

— サンプルにつき省略 —

C2

— Extended Challenge —

の資料

Sample

Last Revised June 1, 2023

R5-6-1版

H26(2014)-9-1 の版からの変更:

Checkpoint, Cross Concentric Concept, File to a Line, Invert the Column, Kick Off, Once Removed Concept, Perk Up, Solid Concept, Zip Code.

H27(2015)-10-1 の版からの変更:

Alter and Circulate, (Anything) Concept, Chain the Square, Circle to a Wave, Crazy Concept, Drop In/Out/Right/Left, File to a Line, Galaxy Formation (Cut/Flip the Galaxy は C2 から C1 へ移動), Grand Chain 8, Hocus Pocus, Interlocked Triangle Formation, Lateral Substitute, Right/Left Loop 1,2,3, Offset Waves/Lines/Columns Concept, Once Removed Concept, Once Removed Diamonds を C3A から C2 へ移動, Reshape the Triangle, Like a Ripple Concept, Rotate, Scoot and Little More, Here Comes the Judge, Solid Concept, Split Swap, Stack the Line, Stretched Formation Concept, Swing Along, 3 by 1 Triangles Reshape, Truck.

H30(2018)-12-1 の版からの変更:

Alter and Circulate, Pass and Roll Your Criss Cross Neighbor, Chain the Square, Grand Drop, Exchange the Diamonds, Funny Concept, Grand Chain 8, Inlet, Interlocked Triangle Formation, Kick Off, Reshape the Triangle, Rotate, Right/Left Loop 1,2,3, Scoot and Counter, Shazam, Stretched <Formation> Concept, Swing Along, <Tag> Your Cross Neighbor, <Tag> Your Criss Cross Neighbor, Tandem Based Triangle Calls, Walk Out to a Wave.

R4(2022)-3-1 の版からの変更:

the K, Disconnected Concept, Kick Off, Lateral Substitute, Loop, Perk Up, Stack the Line. 右の wave から ... などと書いていたものを, 右手の wave からなどへ変更しました.

## 目次

|   |    |  |    |
|---|----|--|----|
| 1. Alter and Circulate . . . . .        | 1  | Grand Single Cross and Wheel . . .     | 15 |
| 2. <Anything> Concept . . . . .         | 2  | Grand Single Cross Trade and Wheel     | 16 |
| <Anything> Coordinate . . . . .         | 2  | 13. Cross Back . . . . .               | 16 |
| <Anything> Motivate . . . . .           | 3  | Grand Cross Back . . . . .             | 16 |
| <Anything> Percolate . . . . .          | 4  | 14. Cross Concentric Concept . . . . . | 16 |
| <Anything> Perk Up . . . . .            | 4  | 15. Cross the K . . . . .              | 19 |
| 3. Bounce the <Anyone> . . . . .        | 5  | the K . . . . .                        | 20 |
| Single Bounce the <Anyone> . . .        | 6  | 16. Detour . . . . .                   | 20 |
| 4. Catch 1, 2, 3, 4 . . . . .           | 6  | 17. Disconnected Concept . . . . .     | 21 |
| Split Catch 1, 2, 3, 4* . . . . .       | 7  | 18. Dodge <Anything> . . . . .         | 22 |
| 5. Chain the Square . . . . .           | 7  | 19. Drop In/Out/Right/Left . . . . .   | 22 |
| 6. Checkpoint <Anything> by <Anything>  | 8  | Grand Drop In/Out/Right/Left . . .     | 23 |
| 7. Chisel Thru . . . . .                | 9  | 20. Exchange the Diamonds (1/4, 1/2,   | 23 |
| 8. Circle to a Wave . . . . .           | 10 | 3/4, Full) . . . . .                   | 23 |
| 9. Crazy Concept . . . . .              | 11 | 21. Fascinate . . . . .                | 25 |
| Reverse Crazy Concept . . . . .         | 12 | Fascinating <Anything> . . . . .       | 25 |
| 10. Criss Cross the Shadow . . . . .    | 12 | 22. File to a Line . . . . .           | 26 |
| 11. Criss Cross Your Neighbor . . . . . | 13 | 23. Funny Concept . . . . .            | 27 |
| Pass and Roll Your Criss Cross          |    | 24. Galaxy Formation . . . . .         | 28 |
| Neighbor . . . . .                      | 14 | Reverse Cut the Galaxy . . . . .       | 28 |
| 12. Cross and Wheel Family . . . . .    | 14 | Reverse Flip the Galaxy . . . . .      | 28 |
| Cross and Wheel . . . . .               | 14 | 25. Grand Chain 8 . . . . .            | 28 |
| Cross Trade and Wheel . . . . .         | 14 | Split Grand Chain 8* . . . . .         | 29 |
| Grand Cross Trade and Wheel . . .       | 15 | 26. Hocus Pocus . . . . .              | 30 |
| Single Cross and Wheel . . . . .        | 15 | 27. Inlet . . . . .                    | 31 |
| Single Cross Trade and Wheel . . .      | 15 | Outlet . . . . .                       | 32 |

サンプルにつき省略

|   |    |   |    |
|---|----|---|----|
| 28. Interlocked Triangle Formation . . . . .            | 32 | Hubs Trade Back . . . . .                           | 54 |
| 29. Invert the Column (1/4, 1/2, 3/4, Full) . . . . .   | 33 | Hubs Trade <Anything> . . . . .                     | 54 |
| Cross Invert the Column (1/4, 1/2, 3/4, Full) . . . . . | 33 | 44. Ripple the Wave . . . . .                       | 55 |
| Magic Invert the Column* . . . . .                      | 34 | Ripple 1, 2, 3, . . . . .                           | 55 |
| 30. Kick Off . . . . .                                  | 35 | Like a Ripple Concept . . . . .                     | 56 |
| Cross Kick Off . . . . .                                | 35 | 45. Rotary <Anything> . . . . .                     | 56 |
| 31. Lateral Substitute . . . . .                        | 36 | 46. Rotate . . . . .                                | 57 |
| 32. Lines <Anything> Thru . . . . .                     | 36 | Reverse Rotate . . . . .                            | 58 |
| 33. Right/Left Loop 1,2,3 . . . . .                     | 36 | Single Rotate . . . . .                             | 59 |
| 34. Offset Waves/Lines/Columns Concept . . . . .        | 38 | Reverse Single Rotate . . . . .                     | 60 |
| 35. Once Removed Concept . . . . .                      | 41 | 47. Scoot and Counter / Counter . . . . .           | 60 |
| 36. Parallelogram Concept . . . . .                     | 46 | Counter . . . . .                                   | 60 |
| 37. Peel to a Diamond . . . . .                         | 48 | Scoot and Counter . . . . .                         | 61 |
| Trail to a Diamond . . . . .                            | 48 | 48. Scoot and Cross Ramble / Cross Ramble . . . . . | 61 |
| 38. Perk Up . . . . .                                   | 49 | Cross Ramble . . . . .                              | 61 |
| 39. Press In/Out/Right/Left . . . . .                   | 50 | Scoot and Cross Ramble . . . . .                    | 61 |
| 40. Relocate the <Formation> . . . . .                  | 51 | 49. Scoot and Little More / Little More . . . . .   | 62 |
| Relocate the Diamond . . . . .                          | 51 | Little More . . . . .                               | 62 |
| Relocate . . . . .                                      | 51 | Scoot and Little More . . . . .                     | 62 |
| 41. Reshape the Triangle . . . . .                      | 52 | 50. Sets in Motion . . . . .                        | 62 |
| 42. Reverse Cut/Flip the Diamond . . . . .              | 53 | 51. Shazam . . . . .                                | 63 |
| Reverse Cut the Diamond . . . . .                       | 53 | 52. Sock It To Me . . . . .                         | 64 |
| Reverse Flip the Diamond . . . . .                      | 53 | Here Comes the Judge . . . . .                      | 64 |
| 43. Rims Trade Back . . . . .                           | 53 | 53. Solid Concept . . . . .                         | 65 |
| Rims Trade <Anything> . . . . .                         | 53 | 54. Split Swap Around . . . . .                     | 65 |
|   |    | Reverse Split Swap Around . . . . .                 | 66 |

|   |    |   |    |
|---|----|---|----|
| 55. Split Trade Circulate . . . . .             | 66 | Interlocked 3 by 1 Triangle Circulate . . . . .   | 79 |
| 56. Stack the Line . . . . .                    | 67 | 3 by 1 Triangles, Reshape* . . . . .              | 80 |
| 57. Stagger Concept . . . . .                   | 68 | 67. Truck . . . . .                               | 80 |
| 58. Stretched <Formation> Concept . . . . .     | 70 | Reverse Truck . . . . .                           | 80 |
| Stretched Line Concept . . . . .                | 70 | 1/2 Truck* . . . . .                              | 80 |
| Stretched Wave Concept . . . . .                | 71 | 68. Turn to a Line . . . . .                      | 81 |
| Stretched Box Concept . . . . .                 | 71 | 69. Unwrap the <Formation> . . . . .              | 81 |
| 59. Swap the Wave . . . . .                     | 72 | Unwrap the Diamonds . . . . .                     | 81 |
| 60. Swing Along / Along . . . . .               | 72 | Unwrap the Interlocked Diamonds . . . . .         | 82 |
| Along . . . . .                                 | 73 | Unwrap the Hourglass . . . . .                    | 83 |
| Swing Along . . . . .                           | 74 | Unwrap the Galaxy . . . . .                       | 83 |
| 61. Swing and Circle variation . . . . .        | 74 | Unwrap the Boxes . . . . .                        | 84 |
| <Anything> and Circle . . . . .                 | 74 | Unwrap the Triangles . . . . .                    | 84 |
| 62. <Tag> Your Neighbor . . . . .               | 75 | 70. Vertical <Anything> . . . . .                 | 84 |
| Tag Your Neighbor . . . . .                     | 75 | 71. Walk Out to a Wave . . . . .                  | 85 |
| Flip Your Neighbor . . . . .                    | 75 | 72. Wheel the Ocean . . . . .                     | 86 |
| Vertical Tag Your Neighbor . . . . .            | 75 | Wheel the Sea . . . . .                           | 86 |
| Chase Your Neighbor . . . . .                   | 76 | 73. Zip Code . . . . .                            | 86 |
| <Tag> Your Cross Neighbor . . . . .             | 76 | Misc-1. 1/4 tag formation と diamonds . . . . .    | 89 |
| <Tag> Your Criss Cross Neighbor . . . . .       | 76 | Misc-2. Facing Couples/Ocean Wave Rules . . . . . | 89 |
| 63. Tandem Based Triangle Calls . . . . .       | 77 |   |    |
| 64. 3 by 1 Checkmate the Column . . . . .       | 78 |   |    |
| 65. 3 by 1 Transfer the Column . . . . .        | 78 |   |    |
| 66. 3 by 1 Triangle Formation . . . . .         | 79 |   |    |
| 3 by 1 Triangle Circulate . . . . .             | 79 |   |    |
| Interlocked 3 by 1 Triangle Formation . . . . . | 79 |   |    |

<Anyone> とは、言葉の意味は“誰でも”ということですが、Bounce the Belles のように、人の指示を含むコールのときに Bounce the <Anyone> と書き表します。

<Anything> とは、言葉の意味は“なんでも”ということですが、Lines Remake Thru のように、コールの中に任意のコールが現れるときに Lines <Anything> Thru と書き表します。

<Tag> は、Tag the Line の仲間のコールという意味です。リストでは <Any Tagging Call> となっていますが、C3A のリストに合わせて変更しました。

コールの名前の右に \* 印がついているものは、リストにはないけれども、使われる可能性のあるものを示しています。

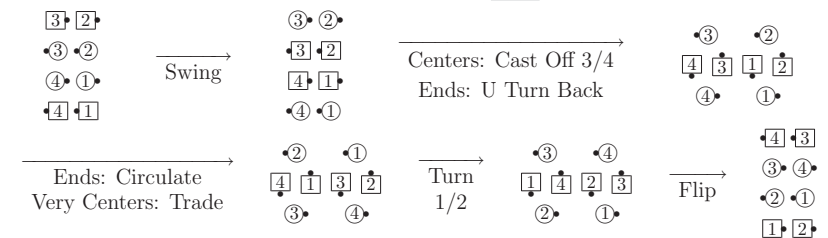
## 1. Alter and Circulate

Alter the Wave をしますが、centers は Swing して U Turn Back をしたあと、Circulate をします。また、ends は Swing して Cast Off 3/4 をしたあと、very centers が Trade をします。言い換えれば、Alter the wave は 4 パートのコールで、2 番目と 3 番目の間、つまり真ん中で、Ends Circulate - Very Centers Trade を行います。

すなわち、1) wave から Arm Turn 1/2 をし、2) centers は Cast Off 3/4、ends は U Turn Back をします。3) 次に ends は Circulate を、center wave の人は Centers Trade をします。4) そして Counter Rotate the Diamond 1/2、5) Flip the Diamond をします。

Counter Rotate the Diamond 1/2 では、手をとっている centers は手を離さずに、ends は手を出さずに (出してもとらずに) 半分回ります。このことで、誰が Flip するかが分かります。

C1 の資料の Alter the Wave も参照してください。



Alter and Circulate, Turn the Diamond 1/4:

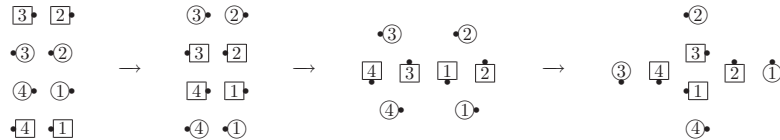


この Alter and Circulate Turn the Diamond 1/4 の例では、Counter Rotate the Diamond 1/2 を Counter Rotate the Diamond 1/4 にします。左から 2 つ目の図から Counter Rotate the Diamond 1/4 をします。

# サンプルにつき省略

Alter and Circulate は 5 パートのコールですが、これを半分行うことを考えてみましょう。5 を半分にすると 2.5 ですので、2 つ目のパートまで普通に行い、3 つ目のパートをその半分だけ行えば良いことになります。それは、ends 1/2 circulate - very centers hinge となります。次の図で確かめてみてください。コールの例としては Alter and Circulate interrupt after 1/2 with Counter Rotate などがあります。

Do 1/2 of Alter and Circulate:



## 2. <Anything> Concept

Circulate で始まるコールの Circulate を Anything のコールで置き換えるもので、C2 では、つぎの “Coordinate”, “Motivate”, “Percolate”, “Perk Up” について行われます。C3, C4 では、Circulate で始まるコールが増えますので、自動的に <Anything> Concept の対象も増えます。

### <Anything> Coordinate

Coordinate は、1) Circulate, 2) 1/2 Circulate, 3) 6 Trade, 4) Move Up ですが、<Anything> Coordinate では、Coordinate の 始めの Circulate を Anything のコールで置き換えます。すなわち、1) Anything のコール, 2) 1/2 Circulate, 3) 6 Trade, 4) Move Up (正確には外側の 2 人と真中の 2 人が Hourglass Circulate の自分のパートを行う) をします。

Anything のコールが Circulate の仲間のコールのときは、Circulate の言葉は省略されます。例えば、Split Coordinate は、1) Split Circulate, 2) 1/2 Circulate, 3) 6 Trade, 4) Move Up となります。

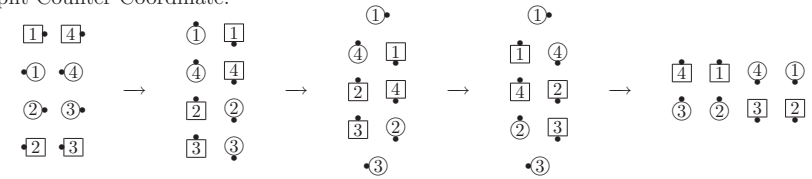
Circulate の仲間のコールは、C2 まででは次のものがあります。

|                     |                       |                      |
|---------------------|-----------------------|----------------------|
| Split Circulate     | Out Roll Circulate    | Counter Rotate       |
| Crossover Circulate | Trade Circulate       | Split Counter Rotate |
| In Roll Circulate   | Split Trade Circulate |                      |

Counter Rotate と Split Counter Rotate は、本来 Circulate の仲間のコールではありませんが、Circulate の仲間として使われ、Rotate の言葉は省略されます。

Split Counter Coordinate は、1) Split Counter Rotate, 2) 1/2 Circulate, 3) 6 Trade, 4) Move Up となります。

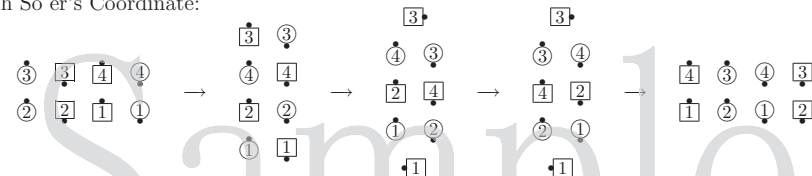
Split Counter Coordinate:



さて、Anything のコールが Circulate の仲間でない場合は、Anything のコールと Coordinate が一緒になった 1 つのコールなのか、それとも Anything のコールと Coordinate は別々の 2 つのコールなのか、分からないときがあります。Ah So Coordinate がこの例です。

今は、<Anything> er's Coordinate のようにコールすることが多くなっています。この言い方では、1 つのコールということが明確になります。例えば、Ah So er's Coordinate (アーソーアーズ コーディネイト) となります。以前の言い方では、“Ah So Coordinate, this is one call” というように、補足的な言葉で 1 つのコールであることを指示していました。

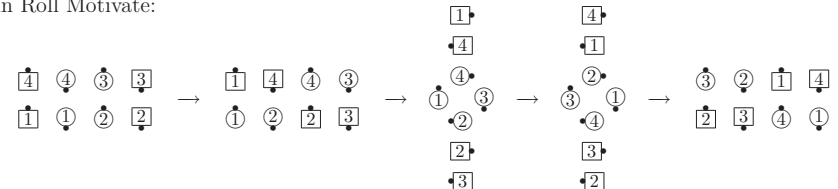
Ah So er's Coordinate:



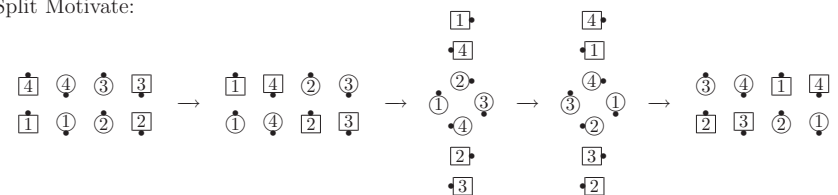
### <Anything> Motivate

Motivate の始めの動きは、Circulate ですが、<Anything> Motivate では、Motivate の 始めの Circulate を Anything のコールで置き換えます。

In Roll Motivate:



Split Motivate:

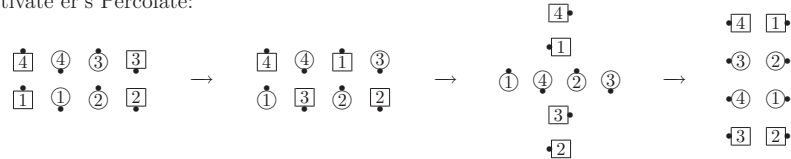


<Anything> Coordinate のところの説明も参照してください。

### <Anything> Percolate

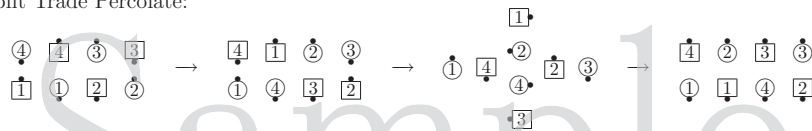
Percolate の始めの動きは, Circulate ですが, <Anything> Percolate では, Percolate の始めの Circulate を Anything のコールで置き換えます.

Motivate er's Percolate:

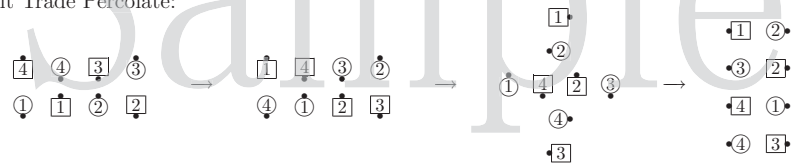


この Motivate er's Percolate の例では, まず Motivate をします (終わったところが左から 2 つ目の図). そして 1/2 Circulate をし, Ends Turn Thru - Centers Hinge and Cross を行います.

Split Trade Percolate:



Split Trade Percolate:



この 2 つの Split Trade Percolate の例では, まず Split Trade Circulate をします (終わったところが左から 2 つ目の図). そして 1/2 Circulate をし, Ends Turn Thru - Centers Hinge and Cross を行います. 1/2 Circulate でなく, 1/2 Split Trade Circulate を行うと間違えてしまいます. また, 1 つ目の例では, 中へ動く人が centers の動きをしてしまうという誤りに注意してください.

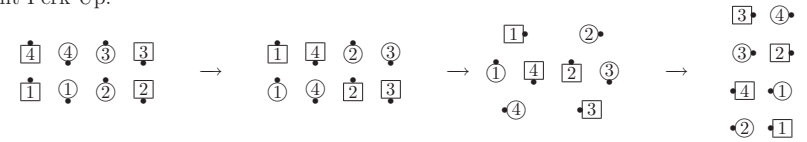
<Anything> Coordinate のところの説明も参照してください.

### <Anything> Perk Up

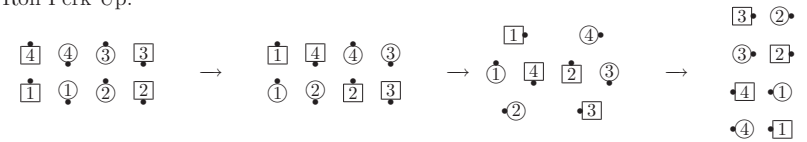
Perk Up の始めの動きは, Circulate ですが, <Anything> Perk Up では, Perk Up の始めの Circulate を Anything のコールで置き換えます.

Perk Up は, Circulate のあと 1/2 Split Circulate をします. Extend と覚えていると難しくなります.

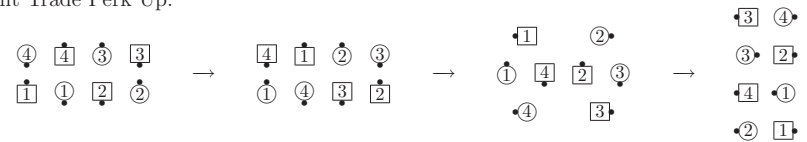
Split Perk Up:



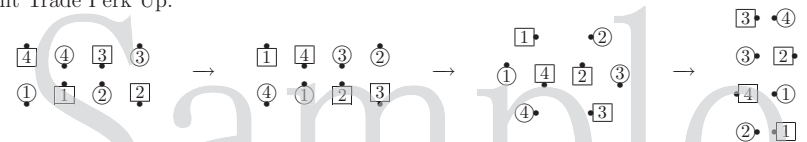
In Roll Perk Up:



Split Trade Perk Up:



Split Trade Perk Up:



この 2 つの Split Trade Perk Up の例では, まず Split Trade Circulate をします (終わったところが左から 2 つ目の図). そして 1/2 Split Circulate をし, Ends Circulate 2 - Centers Hinge, Circulate, Trade を行います.

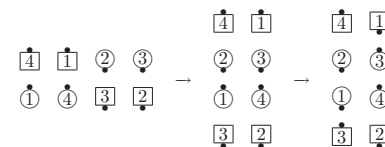
<Anything> Coordinate と Perk Up の説明も参照してください.

### 3. Bounce the <Anyone>

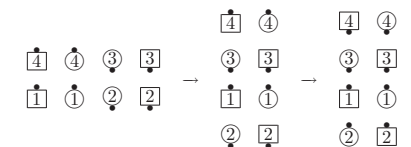
Two faced line から, カップルでもう 1 つのカップルと back to back になり, Anyone で指示された人が動いている方向へ U Turn Back します. Leaders/trailers/ends/centers が指示されたときは, コールを始める前の leaders/trailers/ends/centers です. 全員を指示するときは, Bounce Everyone または Bounce Everybody, 誰も指示しないときは, 単に Bounce または Bounce No One または Bounce Nobody とコールされます.

内側へ U Turn Back しないように注意してください. Roll でトラブルになります.

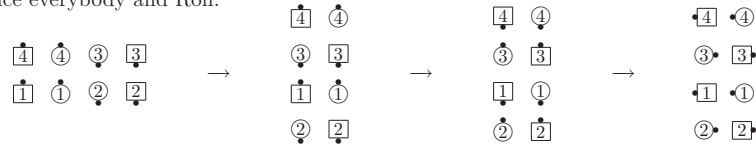
Bounce the Heads:



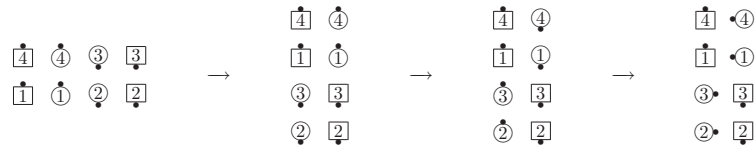
Bounce the Leaders:



Bounce everybody and Roll:



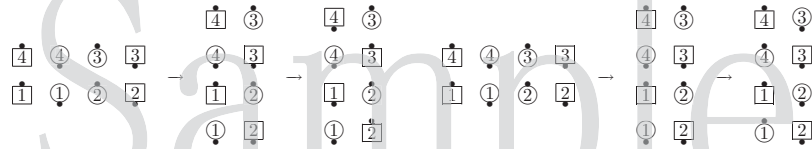
Stretch Bounce the Girls and Roll:



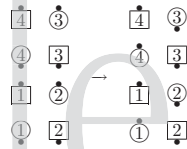
## Single Bounce the <Anyone>

Mini wave から、手をとっている人と back to back になり、Anyone で指示された人が動いていた方向へ U Turn Back します。

Single Bounce the Boys:



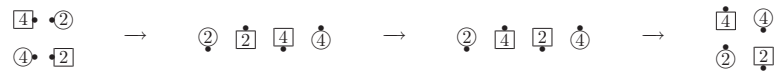
Single Bounce the Girls:



## 4. Catch 1, 2, 3, 4

Catch 2 のように、Catch のあとに数が指示されます。まず Catch 2 の場合を説明します。1) Square Thru 2 to a Wave をし、2) Slip をして、3) Step and Fold をします。始めのパートは、Catch で指示された数の Square Thru to a Wave となります。

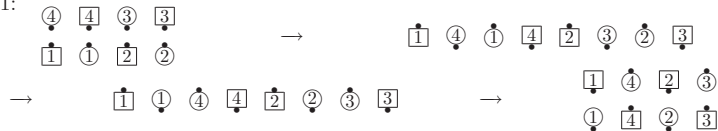
Catch 2:



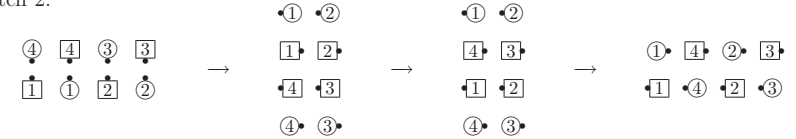
Square Thru では、Square Thru と数が省略されたときは 4 で Square Thru 4 と同じです。Catch では、Square Thru の動きを含んでいますが、数は省略できないことになっています。

では、8人の formation からの例を見てください。Catch 1 では、すぐ wave ができます。通り過ぎないように注意しましょう。

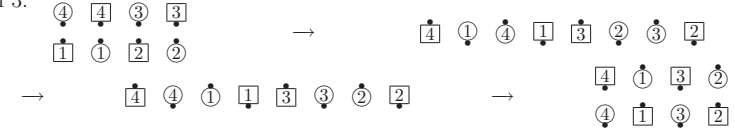
Catch 1:



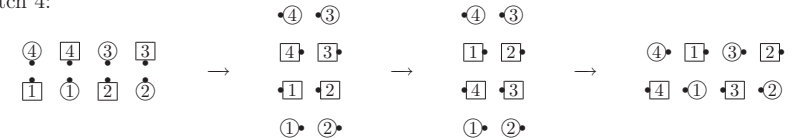
Catch 2:



Catch 3:



Catch 4:

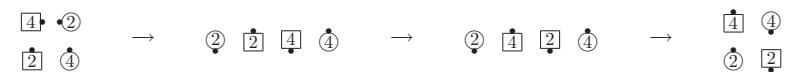


## Split Catch 1, 2, 3, 4\*

C1 では、Split Square Thru variations として、Split Square Chain the Top, Split Dixie Style to a Wave, Split Dixie Diamond, Split Dixie Sashay がリストにあります。同じように、Split Catch が C2 でコールされます。

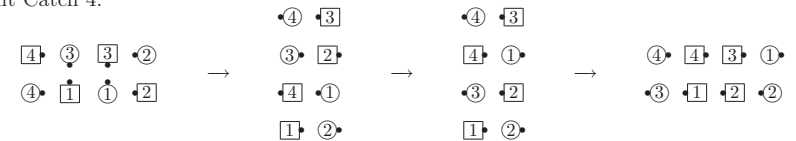
Split Square Thru のように、向かい合った人が Right Pull By をして、もう1つのカップルの方へ 1/4 向きを変え、コールを続けます。

Split Catch 2:



では、8人の formation からの例です。

Split Catch 4:

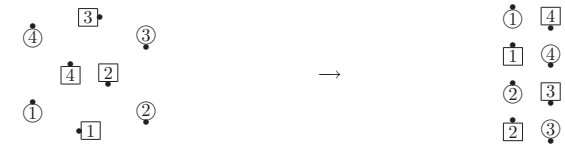


## 5. Chain the Square

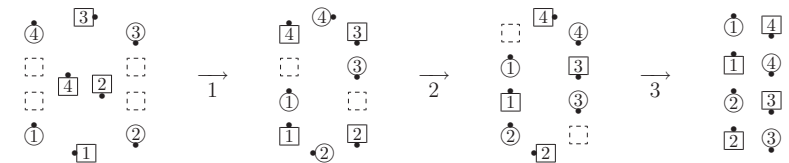
8 chain thru formation から、centers は Right and Left Thru – Veer Left の自分のパートを行います。Ends は Right Pull By をし、beau が前の人と Courtesy Turn を beau が始めに向いていた方まで回り前進し、two faced line で終わります。

## Unwrap the Hourglass

Inpoint (中を向いている point) の人が、向きを変えずに前へ進み hourglass の人を引き連れて、column で終わります。



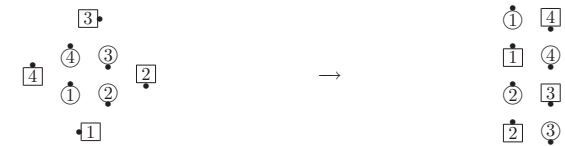
正確な定義では、inpoint の人の位置へ行くまでは、Hourglass Circulate をします。



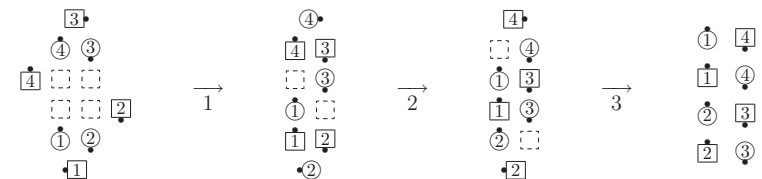
以前の Callerlab の C2 のリストには、Unwrap the Diamond - Unwrap the Interlocked Diamond - Unwrap the Hourglass だけが書かれていました。このため以降のものはリスト外と思っていた人もいるかと思います。5/2010 のリストに例は書かれていません。そして、Callerlab の Definitions には以前から、“From diamonds, an hourglass, interlocked diamonds, etc.” と書かれていて (etc は “など”), 制限はないと思います。あまり使われていなかったので、とまどったり腑れなかったりすることがあると思いますので、覚えて欲しいと思います。

## Unwrap the Galaxy

Center box の中を向いている人が、向きを変えずに前へ進み galaxy の人を引き連れて、column で終わります。



正確な定義では、center box の中を向いている人の位置へ行くまでは、Galaxy Circulate をします。

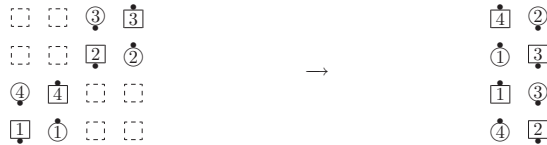


サンプルにつき省略



### Unwrap the Boxes

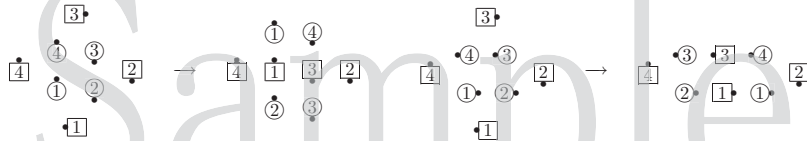
Each box の中を向いている人が、向きを変えずに前へ進み box の人を引き連れて、column で終わります。



### Unwrap the Triangles

Triangle で squared set の中を向いている人が、向きを変えずに前へ進み triangle の人を引き連れて、6 人の column で終わります。3 人の動きなので Circulate は合計 2 回になります。

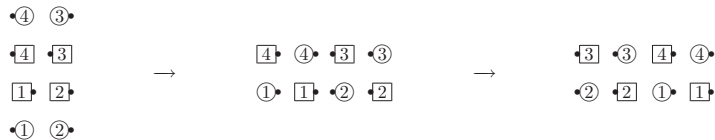
Unwrap the Wave Based Triangles:      Unwrap the Tandem Based Triangles:



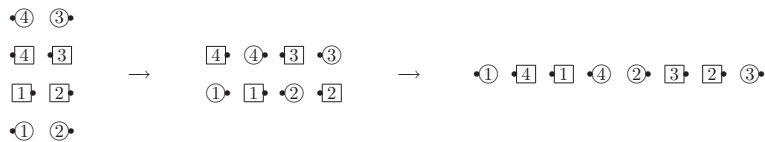
### 70. Vertical <Anything>

Vertical Tag の始めの動作のように、formation により “外を向いている人が Fold” か “右側の人へ出て左側の人へ後ろへつく” か “Single Wheel” のいずれかを行い、Anything のコールを行います。Anything のコールは省略されることもあります。

Vertical, Double Pass Thru:



Vertical, Single Wheel:



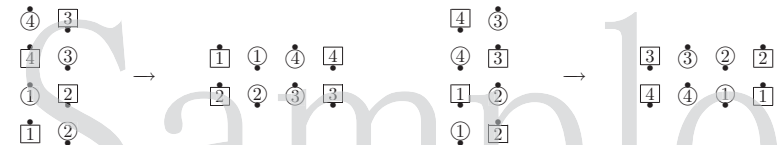
Vertical, Vertical, Tandem Touch 1/4:



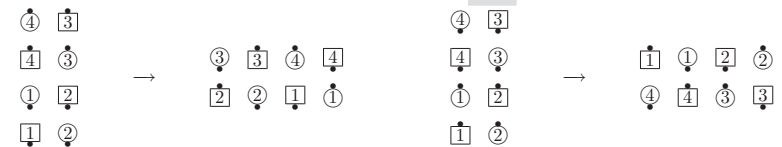
### 71. Walk Out to a Wave

Column から、1-2 番目の人は Trail Off をして Ends Run, 3 番目の人は Circulate をして内回りに U Turn Back, 4 番目の人は Circulate をして Press Out をします。コールの名前の通りに、1 列になっている 4 人が wave をつくります。

結果として同じことになる簡単な覚え方としては、“全員 Column で Circulate 2 をし、Right Roll to a Wave をする” があります。左手の column からは Left Roll to a Wave となります。

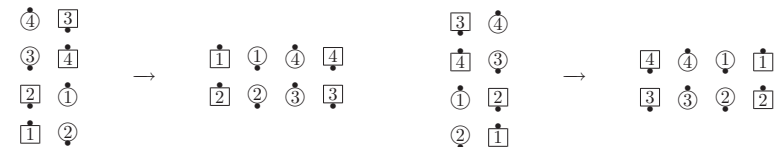


Column の 3 番目の人は、U Turn Back をして下がって行くようにはしない方が良いでしょう。フローがなくなってしまいます。次のように自分のパートを行うこともあります。このとき、右手の column の人と左手の column の人がいますが、お互いに右肩ですれ違います。



この左の例で、1 番目の人は Trail Off なので、Half Sashay をするように動くという考えがあります。Trail Off の記述は、普通の column からの動きを表しているもので、同じ方を向いたところからのことは考えていないと思います。したがって、Tandem で右肩で通ることが良いと考えています。

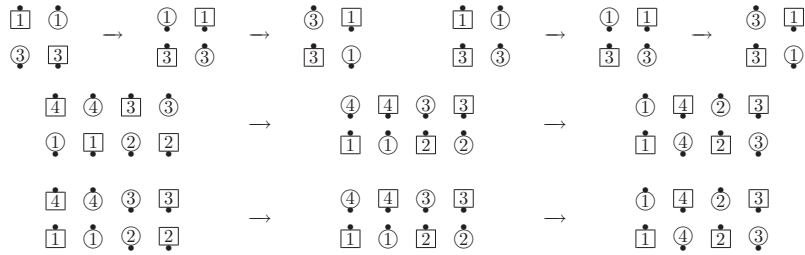
Magic, Walk Out to a Wave:



この magic の例では、magic column での 1 列の人が同じ wave で終わります。

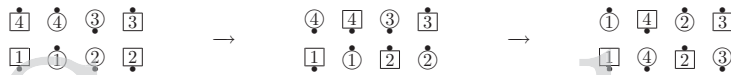
### 72. Wheel the Ocean

背中合わせのカップル、またはカップルが tandem となったところから、1) Leaders が Wheel Around をし、2) belles が右手で Pull By をし、mini wave になります。



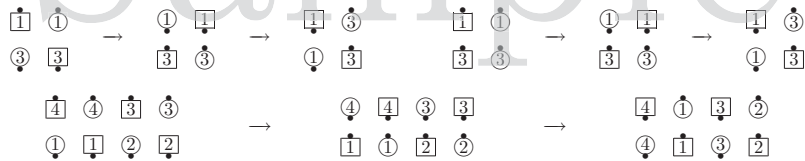
次のように Wheel する人が指示されることがあります。

Sides Start, Wheel the Ocean:



### Wheel the Sea

背中合わせのカップル、またはカップルが tandem となったところから、1) Leaders が Wheel Around をし、2) Belles Walk Beau Dodge をし、左手の mini wave をつくります。

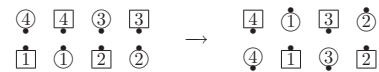


Wheel the Sea の “sea” は、Pass the Sea の “sea” と同じで、左手の ocean wave を意味します。Wheel the Ocean と Wheel the Sea の両方とも、Wheel Around は左回り (beau が下がり、belle が前進) となります。

Finish, Wheel the Ocean:



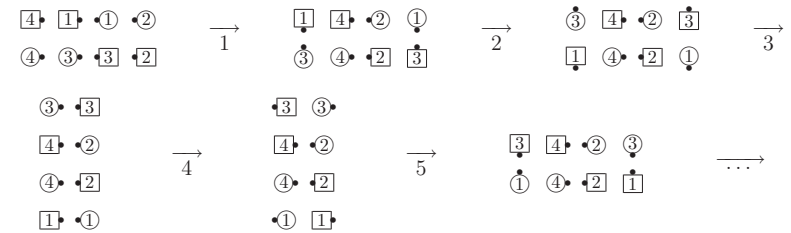
Finish, Wheel the Sea:



### 73. Zip Code

普通 Centers が中を向いているところから、centers は、お互いに向い合うまで Zoom をします。Ends は向きを変えずに center へ入ります。ここまでが Zip Code 1 で、Zip Code のあとに指示される数により、Zoom をした人は外側を動きます。向い合っているところからは

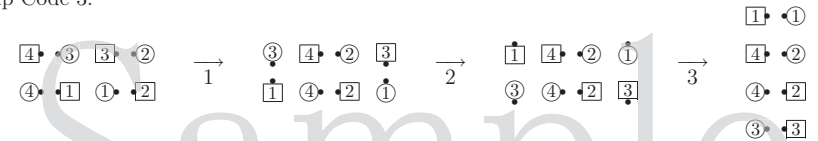
Pass Thru, 背中合わせとなっているところからは Ends Bend を行います。そして、指示された数だけ進みます。



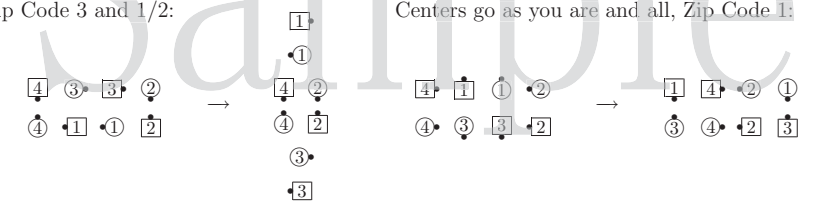
矢印の下に “1” と書かれている次の図が Zide Code 1 の結果で、“2” と書かれている次の図が Zide Code 2 の結果です。

Zip Code は、次のように centers が外を向いている formation からも行います。このため、Callerlab の定義では、Centers 1/4 Out and Run となっています。

Zip Code 3:



Zip Code 3 and 1/2:



Centers go as you are and all, Zip Code 1:

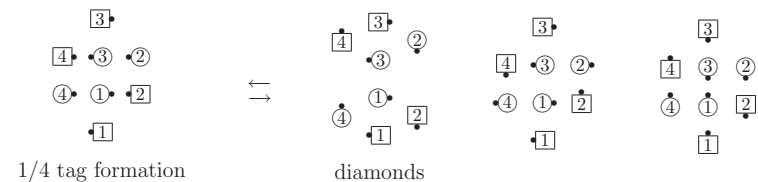
この左の Zip Code 3 and 1/2 の例のように、ends が line にいるところから行うこともあります。このときも、ends は向きを変えずに center へ入ります。同じ例で、奇数の後に 1/2 があるときは、最後の Pass Thru が半分なので、“右手をとり”ます。この右の Centers go as you are and all Zip Code 1 の例では、centers は 1/4 Out を行わずに外へ動きます。

## Miscellaneous (その他)

ここでは、補足的な用語など説明し切れなかったものをまとめます。

### Misc-1. 1/4 tag formation と diamonds

1/4 tag formation と diamonds は、ends にとって、位置が 1/2 ずれています。Diamonds から ends が 1/4 向きを変えると 1/4 tag formation になり、逆に 1/4 tag formation から ends が 1/4 向きを変えると diamonds になるように adjust (アジャスト、調整) します。



この左から3番目の図のように、ends が 1/4 tag と diamond の位置の混在となっているときは、1/4 tag の位置になるように、お互いに近づきます。また、1番右の図のように、ends が全員 diamond の位置にいても、centers が line でないときは、ends は 1/4 tag の位置になるように、お互いに近づきます。

### Misc-2. Facing Couples/Ocean Wave Rules

メインストリームに *Facing Couples Rule* があります。これは、普通 ocean wave から行うコールが向い合った2組のカップルに対しコールされた場合、前進し ocean wave をつくってから行うものです。コールが Left ... であったら、left hand ocean wave をつくってから行います。C2 で Facing Couples Rule が使われるコールは、Alter and Circulate, Swing Along です。

メインストリームに *Ocean Wave Rule* があります。これは、普通向い合った2組のカップルで行うコールが ocean wave からコールされた場合、最初の手をすでにとっているものと考えます。C2 で Ocean Wave Rule が使われるコールは、Catch 1, 2, 3, 4, Chain the Square, Chisel Thru, Cross the K, Grand Chain 8, Pass and Roll Your Criss Cross Neighbor, Rotary <Anything> です。

コールの前に、*Rear Back* (リアーバック) とコールされることがあります。これは、wave の手をとったままほんの少しさがるといことで、向かい合っているところからのコールということを知らせるためです。

さあ、次は C3 (Advanced Challenge) です。頑張りましょう。

## 索引

|  |        |   |        |
|--|--------|---|--------|
| <Anything> and Circle.....               | 74     | Crazy Triangles .....                               | 11     |
| <Anything> Concept.....                  | 2      | Criss Cross the Shadow .....                        | 12     |
| <Anything> Coordinate .....              | 2      | Criss Cross Your Neighbor .....                     | 13, 76 |
| <Anything> Motivate.....                 | 3      | Cross and Wheel .....                               | 14     |
| <Anything> Percolate .....               | 4      | Cross and Wheel Family.....                         | 14     |
| <Anything> Perk Up.....                  | 4      | Cross Back .....                                    | 16     |
| <Tag> Your Criss Cross Neighbor .....    | 76     | Cross Concentric Concept .....                      | 16     |
| <Tag> Your Cross Neighbor.....           | 76     | Cross Invert the Column (1/4, 1/2, 3/4, Full) ..... | 33     |
| <Tag> Your Neighbor .....                | 75     | Cross Kick Off.....                                 | 35     |
| 1/2 Here Comes the Judge .....           | 65     | Cross Ramble .....                                  | 61     |
| 1/2 Truck* .....                         | 80     | Cross the K .....                                   | 19     |
| 1/4 tag formation と diamonds .....       | 65, 89 | Cross Trade and Wheel .....                         | 14     |
| 2/3 Chisel Thru.....                     | 9      | Cross Your Neighbor.....                            | 76     |
| 3 by 1 Checkmate the Column .....        | 78     | Detour.....   | 20     |
| 3 by 1 Transfer the Column.....          | 78     | diagonal line.....                                  | 70     |
| 3 by 1 Triangle Circulate .....          | 79     | Disconnected Concept .....                          | 21     |
| 3 by 1 Triangle Formation .....          | 79     | Dodge <Anything>.....                               | 22     |
| 3 by 1 Triangles, Reshape.....           | 52     | Drop.....   | 23     |
| 3 by 1 Triangles, Reshape*.....          | 80     | Drop In/Out/Right/Left .....                        | 22     |
| Along .....                              | 73     | Exchange the Diamonds (1/4, 1/2, 3/4, Full) .....   | 23     |
| Alter and Circulate .....                | 1      | Facing Couples Rule.....                            | 89     |
| Alter the Wave.....                      | 1      | Facing Couples/Ocean Wave Rules.....                | 89     |
| Any hand .....                           | 25     | Fascinate .....                                     | 25     |
| Anyone.....                              | 1      | Fascinating <Anything> .....                        | 25     |
| Anything .....                           | 1      | File to a Line.....                                 | 26     |
| apex .....                               | 77     | Flip Your Neighbor .....                            | 75     |
| Bounce the <Anyone> .....                | 5      | Four Ladies Chain .....                             | 29     |
| Catch 1, 2, 3, 4.....                    | 6      | Funny Concept .....                                 | 27     |
| Chain the Square.....                    | 7      | Galaxy Formation .....                              | 28     |
| Chase the Tag .....                      | 76     | Grand Chain 4 .....                                 | 29     |
| Chase Your Neighbor .....                | 76     | Grand Chain 8 .....                                 | 8, 28  |
| Checkpoint <Anything> by <Anything><br>8 |        | Grand Cross Back .....                              | 16     |
| Chisel Thru .....                        | 9      | Grand Cross Trade and Wheel .....                   | 15     |
| Circle to a Wave.....                    | 10     | Grand Drop In/Out/Right/Left .....                  | 23     |
| Coordinate .....                         | 2      | Grand Single Cross and Wheel.....                   | 15     |
| Counter .....                            | 60     | Grand Single Cross Trade and Wheel.....             | 16     |
| Crazy Concept .....                      | 11     |   |        |

## 索引

|  |        |   |       |
|--|--------|---|-------|
| head cutter .....                          | 40     | Once Removed Diamonds.....                    | 45    |
| Here Comes the Judge.....                  | 64, 65 | Out Loop*.....                                | 37    |
| Hocus Pocus .....                          | 30     | Outlet.....                                   | 32    |
| Hub .....                                  | 54     | Outpoint Interlocked Triangles .....          | 32    |
| Hubs Trade <Anything> .....                | 54     | Outside Interlocked Triangles .....           | 32    |
| Hubs Trade Back.....                       | 54     | Parallelogram Concept .....                   | 46    |
| In Loop*.....                              | 37     | Pass and Roll Your Criss Cross Neighbor<br>14 |       |
| Inlet .....                                | 31     | Peel and Trail.....                           | 74    |
| Inpoint Interlocked Triangles.....         | 32     | Peel to a Diamond.....                        | 48    |
| Inside Interlocked Triangles.....          | 32     | Percolate .....                               | 4     |
| Interlocked 3 by 1 Triangle Circulate..... | 79     | Perk Up.....                                  | 4, 49 |
| Interlocked 3 by 1 Triangle Formation..... | 79     | Press Ahead .....                             | 50    |
| Interlocked Inpoint Triangles.....         | 32     | Press In/Out/Right/Left .....                 | 50    |
| Interlocked Inside Triangles .....         | 32     | Rear Back .....                               | 89    |
| Interlocked Outpoint Triangles.....        | 32     | Relocate .....                                | 51    |
| Interlocked Outside Triangles .....        | 32     | Relocate the <Formation>.....                 | 51    |
| Interlocked Triangle Formation.....        | 32     | Relocate the Diamond.....                     | 51    |
| Invert the Column (1/4, 1/2, 3/4, Full) 33 |        | replace the last part with .....              | 9     |
| Judge .....                                | 64     | Reshape the Triangle .....                    | 52    |
| Kick Off .....                             | 35     | Reverse Crazy Concept .....                   | 12    |
| Lateral Substitute .....                   | 32, 36 | Reverse Cut the Diamond .....                 | 53    |
| Like a Ripple Concept .....                | 56     | Reverse Cut the Galaxy .....                  | 28    |
| Lines <Anything> Thru .....                | 36     | Reverse Cut/Flip the Diamond .....            | 53    |
| Little .....                               | 62     | Reverse Flip the Diamond .....                | 53    |
| Little More.....                           | 62     | Reverse Flip the Galaxy .....                 | 28    |
| Loop.....                                  | 36     | Reverse Rotate .....                          | 58    |
| Magic Hocus Pocus*.....                    | 31     | Reverse Single Rotate.....                    | 60    |
| Magic Invert the Column*.....              | 34     | Reverse Split Swap .....                      | 66    |
| Magic, 3 by 1 Transfer the Column .....    | 78     | Reverse Split Swap Around .....               | 66    |
| Magic, Cross Invert the Column.....        | 34     | Reverse Truck.....                            | 80    |
| Magic, File to a Line .....                | 26     | Right/Left Loop 1,2,3.....                    | 36    |
| Magic, Hocus Pocus .....                   | 31     | Rim .....                                     | 53    |
| Magic, Invert the Column .....             | 34     | Rims Trade <Anything> .....                   | 53    |
| Magic, Walk Out to a Wave .....            | 85     | Rims Trade Back.....                          | 53    |
| More.....                                  | 62     | Ripple 1, 2, 3, ... ..                        | 55    |
| Motivate.....                              | 3      | Ripple the Wave.....                          | 55    |
| Move Along.....                            | 28     | Rotary <Anything>.....                        | 56    |
| Ocean Wave Rule .....                      | 89     | Rotate .....                                  | 57    |
| Offset Waves/Lines/Columns Concept ..      | 38     | same spot .....                               | 27    |
| Once Removed Concept.....                  | 41     | Scoot and Counter.....                        | 61    |

- Scoot and Counter / Counter ..... 60  
 Scoot and Cross Ramble ..... 61  
 Scoot and Cross Ramble / Cross Ramble  
     61  
 Scoot and Little More ..... 62  
 Scoot and Little More / Little More ..... 62  
 Sets in Motion ..... 62  
 Shape Changer ..... 47, 69  
 Shazam ..... 63  
 side cutter ..... 40  
 Single Bounce the <Anyone> ..... 6  
 Single Cross and Wheel ..... 15  
 Single Cross Trade and Wheel ..... 15  
 Single Rotate ..... 59  
 Sock It To Me ..... 64  
 Solid Concept ..... 65  
 Southside Rule ..... 42, 45  
 Spin Chain and Exchange the Gears ..... 24  
 Split Catch 1, 2, 3, 4\* ..... 7  
 Split Grand Chain 8\* ..... 29  
 Split Swap ..... 65  
 Split Swap Around ..... 65  
 Split Trade Circulate ..... 27, 66  
 Stack the Line ..... 67  
 Stack the Liners Coordinate ..... 68  
 Stack the Liners Motivate ..... 68  
 Stack the Liners Percolate ..... 68  
 Stack the Liners Perk Up ..... 68  
 Stagger Concept ..... 68  
 Stretched <Formation> Concept ..... 70  
 Stretched Box Concept ..... 71  
 Stretched Column ..... 72  
 Stretched Diamond ..... 72  
 Stretched Line Concept ..... 70  
 Stretched Setup ..... 72  
 Stretched Wave Concept ..... 71  
 Swap the Wave ..... 72  
 Swing Along ..... 74  
 Swing Along / Along ..... 72  
 Swing and Circle ..... 74  
 Swing and Circle variation ..... 74  
  
 Tag ..... 1  
 Tag Your Neighbor ..... 75  
 Tandem Based Triangle Calls ..... 77  
 the K ..... 20  
 Thrice ..... 29  
 Trail to a Diamond ..... 48  
 Triple Grand Chain 8 ..... 29  
 Truck ..... 80  
 Turn to a Line ..... 81  
 Twosome ..... 45  
 Twosome Concept ..... 42  
  
 Unwrap the <Formation> ..... 81  
 Unwrap the Boxes ..... 84  
 Unwrap the Diamonds ..... 81  
 Unwrap the Galaxy ..... 83  
 Unwrap the Hourglass ..... 83  
 Unwrap the Interlocked Diamonds ..... 82  
 Unwrap the Triangles ..... 84  
  
 Vertical <Anything> ..... 84  
 Vertical Tag Your Neighbor ..... 75  
  
 Walk Out to a Wave ..... 85  
 Wheel the Ocean ..... 86  
 Wheel the Sea ..... 86  
 Work As a Unit ..... 65  
  
 Your Criss Cross Neighbor ..... 76  
 Your Cross Neighbor ..... 76  
 Your Neighbor ..... 75  
  
 Zip Code ..... 86  
  
 リアー バック ..... 89