをつれている状態。

① Static Square (SS) から駒を使って、オポジットラインを作ってみましょう (5 手程度)

17. 複数のチキンプラッカーの活用

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

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

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

Right and Left Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru

(ライトハンドレディボックス アウトオブシークエンス : RBO)

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

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

Right and Left Thru, Pass Thru, Trade By (RBO)

Right and Left Thru, Pass Thru, Trade By (CB)

チキンプラッカーの半分は、1/2 のフラクショナルゼロである

(“Right and Left Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru”)。

1 回コールされた後にできるアクロスザストリートボックス FASR は、“ハーフプラククト (Half Plucked)” と称される。

練習課題 1: 下に提案されているものを用いて、モジュールによるコレオグラフィーを作りなさい。

チキンプラッカーの枠組みの各部分からランダムに 1 つ、モジュールを選ぶものとする。

コーナーボックス ゲットイン : SS-CB

- Heads Square Thru 4
- Sides Flutterwheel and Sweep a Quarter, Centers Pass Thru
- Heads Right and Left Thru and Half Sashay and Star Thru

チキンプラッカーの半分 : CB-RBO (または RBO-CB)

- Right and Left Thru, Dive Thru, Centers Pass Thru
- Square Thru 3, Trade By
- Swing Thru, Centers Run, Couples Circulate, Chain Down the Line, Flutterwheel and Sweep a Quarter

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

RBO-RBO (または CB-CB)

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

チキンプラッカーの後半部分 : RBO-CB (または CB-RBO)

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

Allemande Left まで

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

コーナーボックス ゲットイン (SS-CB) :

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

チキンプラッカーの半分 (CB-RBO または RBO-CB) :

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

エイトチェインスルーフォーメーションからのトゥルーゼロ (CB-CB) :

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

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

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

コーナーボックス ゲットアウト:

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

18. シンギングのコレオグラフィーを作る

シンギングコールは、7つのパートが64呼間ずつで構成されています。

7つのパートは一般的に、①Opener, ②Figure1, ③Figure2, ④Middle Break, ⑤Figure3, ⑥Figure4, ⑦Closerとなっており、Opener, Middle Break, Closerはパートナーが変わらず、Figure1~4では毎回その時のコーナーを新しいパートナーとして、男性のホームに戻ります。その中のフィギュア部分のコレオグラフィーを作りましょう。

小節

1 2 3 4 5 6 7 8
呼間 (カント)

1:

2:

3:

4:

5:

6: Swing 又は Allemande Left

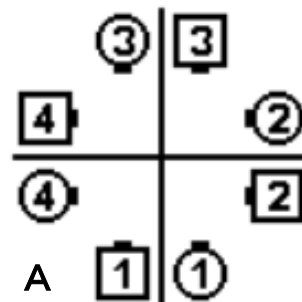
7: 16呼間 Promenade をする (歌詞を歌う部分)

8: 同上

1 から 5 小節の 40 呼間のフィギュアを作る

16呼間 Promenade をする (歌詞を歌う部分) ので

1組男子と4組女子の会合う位置は下図 A が良い



19. 状況に応じた選曲

ダンサーの気持ちになって、今どんな雰囲気の中で踊りたいと思っているかを想像することは、選曲をする上でとても大切なポイントです。例えば例会あるいはパーティーの初めのチップで、いきなりアップテンポでノリノリの曲を選んでコールしても、ダンサーの気持ちはまだ「寝起き」状態でそのノリについて行くことは不可能です。出来ればレパートリーの中にスムーズでメロディーラインの綺麗な曲をコールすれば、ダンサーはすーっとその日のダンスに入って気持ちよく踊り始めてくれるでしょう。

逆にその日のダンスもラストに近くなってくればダンサーはアップテンポでパンチの聞いたノリのいい曲でコールすれば、満面の笑顔で楽しく踊ってくれると思います。その場その場でダンサーの気持ちになって考え、その状況に応じた選曲をすることで、そのチップが素晴らしいチップになります。そのためにも、ハッシュ、シンギング共に、自分の得意な曲として、スムーズでメロディーの綺麗な曲、アップテンポでノリノリの曲、その中間の曲等、バリエーションに富んだ得意曲を持てるように練習して下さい。

20. スクエアダンス関係の組織や事業についての理解

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

トップページの言葉

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

協会の目的

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

活動概要（どんな活動をしているの？）

- 全日本スクエアダンスコンベンションの開催

年に1回、全国の愛好者が参加し、交流を深めます。

- 機関誌の発行

年に4回発行します。この機関誌を読めば、ダンスに関する全国のニュースはもちろん、技術、ファッション等なんでもわかります。

- 講習会・研修会の開催

全国及び各都道府県、支部等において指導者になる為、又ダンサーとしての向上をはかる為に行なわれます。

- その他

各地域でのジャンボリー・パーティー又、技術面、運営面の資料、普及用DVDの製作等を行っています。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

21.スクエアダンス活動に関係する法令や規範についての基本的な知識

関係する法令には、音楽著作権があり、S協として、『著作権保護に向けてのガイドライン』を定めています。また、規範には、同様にS協が定めた、『倫理要項』があります。（別紙資料4,5）

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

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

補：コール用ソフトの活用

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

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

コレオグラフィー作成ソフトの代表的なもの：

Sd - A Square Dance Caller's Helper (SDCouple)

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

動作確認用ソフトの代表的なもの：Taminations (Sequencer 機能でコレオ作成も可能)

いずれもフリーソフトであることを理解の上、使用するようにしましょう。

但し、コーラー初心者の中にはSD駒を使って作成することもとても大切です。（コールの隊形や動きを身に付ける為）。コレオグラフィー作成ソフトの使用に当たっては、クラブの先輩コーラーに相談してみるのも良いでしょう。

- ① コレオグラフィー作成ソフトを知る
- ② 音楽プレイヤーや動作確認ソフトを知る

おわりに

以上、A4コース（サイトコールとモジュールの活用）で必要なことがらを述べてまいりました。

しかし、コーラーとして必要なことは、これだけではありません。






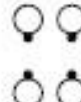
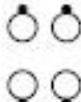






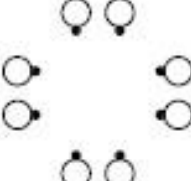
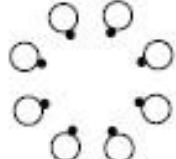
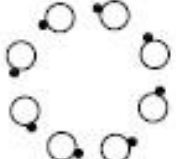

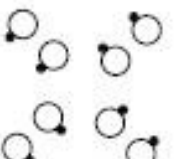



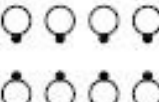
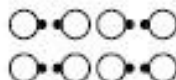

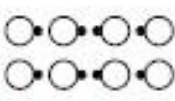



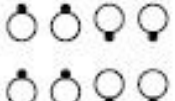

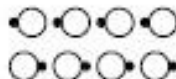
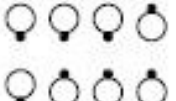
S協では、コーラーのステップアップのために必要なことを学ぶ、講習会の各コースのカリキュラムを、ガイドラインとして定めています。

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





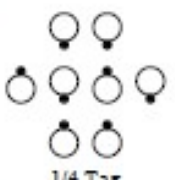
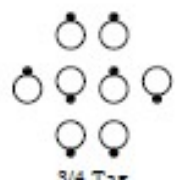

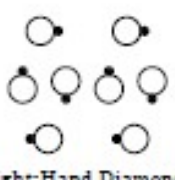
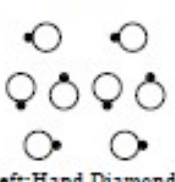
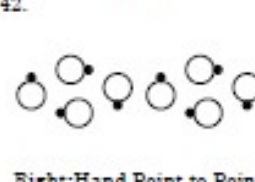
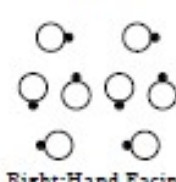
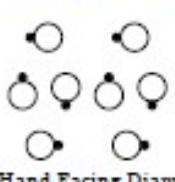
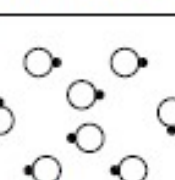
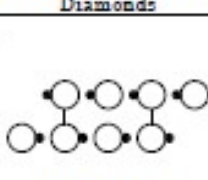
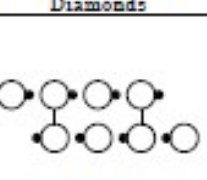
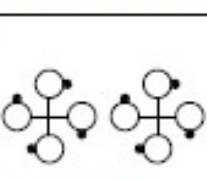
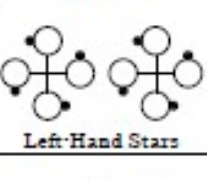
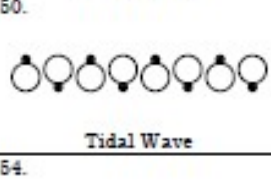
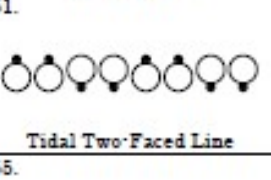
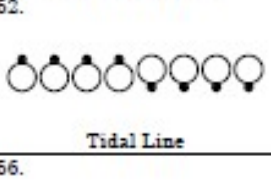


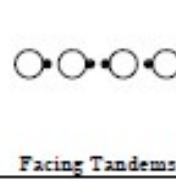
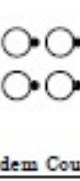
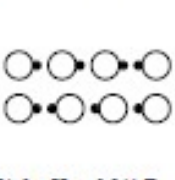
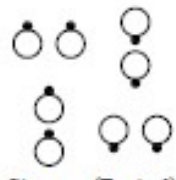
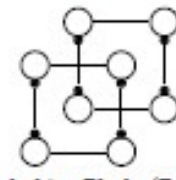
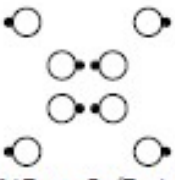
また、コールは、講習会で学ぶだけではなく、日々の研鑽、場数を踏むことがとても重要です。それには、ご自身の努力と共に、周囲のダンサーや、先輩コーラーの助言等が大事になります。是非、ダンサーの声や、先輩コーラーの助言に、耳を傾け、謙虚な姿勢でコールに取り組んで行ってください。

別紙資料 1 : Formations (CALLERLAB ホームページより)

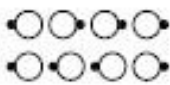
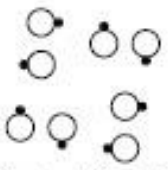
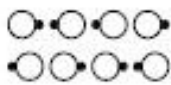
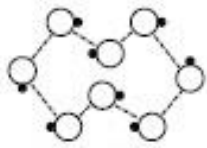
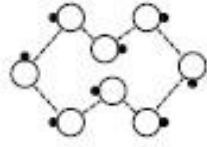
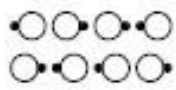
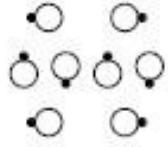
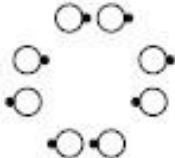



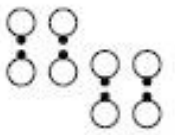
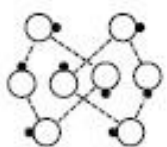
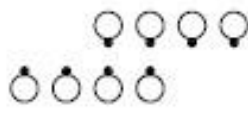
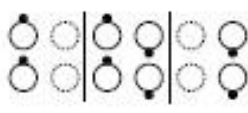
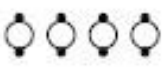

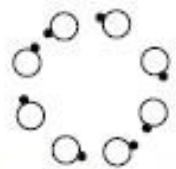
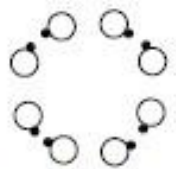
CALLERLAB Formation Pictograms (December 14, 2010)

1.  Couple	2.  Facing Dancers	3.  Back-to-Back Dancers	4.  Right-Hand Mini-Wave
5.  Left-Hand Mini-Wave	6.  Facing Couples	7.  Back-to-Back Couples	8.  Right-Hand Ocean Wave
9.  Left-Hand Ocean Wave	10.  Right-Hand Box Circulate	11.  Left-Hand Box Circulate	12.  Right-Hand Two-Faced Line
13.  Left-Hand Two-Faced Line	14.  Static Square	15.  Circle	16.  Single File Promenade
17.  Alamo Style	18.  Promenade	19.  Wrong Way Promenade	20.  Thar Star
21.  Wrong Way Thar	22.  Facing Lines	23.  Eight Chain Thru	24.  Trade By
25.  Double Pass Thru	26.  Completed Double Pass Thru	27.  Lines Facing Out	28.  Parallel Waves
29.  Parallel Two-Faced Lines	30.  Right-Hand Columns	31.  Left-Hand Columns	32.  Three and One Lines (8 possible)

CALLERLAB Formation Pictograms (December 14, 2010)

33.  Ends In Inverted Lines	34.  Ends Out Inverted Lines	35.  In T-bone Lines	36.  Out T-bone Lines
37.  1/4 Tag	38.  3/4 Tag	39.  1/4 Line	40.  Right-Hand Diamonds
41.  Left-Hand Diamonds	42.  Right-Hand Point to Point Diamonds	43.  Right-Hand Facing Diamonds	44.  Left-Hand Facing Diamonds
45.  Hourglass	46.  Left-Hand Z	47.  Right-Hand Z	48.  Right-Hand Stars
49.  Left-Hand Stars	50.  Tidal Wave	51.  Tidal Two-Faced Line	52.  Tidal Line
53.  Galaxy	54.  Tandem	55.  Facing Tandems	56.  Tandem Couples
57.  Right-Hand 1/4 Box	58.  Siamese (Typical)	59.  Interlocking Blocks (Typical)	60.  "X" / Butterfly (Typical)

CALLERLAB Formation Pictograms (December 14, 2010)

<p>61.</p>  <p>Right-Hand 3/4 Box</p>	<p>62.</p>  <p>Phantom (Typical)</p>	<p>63.</p>  <p>Right-Hand Magic Columns</p>	<p>64.</p>  <p>Right-Hand Facing Hourglass</p>
<p>65.</p>  <p>Funny Hourglass (8 possible)</p>	<p>66.</p>  <p>Left-Hand Magic Columns</p>	<p>67.</p>  <p>3 By 1 Facing Diamonds</p>	<p>68.</p>  <p>"O" (Typical)</p>
<p>69.</p>  <p>Both T-Bone Boxes</p>	<p>70.</p>  <p>Out T-Bone Boxes</p>	<p>71.</p>  <p>In T-Bone Boxes</p>	<p>72.</p>  <p>Offset Blocks (Typical)</p>
<p>73.</p>  <p>Right-Hand Interlocked Diamonds</p>	<p>74.</p>  <p>Parallelogram (Typical)</p>	<p>75.</p>  <p>Triple Box (Typical)</p>	<p>76.</p>  <p>General Line (10 possible)</p>
<p>77.</p>  <p>General Lines (16 symmetric possible)</p>	<p>78.</p>  <p>Dixie Grand Circle</p>	<p>79.</p>  <p>Right and Left Grand Circle</p>	

Change History since April 1980:



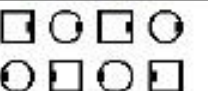






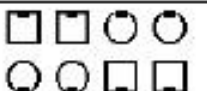
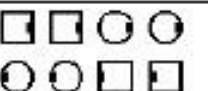
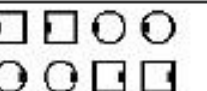

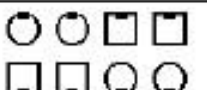
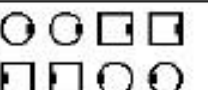
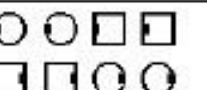

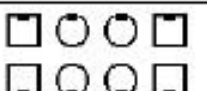
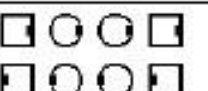
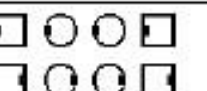
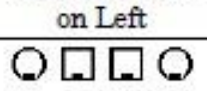


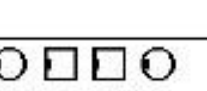
Date	Change Made
8/25/07	Add General Line, General Lines. Redraw all pictograms.
5/29/08	Add pictograms approved in 1984.
11/4/08	#25: change name to Starting Double Pass Thru.
11/5/08	#26: change name to Double Pass Thru.
11/6/08	#76: change to say "10 possible".
8/24/09	#60: fix dancer facing direction. #76: change back to "8 possible" by mistake.
8/25/09	Add Dixie Grand Circle and Right and Left Grand Circle (approved in 1983).
9/28/10	#76: change to say "10 possible". Add change history.
12/14/10	Convert to Word.

別紙資料 2 : Formations & Arrangements (CALLERLAB ホームページより)

NAMES & PICTOGRAMS OF SELECTED FORMATION ARRANGEMENTS

Approved February, 2023

Page 1 of 7

	Facing Lines	Lines Facing Out	Right-Hand Columns	Left-Hand Columns
Why	1980	Facing Lines: <i>Pass Thru</i>	(1980) Facing Lines: <i>Touch 1/4</i>	Facing Lines: <i>Left Touch 1/4</i>
0	 Normal Couples			
1/2	 Half-Sashayed			
1	 Boys on Left			
2	 Girls on Left			
3	 Normal Couple on Left			
4	 Half-Sashayed Couple on Left			

Callers often use a Boy-Girl (BG) notation to describe the arrangements for Facing Lines. The order is read from left to right of the line near the caller, or within the dancer's line.

- "0" Facing Lines (Normal Couples) = BGBG Facing Lines
- "1/2" Facing Lines (Half-Sashayed Couples) = GBGB Facing Lines
- "1" Facing Lines (Boys on Left) = BBGG Facing Lines
- "2" Facing Lines (Girls on Left) = GGBB Facing Lines
- "3" Facing Lines (Normal Couple on Left) = BGGB Facing Lines
- "4" Facing Lines (Half-Sashayed Couple on Left) = GBBG Facing Lines

There is no standard rule for reading the genders when the dancers are in other formations. Word descriptions might include some Boy-Girl terminology along with clarifying words regarding the point of view and reading order. For example, "Right-Hand Columns from front to back, GBGB" describes the "0" Arrangement for Right-Hand Columns.

NAMES & PICTOGRAMS OF SELECTED FORMATION ARRANGEMENTS

Approved February, 2023

Page 2 of 7

	Eight Chain Thru	Trade By	Double Pass Thru	Completed Double Pass Thru
Why	1980	1980	1980	1980
0 Normal Couples				
1/2 Half Sashayed Couples				
1 Boys Outside				
2 Girls Outside				
3 Normal Couple Outside				
4 Half Sashayed Couple Outside				

NAMES & PICTOGRAMS OF SELECTED FORMATION ARRANGEMENTS

Approved February, 2023

Page 3 of 7

	Eight Chain Thru (reference)	Parallel Right-Hand Waves	Parallel Left-Hand Waves	Parallel Right-Hand Two-Faced Lines	Parallel Left-Hand Two-Faced Lines
		(1980) Eight Chain Thru: <i>Step to a Wave</i>	Eight Chain Thru: <i>Step to a Left Wave</i>	(1980) Eight Chain Thru: <i>Swing Thru, Centers Run</i>	Eight Chain Thru: <i>Left Swing Thru, Centers Run</i>
0	Normal Couples	□ ○ □ ○ □ ○ □ ○	○ □ □ ○ ○ □ □ ○	□ ○ □ ○ □ ○ □ ○	○ □ □ ○ ○ □ □ ○
1/2	Half Sashayed Couples	○ □ □ ○ ○ □ □ ○	□ ○ ○ □ □ ○ ○ □	○ □ □ ○ ○ □ □ ○	□ ○ ○ □ □ ○ ○ □
1	Boys Outside, Girls Inside	○ □ ○ □ □ ○ □ ○	□ ○ □ ○ ○ □ ○ □	□ □ ○ ○ ○ ○ □ □	○ ○ □ □ □ □ ○ ○
2	Girls Outside, Boys Inside	□ ○ □ ○ ○ □ ○ □	○ □ ○ □ □ ○ □ ○	○ ○ □ □ □ □ ○ ○	□ □ ○ ○ ○ ○ □ □
3	Normal Couple Outside	○ ○ □ □ □ □ ○ ○	○ ○ □ □ □ □ ○ ○	□ ○ □ ○ ○ □ ○ □	□ ○ □ ○ ○ □ ○ □
4	Half Sashayed Couple Outside	□ □ ○ ○ ○ ○ □ □	□ □ ○ ○ ○ ○ □ □	○ □ ○ □ □ ○ □ ○	○ □ ○ □ □ ○ □ ○

Note: These arrangement numbers were assigned by beginning with the corresponding arrangement number in an Eight Chain Thru formation and then using the indicated call.

NAMES & PICTOGRAMS OF SELECTED FORMATION ARRANGEMENTS

Approved February, 2023

Page 4 of 7

	Right-Hand 1/4 Tag	Left-Hand 1/4 Tag	Right-Hand 3/4 Tag	Left-Hand 3/4 Tag
Why	Double Pass Thru: <i>Centers Step to a Wave (1980)</i>	Double Pass Thru: <i>Centers Step to a Left Wave</i>	Trade By: <i>Centers Step to a Wave</i>	Trade By: <i>Centers Step to a Left Wave</i>
0				
1/2				
1				
2				
3				
4				

NAMES & PICTOGRAMS OF SELECTED FORMATION ARRANGEMENTS

Approved February, 2023

Page 5 of 7

	Right-Hand Diamonds	Left-Hand Diamonds	Right-Hand Hourglass	Left-Hand Hourglass
Why	(1980) Parallel R-H Two-Faced Lines: <i>Centers Hinge</i>	Parallel L-H Two-Faced Lines: <i>Centers Hinge</i>	Parallel R-H Two-Faced Lines: <i>Centers Half Circulate</i>	Parallel L-H Two-Faced Lines: <i>Centers Half Circulate</i>
0				
1/2				
1				
2				
3				
4				

NAMES & PICTOGRAMS OF SELECTED FORMATION ARRANGEMENTS
 Approved February, 2023

Page 6 of 7

	Right-Hand Tidal Wave	Left-Hand Tidal Wave
Why	Facing Lines: <i>Step to a Wave</i>	Facing Lines: <i>Step to a Left-Hand Wave</i>
0	□ ○ ○ □ □ ○ ○ □	○ □ □ ○ ○ □ □ ○
1/2	○ □ □ ○ ○ □ □ ○	□ ○ ○ □ □ ○ ○ □
1	□ ○ □ ○ ○ □ ○ □	○ □ ○ □ □ ○ □ ○
2	○ □ ○ □ □ ○ □ ○	□ ○ □ ○ ○ □ ○ □
3	□ □ ○ ○ ○ ○ □ □	□ □ ○ ○ ○ ○ □ □
4	○ ○ □ □ □ □ ○ ○	○ ○ □ □ □ □ ○ ○

	Right-Hand Tidal Two-Faced Line	Left-Hand Tidal Two-Faced Line
Why	Parallel Right-Hand Two Faced Lines: <i>Couples Hinge</i>	Parallel Left-Hand Two Faced Lines: <i>Couples Hinge</i>
0	□ ○ ○ □ □ ○ ○ □	□ ○ ○ □ ○ □ □ ○
1/2	○ □ □ ○ ○ □ □ ○	□ ○ ○ □ □ ○ ○ □
1	□ □ ○ ○ ○ ○ □ □	□ □ ○ ○ ○ ○ □ □
2	○ ○ □ □ □ □ ○ ○	○ ○ □ □ □ □ ○ ○
3	□ ○ □ ○ ○ □ ○ □	○ □ ○ □ □ ○ □ ○
4	○ □ ○ □ □ ○ □ ○	□ ○ □ ○ ○ □ ○ □

NAMES & PICTOGRAMS OF SELECTED FORMATION ARRANGEMENTS
 Approved February, 2023

Page 7 of 7

	Eight Chain Thru	Ends In Inverted Lines	Ends Out Inverted Lines	
Why	(for reference)	Eight Chain Thru: <i>Centers In</i>	Eight Chain Thru: <i>Centers Out</i>	
0				
1/2				
1				
2				
3				
4				



TIMING — THE CALLERLAB BASIC AND MAINSTREAM PROGRAMS

Revised February 15, 2023

ABBREVIATIONS: SS = Static Square, FC = Facing Couples

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

TIMING — THE BASIC PROGRAM

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

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

TIMING — THE MAINSTREAM PROGRAM

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

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



TIMING - THE CALLERLAB PLUS PROGRAM

Revised November 3, 2021



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

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

著作権保護に向けてのガイドライン

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

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

著作権保護等の観点から留意いただきたい事項

◎ パーティーなどクラブのメンバー以外の方が参加する事業

(1) 添書や要項へのあて先の記載について

仲間への案内と分かるよう「関係各位」と記載する。

(⇒ “共益事業”の位置付けを明らかにするためです。)

(2) 要項への留意事項の記載

「著作権の保護について、各人で十分にご留意願います。」と付記する。

(⇒ 録音・録画等は、使用方法によっては著作権の侵害につながるケースがあります。※

1

そこで、主催者の責務を行使していることを明らかにするため、本留意事項を記載します。)

(3) 参加費等の記載 (1)

費用を徴収する場合は、実費のみを徴収し、利益をあげていないことを明らかにすることが大切です。

(⇒ そのために、「会費」との記載よりは「参加費」等との記載がよいと思われます。)

(4) 参加費等の記載 (2)

・S協会員 ***** 円

・その他のSD愛好者 ***** 円

のように記載する。

(⇒ 共益事業としての位置付けのためです。S協への加盟により共益性を高めるとともに、S協会員のメリットにご配慮ください。)

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

◎ 初心者講習会における記載

(1) 初心者講習会の添書や要項への記載について

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

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

(2) 初心者講習会の受講費等について

初心者講習会は、“公益事業”と位置付けることができる事業です。会場費、資料作成費、スナック費、卒業パーティー費、機材費など運営実費をお知らせし、実費のみを徴収する工夫を お願いいたします。（この場合も、「講習費」等と記載し、「会費」との記載は避けてください。）また、「無料体験講習会」等を開催されているクラブも多いかと思います。また、そのような機会が設けられていない場合は、会員間でご検討いただき、取り上げてみてはいかがでしょうか。

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

◎ その他の催事での留意点

(1) 個人が あるいは クラブが 合同で 主宰する催事や講習会等

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

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

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

以上です。

別紙資料 5：一般社団法人 日本スクエアダンス協会 倫理要項

(一般社団法人日本スクエアダンス協会ホームページより)

一般社団法人 日本スクエアダンス協会 倫理要綱

平成 18 年 6 月 10 日 制定

平成 22 年 4 月 1 日 改

平成 27 年 6 月 21 日 改

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

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

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

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

補足：A4コースについての詳細

メインテーマ： サイトコールとモジュール活用

コース目的： サイトコールとモジュールによるコール組み立ての基礎から応用のテクニック及びノウハウの習得

コースのゴールイメージ：

- ・モジュールを活用したサイトコールができる
 - ・各コール方法*のメカニズムを理解したうえで、TPOに適したコールを組み立てできる
- *読むコール、暗記したコール、サイトコール、モジュラーコール、イメージコール

コース選択の目安： ・A3コースを修了し例会でコールの経験がある、もしくは同等の水準にある

このコースで講習する項目：

- | | |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------|
| ・シンギングのコレオグラフィーを作る | ・オポジットラインを作る |
| ・状況に応じたシンギング曲の選択 | ・複数のチキンプラッカー活用 |
| ・ゲットアウトモジュールの活用 | ・FASR 考慮したコールの組み立て(様々なフォーメーション・アレンジメント・シーク
エンス・リレーションシップ)・ボディフロー |
| ・ゼロモジュールの活用 | ・ハンズワーク |
| ・イクイバレントモジュールの活用 | ・タイミングの重要性 |
| ・コンバージョンモジュールの活用 | ・タイミングの良いコールの実践・演習 |
| ・コーナーラインを作る | |
| ・ライトハンドレディラインを作る | |

可能なら講習に加える項目（講師判断）：

コレオグラフィーのメカニズム, レディースチェイン効果の理解

★選択項目

(24項目・A1～A3コースと重複する項目、講師が必要に応じて選択して講習する)

- 1.適切な声量、2.正しい発声法の実践、3.聴き取りやすい発音、4.モジュールとは何かを理解、
- 5.モジュラーコーリングとは何かを理解、6.ダンサーを見ながらコールする（ゲットアウト不問）
- 7.サイトコールにおけるパターコールの構成を理解、8.サイトコールの手順を理解、
- 9.サイトコールの長所と短所を理解、10.対称の原理（回転対称）、
- 11.非対称の隊形になるコールについて理解、12.シンプルサイト（1カプル）実践、
- 13.シンプルサイト（2カプル）実践、14.キーパーソンのカプルとコーナーのカプルを覚える、
- 15.ゲットアウト・メソッドを理解し実践、16.サイトコールで意図するフォーメーションを作る、
- 17.サイトコールで意図するアレンジメントにする、18.2カプル・ダンスをコールする、
- 19.音響や機材の購入方法、20.スクエアダンス関連のWebサイトの閲覧方法、
- 21.コール用ソフトの活用、22.所属クラブのルールや役割分担の理解、
- 23.所属クラブや関係組織の仕事への協力、24.クラブや組織での指導的役割

※技術委員会・SD小委員会発行、コーラーカリキュラムガイドラインより

編集後記

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

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

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

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

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

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

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

この『標準テキスト』が広く活用され、コーラー養成の一助となることを願って。

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

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