

C3A

— Advanced Challenge A —

の資料

Sample

Last Revised March 1, 2022

R4-3-1 版

— サンプルにつき省略 —

H27(2015)-4-1 の版からの変更:

Callerlab のリストに合わせて順番と名前を変更. 内容の変更: 1/4 Mix, Choice, Couple Up へ Like a Couple Up を追加, Cross Counter, Delight/Dilemma, Drift Apart, Ease Off, Exchange the Boxes, Explode the Top, Fancy, Flare Out to a Line, Grand Mix, (Anyone) Hop, Jay Concept, Keep Busy, Latch On, Link Up, Lock the Hinge, Once Removed Diamonds (C2 へ移動), Open Up the Column, Patch the (Anyone), Polly Wally, Rally, Scatter Circulate, Scoot Reaction ((Anything)(Cross) Reaction (Triple Play Reaction など) の追加), Single Calls, Something New, Stampede, Strip the Diamond, Swap the Top, The Gamut, The Pulley, Touch By, Twosome Concept (C3B から移動), Wind the Bobbin, Wrap to a Diamond, Miscellaneous: (Anything) Concept (C2), Tagging Calls.

H29(2017)-11-1 の版からの変更:

Callerlab のリストに合わせてコールの名前の表現を変更, 内容の変更と追加: Central Concept (C3B から C3A へ移動), Drift Apart, Interlocked Extend と Interlocked Scoot Chain Thru の追加, Lock the Hinge / Hinge the Lock / Hinge the Top, Mini Chase, Own the <Anyone>, <Anything> by <Anything>, Plan Ahead, Polly Wally, <Tag> Reaction, Single Calls (Single Shakedown, Single Turn and Deal の追加), Triple 1/4 Tag Concept, Triple 3/4 Tag Concept, Wrap to a Diamond / Interlocked Diamond / Hourglass / Galaxy, Miscellaneous: Add | Use Concept, Offset Triple Lines | Waves ... Concept, Supercalls.

目次

1. 1/4 Mix	1	Locker's Choice	14
3/4 Mix	1	<Anything> Choice*	14
Left 1/4 Mix	2	12. Couple Up	15
Left 3/4 Mix	2	<Anything> Couple Up*	15
Any Hand 1/4 Mix*	3	Like a Couple Up	15
Any Hand 3/4 Mix*	3	13. Cross Chain Reaction	16
2. 1/4 the Deucey	3	14. Cross Counter	16
3/4 the Deucey	4	Scoot and Cross Counter	17
3. 1/4 Wheel the Ocean	4	15. Delight	17
1/4 Wheel the Sea	4	Dilemma	17
3/4 Wheel the Ocean	4	Taggers Delight	18
3/4 Wheel the Sea	5	Taggers Dilemma	18
4. Bias Circulate	5	<Tag> er's Delight Dilemma	18
5. Big Block Concept	5	16. Drift Apart	19
6. Breaker 1, 2, 3	8	17. Ease Off	19
Breaker <Anything>	9	18. Eight By <Anything>	20
7. Catch <Anything> 1, 2, 3, 4	9	19. Exchange the Boxes	20
8. Central Concept	10	Exchange the Triangles	21
9. <Tag> Chain Thru	11	Exchange the 3 By 1 Triangles*	21
Flip Chain Thru	11	20. Expand the Column	22
Tag Chain Thru	12	21. Explode the Top	22
Vertical Tag Chain Thru	12	22. Fancy	23
10. Checkerboard <Anything>	12	Scoot and Fancy	24
Checkerbox <Anything>	13	Fancy But <Anything>*	24
11. Choice	13	Scoot and Fancy But <Anything>*	24

サンプルにつき省略

23. Flare Out to a Line	24	35. Keep Busy	37
24. Follow to a Diamond	25	36. Latch On	37
25. Follow Your Leader	25	37. Link Up	38
<Tag> Your Leader	25	38. Lock the Hinge	38
Your Leader*	26	Hinge the Lock	38
26. Grand Mix	27	Hinge the Top	39
Grand Swing and Mix	27	Lock the Hinge / Hinge the Lock variations*	39
Grand 1/4 Mix	28	39. Mini Chase	40
Grand 3/4 Mix	28	40. Open Up the Column	40
Any Hand, Grand 1/4 Mix*	28	Open Up and <Anything>	40
Any Hand, Grand 3/4 Mix*	28	41. Own the <Anyone>, <Anything> by <Anything>	41
27. <Anyone> Hop	28	42. Patch the <Anyone>	42
<Anyone> Hop the Lock*	29	43. Peel Chain Thru	42
<Anyone> Hop the Lock the Hinge*	29	44. Plan Ahead	43
28. Initially Concept	30	45. Polly Wally	44
Finally Concept	31	Reverse Polly Wally	44
Initially and Finally Concept*	32	46. Quick Step	44
29. Interlocked Extend	33	Quick <Anything>	45
30. Interlocked Scoot Back	33	47. Rally	45
Interlocked Scoot Chain Thru	34	Scoot and Rally	45
31. Interlocked Little	34	Rally But <Anything>	46
Interlocked Scoot and Little	34	Scoot and Rally But <Anything>	46
32. Interlocked Little More	34	48. Reach Out	46
Interlocked Scoot and Little More	35	49. Recoil	47
33. Interlocked Plenty	35	50. Release <Anything>	47
Interlocked Scoot and Plenty	35	51. Scatter Circulate	49
34. Jay Concept	35		

52. <Anything> Reaction	49	58. Snap the Lock	57
<Anything> Cross Reaction	50	59. Something New	58
53. Scoot <Tag> (Chain Thru) (Cross) Reaction	50	60. Spin Chain the Line	58
Scoot Reaction	50	61. Split Phantom Lines Concept	58
Scoot Chain Thru Reaction	51	Split Phantom Waves Concept	60
Scoot Cross Reaction	51	Split Phantom Columns Concept	61
Scoot Chain Thru Cross Reaction	51	62. Stable Concept	64
<Tag> Reaction	51	63. Stampede	65
<Tag> Cross Reaction	52	64. Strip the Diamond Hourglass	65
54. Scoot the Diamond	52	65. Swap the Top	65
Interlocked Scoot the Diamond	53	Reverse Swap the Top	66
55. Single Calls	53	66. Swing Chain Thru	66
Single Checkmate	53	67. Team Up	66
Single Transfer*	54	68. The Gamut	67
Single Ferris Wheel	54	Swing the Gamut	67
Single Polly Wally	54	69. The Pulley	67
Reverse Single Polly Wally	54	Spin the Pulley	67
Single Rotary Spin	55	The Pulley But <Anything>	68
Single Turn to a Line	55	Spin the Pulley But <Anything>	68
Single Shakedown	55	70. Touch By	69
Single Turn and Deal	55	71. Trade the Deucey	69
56. Single File Calls	55	72. Travel Thru	70
Single File Recycle	56	73. Trip the Set	70
Single File Recoil	56	74. Triple Diamond Concept	70
57. Slant Touch and Wheel	57	Triple 1/4 Tag Concept*	71
Slant <Anything> by <Anything>	57	Triple 3/4 Tag Concept*	71
		75. Triple Play	71

76. Twosome Concept	72	Misc-7. Supercalls その1	85
77. Wind the Bobbin	73	Misc-8. Supercalls その2	87
78. Wrap to a Diamond	74	Misc-9. Switch Your Leader	89
Wrap to an Interlocked Diamond	74	Misc-10. Tagging Calls	89
Wrap to an Hourglass	74	Double Pass	90
Wrap to a Galaxy	74	(Cross) Invert	91
Misc-1. Add Concept	77		
Use Concept	77		
Misc-2. <Anything> Concept (C2) .	78		
Misc-3. Concept の多重	79		
Initially Initially Concept	79		
Initially Finally Concept	80		
Finally Initially Concept	80		
Finally Finally Concept	80		
Tandem Once Removed Concept	81		
Once Removed Tandem Concept	81		
Tandem Stable Concept	81		
Stable Tandem Concept	81		
Misc-4. Like a Concept	81		
Like a Couple Up	81		
Like a Recoil	82		
Like a Shazam	82		
Like a Wheel the Ocean	82		
Like a Wheel the Sea	82		
Misc-5. Offset Triple Lines Waves			
Columns Boxes Concept	82		
Misc-6. Parallelogram Split Phantom			
Lines Waves Columns Concept	84		

<Anyone> とは、言葉の意味は“誰でも”ということですが、Boys Hop のように、人の指示を含むコールのときに <Anyone> Hop 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、Catch Top 3 のように、コールの中に任意のコールが現れるときに Catch <Anything> 3 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。以前のリストでは (Any Tagging Call) と表していましたが、変更がありました。

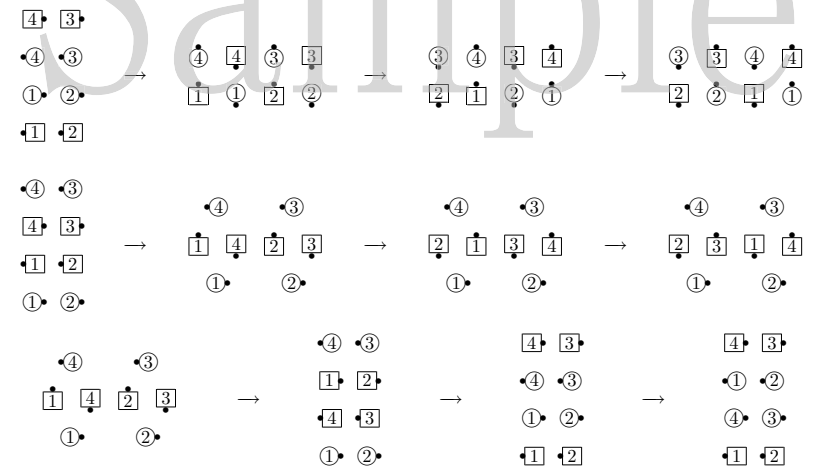
(Anyone) と (Anything) も ‘(と ’) で囲っていましたが、‘<’ と ‘>’ で囲むように変更がありました。‘(と ’) で囲む使い方として、例えば、Scoot (Chain Thru) (Cross) Reaction の場合、“Chain Thru” も “Cross” も、“あってもなくても良い”という表し方になります。

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. 1/4 Mix

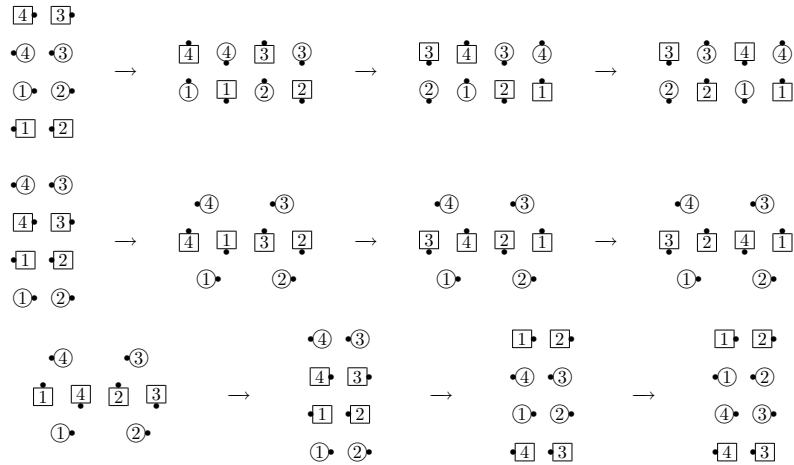
1/4 Mix, 3/4 Mix とそれらの仲間のコールは、1/1993 のリスト改訂で C3A に加わりました。

1/4 Mix は、右手で 1/4 回り Mix を行います。つまり、1) Right Arm Turn 1/4, 2) Centers Cross Run, 3) Centers Trade となり、3パートのコールです。



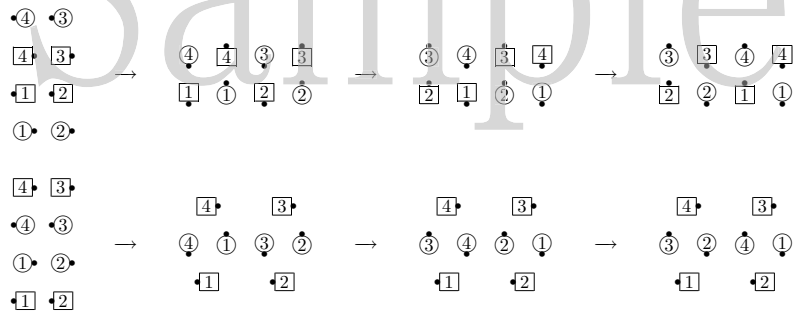
3/4 Mix

右手で 3/4 回り Mix を行います。つまり、1) Right Arm Turn 3/4, 2) Centers Cross Run, 3) Centers Trade となり、3パートのコールです。



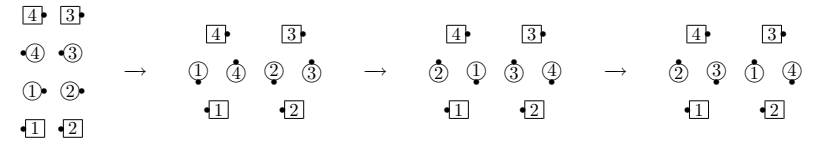
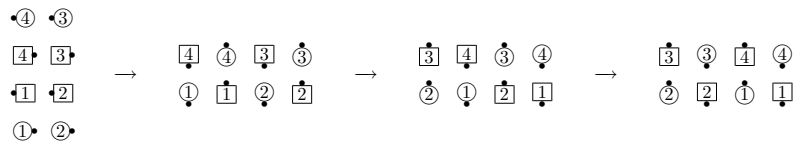
Left 1/4 Mix

左手で 1/4 回り Mix を行います。つまり, 1) Left Arm Turn 1/4, 2) Centers Cross Run, 3) Centers Trade となり, 3パートのコールです。



Left 3/4 Mix

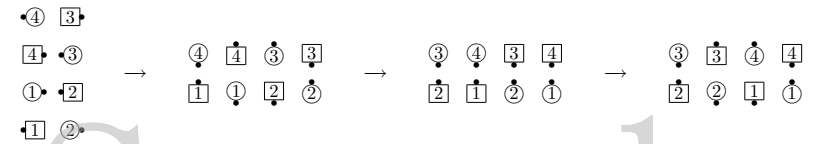
左手で 3/4 回り Mix を行います。つまり, 1) Left Arm Turn 3/4, 2) Centers Cross Run, 3) Centers Trade となり, 3パートのコールです。



Any Hand 1/4 Mix*

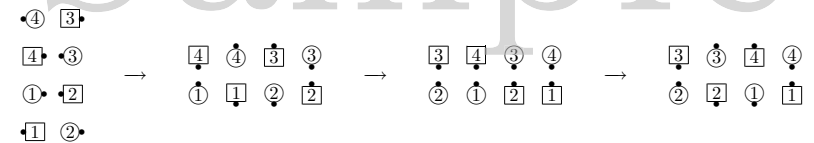
この Any Hand 1/4 Mix と, 次の Any Hand 3/4 Mix は, A1 の Any Hand Concept を 1/4 Mix と 3/4 Mix に使うものです。

Arm Turn 1/4 をし Mix をします。つまり, 1) Any Hand Arm Turn 1/4, 2) Centers Cross Run, 3) Centers Trade となり, 3パートのコールです。



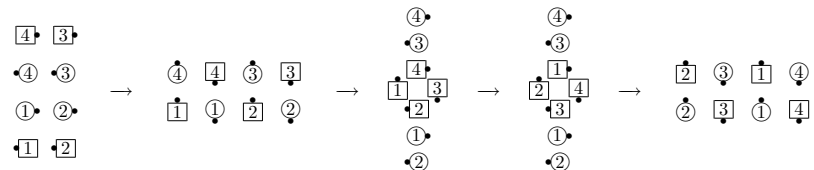
Any Hand 3/4 Mix*

Arm Turn 3/4 をし Mix をします。つまり, 1) Any Hand Arm Turn 3/4, 2) Centers Cross Run, 3) Centers Trade となり, 3パートのコールです。



2. 1/4 the Deucey

1) Arm Turn 1/4 をし, 2) Centers Cast Off 1/4, Ends 1/2 Circulate をします。そして, 3) centers が Star 1/4 をし, 4) 6人の wave の center 4 が Cast Off 1/4 をする間に, 他の人は, Circulate の後半を行い, wave の ends となります。



始めの Arm Turn をして lead ends となった人は, Circulate をします。Star のときに他の

人は何もしないので、上記のように 4 parts に分けるのはおかしいと思っている人もいますが、分けるとしたらこのようでしょう。

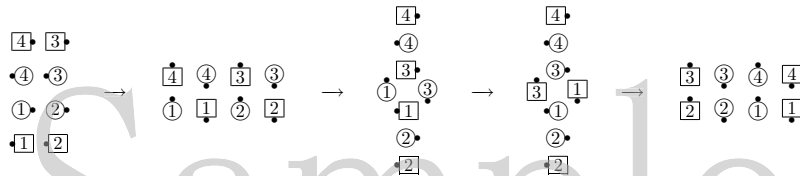
Relay the Top では Trade がありますが、1/4 the Deucey では Trade はありません。

1/4 the Deucey は、手のとり方は違いますが、Arm Turn 1/4 をして Bias Circulate と同じです。Phantom での動きのときに、覚えていると助かることがあります。

3/4 the Deucey

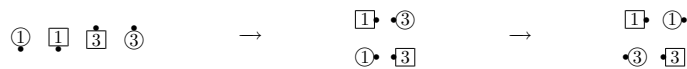
1/4 the Deucey の 1/4 回るところを 3/4 にしたものです。すなわち、1) Arm Turn 3/4, 2) Centers Cast Off 3/4, Ends 1/2 Circulate, 3) Centers Star 3/4, 4) center wave of 4 Cast Off 3/4, the others last 1/2 of Circulate となります。

3/4 the Deucey は、C4 で使われていましたが、1/1996 のリストの改訂で C3A のコールとなりました。



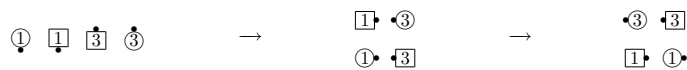
3. 1/4 Wheel the Ocean

Wheel the Ocean の Wheel Around を 1/4 回ることにしたものです。すなわち、1) Cast Left 1/4, 2) Finish Wheel the Ocean (Belles Cross) です。



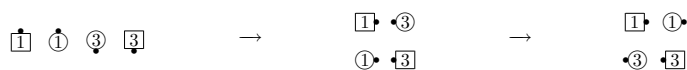
1/4 Wheel the Sea

Wheel the Sea の Wheel Around を 1/4 回ることにしたものです。



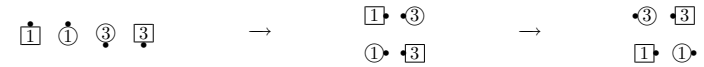
3/4 Wheel the Ocean

Wheel the Ocean の Wheel Around を 3/4 回ることにしたものです。



3/4 Wheel the Sea

Wheel the Sea の Wheel Around を 3/4 回ることにしたものです。



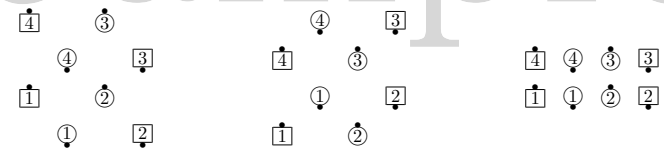
4. Bias Circulate

Wave から、leaders は Circulate をします。Trailers は、右の wave なら右手で、左の wave なら左手で Star 1/2 を行い、斜めのところへ行き、ends なら center に centers なら end となります。Trailers は、“Star をつくった手と同じ wave となる”と覚えると良いでしょう。Right hand star なら right hand wave, left hand star なら left hand wave となります。



5. Big Block Concept

4x4 matrix から、前後に位置を仮に調整し、普通の line であるとしてコールを行い、元の formation へ戻ります。次の図の左と中の formation では、右の formation と思ってコールを行います。

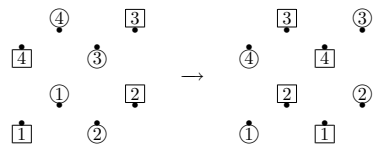


C2 の Stagger Concept では column が横へずれたのに対し、Big Block は line を縦にずらしたものです。

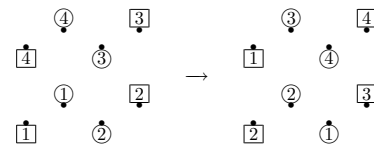
以降の例を見る前に、C2 の資料の Stagger Concept の説明を参照してください。特に、コールが Shape Changer となっているときのことで、2人を結ぶ線が右か左かを覚えることについて、十分に理解しておいてください。また、C1 の資料の Offset Formation Concept, Triple Formation Concept, C2 の資料の Parallelogram Concept も参照してください。

Stagger でもそうですが、易しいコールでは普通の line に調整しないで踊れますが、長い複雑なコールではコールの途中は普通の formation で踊って、コールの終わりで Big Block の formation へ戻るようにします。次の例では、前半が調整しないで踊る易しいもの、後半が途中は普通に踊って終わりで調整する難しいものです。ただし、注意して欲しいことは“コールが終わってから調整するのではなく、終わる直前から目的のポジションへ行く”ということです。

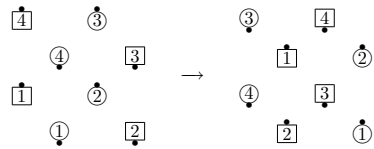
Big Block, Swing Thru:



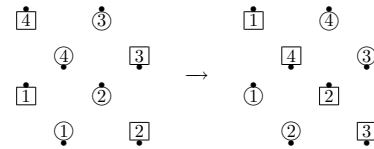
Big Block, Acey Deucey:



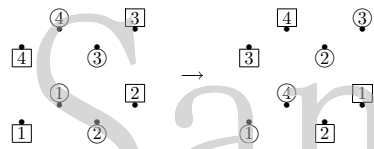
Big Block, Trade Circulate:



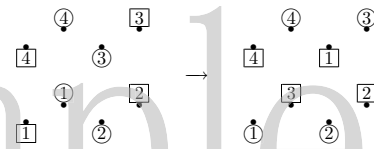
Big Block, In Roll Circulate:



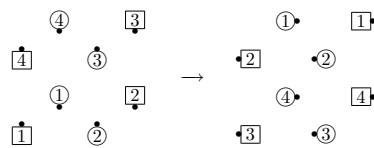
Big Block, Scoot Chain Thru:



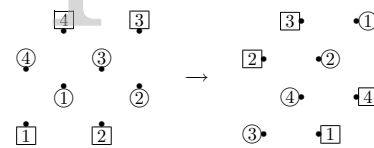
Big Block, Motivate:



Big Block, 1/4 the Deucey:

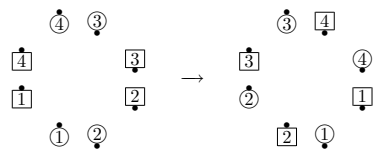


Big Block, Plan Ahead:

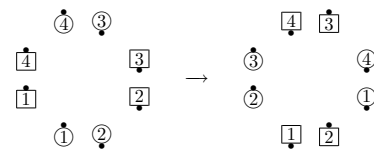


次に O と Butterfly の例を見てみましょう。O からの Big Block は centers が縦に広がった形で、Butterfly からの Big Block では ends が縦に広がっています。斜めの線については、右の人と左の人がいますので、この場合は斜め線の方法は使えません。O か Butterfly かを覚ええます。

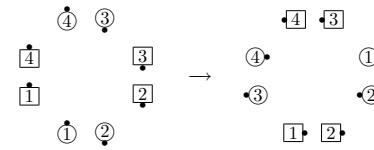
Big Block, Crossfire:



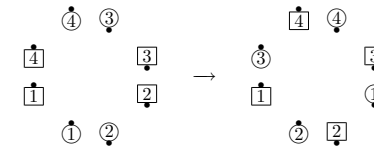
Big Block, Cross Roll to a Wave:



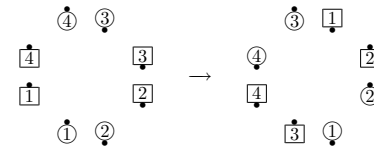
Big Block, Cast a Shadow:



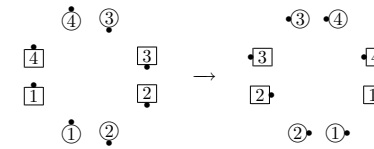
Big Block, Bounce the Girls:



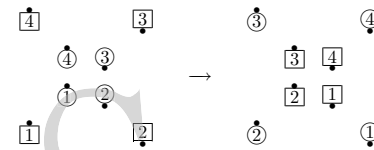
Big Block, Link Up:



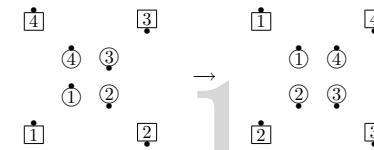
Big Block, Cross and Wheel:



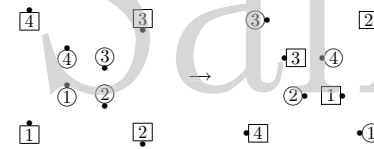
Big Block, Mix:



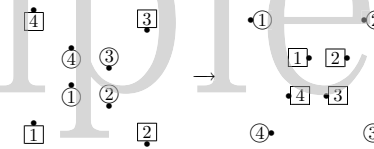
Big Block, Dodge Circulate:



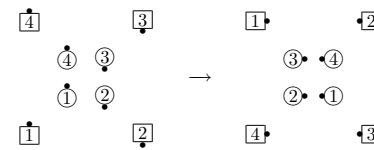
Big Block, Tag Chain Thru:



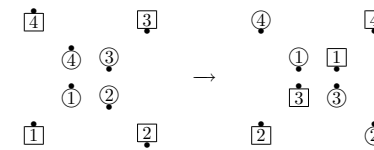
Big Block, Single Checkmate:



Big Block, Regroup:

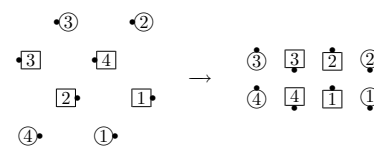


Big Block, Ferris Wheel:

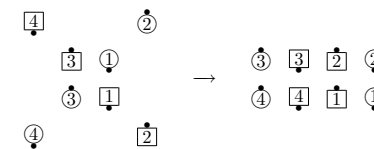


次のように “to a Wave” や “to a Line” とコールされたときは、Big Block の formation へは戻らずに、wave か line をつくります。

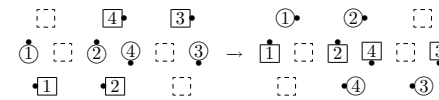
Big Block, Cast a Shadow to a Wave:



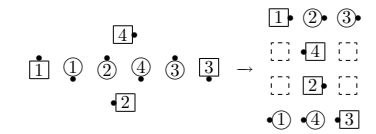
Big Block, Vertical 1/2 Tag to a Wave:



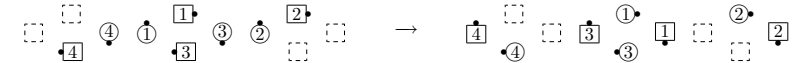
Triple Diamonds, Diamond Circulate:



Triple Diamonds, Flip the Diamond:



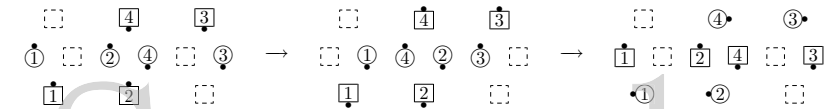
Triple Diamonds, Diamond Circulate:



Triple 1/4 Tag Concept*

3つの Single 1/4 Tag でコールを行います。

Triple 1/4 Tags, Scoot the Diamond:



Triple 3/4 Tag Concept*

3つの Single 3/4 Tag でコールを行います。

Triple 3/4 Tags, Extend:



サンプルにつき省略

75. Triple Play

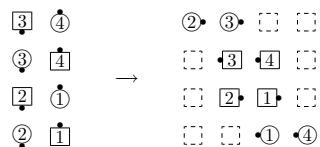
Column から、1番目の人は Transfer the Column の動きを行い、2-3-4番目の人は 1/2 Circulate - Trade をします。次に、3人の column の1番目の人は Transfer the Column の2番目の人の動きを行い、2-3番目の人は 1/2 Circulate - Single Hinge をします。そして、全員で Extend し wave で終わります。



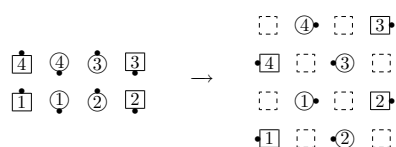
3か所で Trade をすることから、triple の名前がついています。ダンサーは Hey Hey Hey とよく言っています。Play と hey が韻をふんで (終わりの音が同じになっていること) います。

Triple Play は、column の 1, 2, 3, 4 番目の人それぞれ違う動きとなっているため、次のように phantom がいるときには、とても難しい動きとなります。

Split Phantom Columns, Triple Play:



Split Phantom Columns, Triple Play:



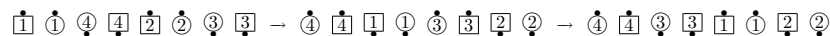
76. Twosome Concept

Twosome Concept は 12/2015 に C3B から C3A へ移りました。

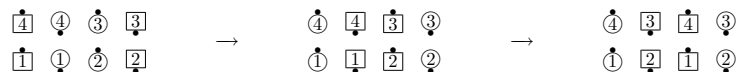
Once Removed の踊り方についていろいろ考えて、隣の人と連携をとって動く楽しいということを発見し、*Southside Rule* が考えられました。Southside Rule については、C2 の資料と Once Removed の資料を見てください。この Southside Rule を新しいコンセプトにしたものが Twosome です。

指示された couple または tandem の 2 人が Southside Rule を守り、2 人で 1 人と考えてコールを行います。As couples の 2 人で Southside Rule を守り動くとき Couples Twosome と、tandem の 2 人で Southside Rule を守り動くとき, Tandem Twosome とコールされます。Once removed と違い、2 人の間に他の人が入ることはありません。また、2 人は常に同じ方を向いています。コールを始めるときに 2 人の位置関係で、自分はこの壁に近いかを覚えることも良い方法です。

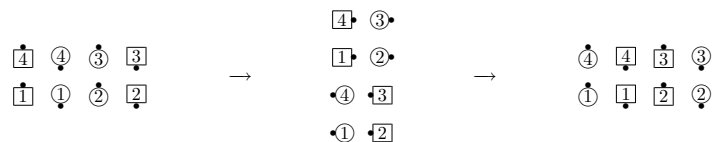
Couples Twosome, Swing Thru:



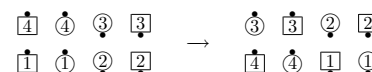
Tandem Twosome, Swing Thru:



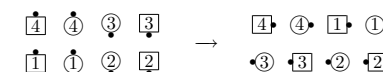
このときの 1/2 回る動き方は、次の図のように Follow Thru, Any Shoulder 1/2 Tag となります。Any Shoulder 1/2 Tag は、右の two faced lines なら普通に 1/2 Tag を、左の two faced lines なら Left 1/2 Tag を行うものです。



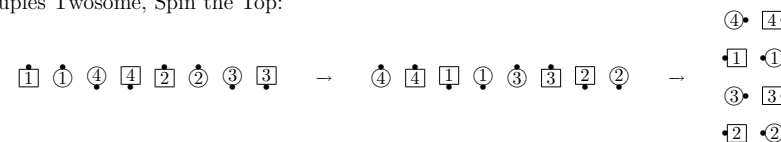
Couples Twosome, Boomerang:



Couples Twosome, Bingo:

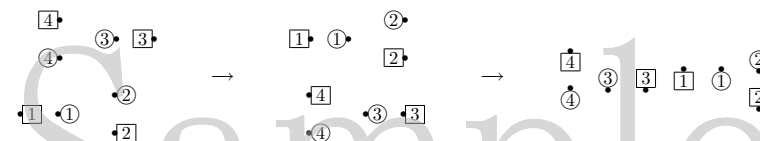


Couples Twosome, Spin the Top:



このときの 3/4 回るときの動き方は、Any Shoulder 1/2 Tag, Follow Thru, Any Shoulder 1/2 Tag となります。Once Removed Cast Off 3/4 では、Any Shoulder 1/2 Tag, Trade となります。次の Siamese Twosome では、tandem の人は Tandem Twosome で、couples の人は Couples Twosome で動きます。

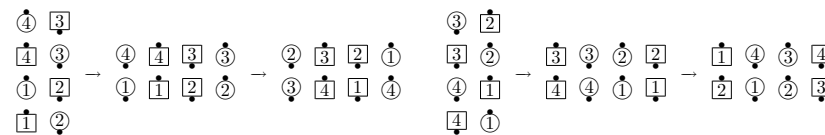
Siamese Twosome, Scoot and Weave:



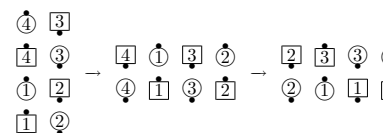
77. Wind the Bobbin

Wind the Bobbin は、1/1996 のリストの改訂で C3A のコールとなりました。

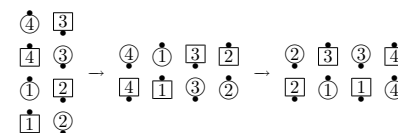
Column から、1-3 番目の人は Peel Off - Circulate 2 を、2-4 番目の人は、前進し内側の手をとり Cast Off 3/4 - Very Centers Trade - Cast Off 3/4 をします。



Initially Tandem, Wind the Bobbin:



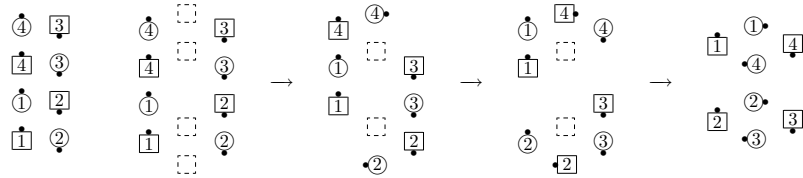
Initially Once Removed, Wind the Bobbin:



この左の例 Initially Tandem Wind the Bobbin では、Peel Off を tandem で行います。この右の例 Initially Once Removed Wind the Bobbin では、Peel Off を Once Removed で行います。

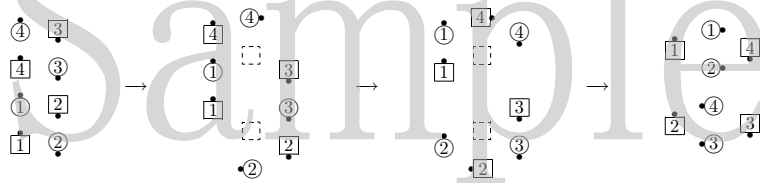
78. Wrap to a Diamond

Wrap to a Diamond は, Unwrap the Diamond (C2) とペアになっているコールです。Column の1番目の人が, diamond の point で外を向いている人の位置にいると考えて (次の図の左から2つ目の図), Diamond Circulate を3回行います。2-3-4番目の人は column の1番目となるまでは column での Circulate を, 1番目となってからは Diamond Circulate を, 合計3回行います。



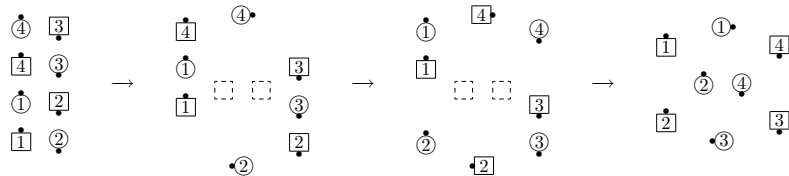
Wrap to an Interlocked Diamond

Wrap to a Diamond と違う点は, 1番目になった人は Interlocked Diamond Circulate をすることです。



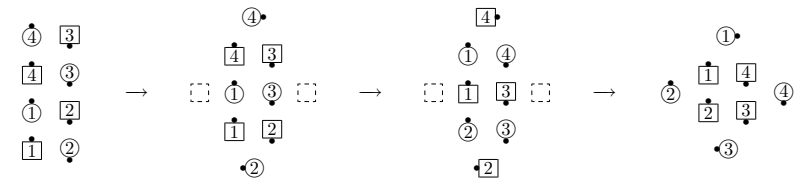
Wrap to an Hourglass

Wrap to a Diamond と違う点は, 1番目になった人は Hourglass Circulate をすることです。



Wrap to a Galaxy

Wrap to a Diamond と違う点は, 1番目になった人は galaxy の center で外を向いている人の位置にいると考えて, Galaxy Circulate をすることです。



Wrap to a Galaxy では, 始めるときに column の1番目の人にとって, よく box の trailer で終わるのかという勘違いがあります。Hourglass の終りの位置で横へずれた位置, と覚えるのも1つの方法でしょう。

また全ての Wrap にいえることですが, 1番目の人の行く場所は, Unwrap での最後についていく人のところ。Unwrap と Wrap は, お互いにちょうど逆の動きになっています。

次のように表現することもできます。

- 1番目の人: 1/2 Split Circulate と phantom formation Circulate 2,
- 2番目の人: Circulate - 1/2 Split Circulate と phantom formation Circulate,
- 3番目の人: Circulate 2 1/2,
- 4番目の人: Circulate 3.

Miscellaneous (その他)

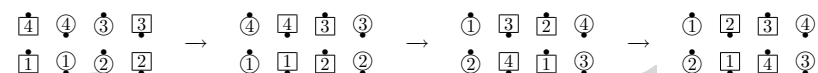
ここでは, C3A のリストになく, C3A のダンスで出てくる可能性があるものを中心にとりあげます.

Misc-1. Add Concept

例えば, Initially Add Call-A to Call-B とコールされ, Add は “加える・追加する” という意味です. この Initially Add の場合, Call-B の始めのパートの後に Call-A を加えます. すなわち, Call-B の始めのパートをして, Call-A をし, Call-B の 2 パート目から最後までを行います. 加えるコールが先に指示されるので, 覚えておく必要があります.

この Initially や Finally のように concept を従える concept のことを *meta-concept* (メタコンセプト) といいます. 一般的に言えば, meta-concept の後に Add と指示されます.

Initially Add, Circulate to Swing thru:



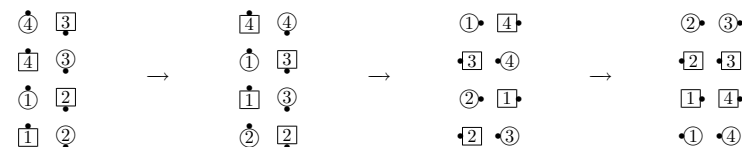
この Initially Add Circulate to Swing thru の例では, Circulate を覚えておき, Swing Thru の Right Arm Turn 1/2 の後に, 覚えておいた Circulate をして, Left Arm Turn 1/2 をします.

Initially Add, Trade the Wave to Swing Thru:



この Initially Add Trade the Wave to Swing thru の例では, Trade the Wave を覚えておき, Swing Thru の Right Arm Turn 1/2 の後に, 覚えておいた Trade the Wave をして, Left Arm Turn 1/2 をします.

Initially Add, Split Counter Rotate to Motivate:



この Initially Add Split Counter Rotate to Motivate の例では, Motivate の始めのパートの Circulate の後に Split Counter Rotate を加え, Finish Motivate となります. 普通は column からはできない Motivate ができることになります.

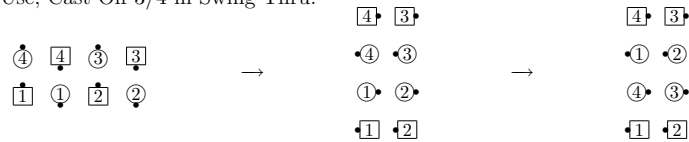
Use Concept

例えば Initially Use Call-A in Call-B とコールされ, Use は “使う・用いる” という意味です. この Initially Use の場合, Call-B の始めのパートに Call-A を使います. すなわち, Call-A

をして, Call-B の 2 パート目から最後まで行います。代わりに使うコールが先に指示されるので, Initially 以外の場合は, 覚えておく必要があります。

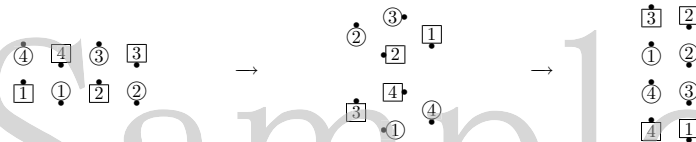
この Initially や Finally のように concept を従える concept のことを *meta-concept* (メタコンセプト) といいます。一般的に言えば, meta-concept の後に Use と指示されます。

Initially Use, Cast Off 3/4 in Swing Thru:



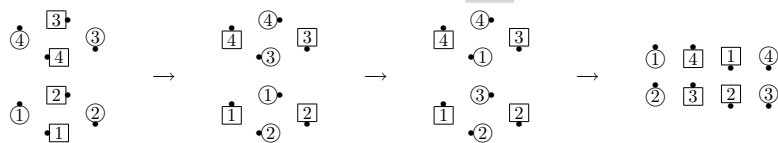
Initially Use Call-A in Call-B は, Call-A - Finish Call-B と同じになります。この Initially Use Cast Off 3/4 in Swing Thru の例では, Cast Off 3/4, Left Arm Turn 1/2 となります。

Finally Use, Unwrap the Diamonds in the Gamut:



Finally Use Unwrap the Diamonds in the Gamut では, the Gamut の最後のパートの Cut the Diamond の代わりに Unwrap the Diamonds をします。つまり, the Gamut replace the cut the diamond with Unwrap the Diamonds と同じです。

Finally Use, Diamond Chain Thru in Diamond Chain Thru:

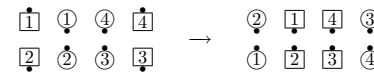


この Finally Use Diamond Chain Thru in Diamond Chain Thru の例では, Diamond Chain Thru の最後のパートの代わりに Diamond Chain Thru を使います。すなわち, Diamond Circulate - Very Centers Trade - Diamond Chain Thru となります。

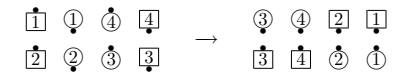
Misc-2. <Anything> Concept (C2)

C2 の <Anything> Concept は, 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, Coordinate, Motivate, Percolate, Perk Up について行いましたが, C3A では Couple Up が加わります。また, Circulate の仲間も Bias Circulate, Scatter Circulate が増えましたので, 次のような応用があります。

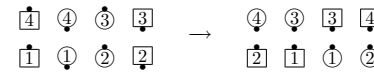
Split Trade Couple Up:



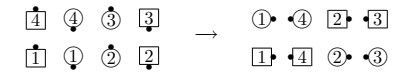
Bias Couple Up:



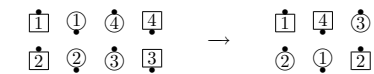
Scatter Scooters Couple Up:



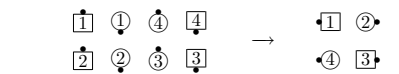
Split Transfer ers Couple Up:



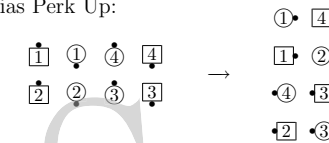
Bias Motivate:



Bias Percolate:



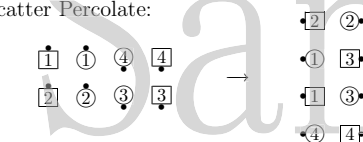
Bias Perk Up:



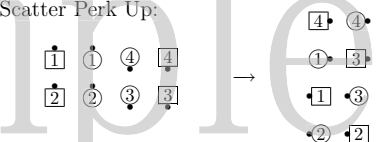
Scatter Motivate:



Scatter Percolate:



Scatter Perk Up:

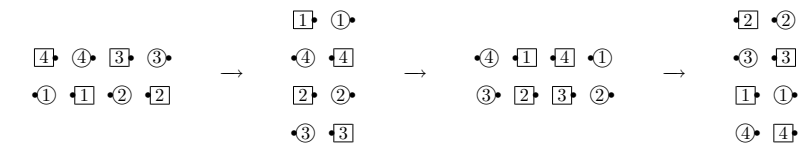


Misc-3. Concept の多重

ここでは, Concept が 2 重になっている例をいくつか示します。3 重以上もありますが, ルールは同じです。

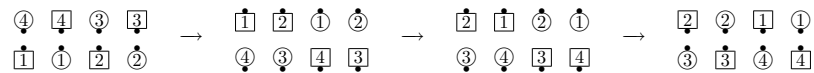
Initially Initially Concept

Initially Initially Tandem, Recoil ers Coordinate:



Initially Initially Tandem では, 最初のパートの最初のパートを Tandem で行います。コールは, Recoil ers Coordinate で, その最初のパートは Recoil です。すなわち, Tandem Recycle をし, 普通に Step and Fold をします。そして, Finish Coordinate をします。

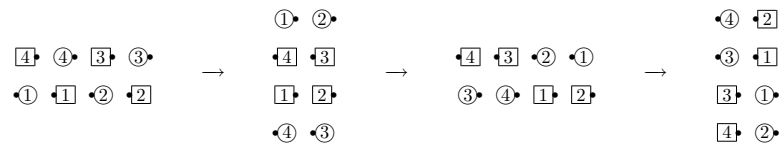
Initially Initially Stretch, Cross the K:



Initially Initially Stretch, Cross the K では、最初のパートの最初のパートを Stretch Concept で行います。Cross the K は、(1) Cross Trail Thru - (2) the K の 2 パートのコールです。すなわち、Stretch Pass Thru, Half Sashay, the K をします。

Initially Finally Concept

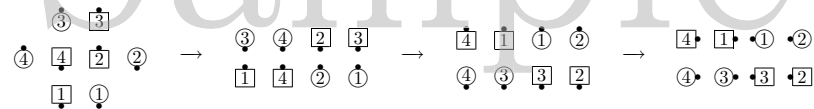
Initially Finally Tandem, Recoil ers Coordinate:



Initially Finally Tandem では、最初のパートの最後のパートを Tandem で行います。コールは、Recoil ers Coordinate で、その最初のパートは Recoil です。すなわち、普通に Recycle をし、Tandem Step and Fold をします。そして、Finish Coordinate をします。

Finally Initially Concept

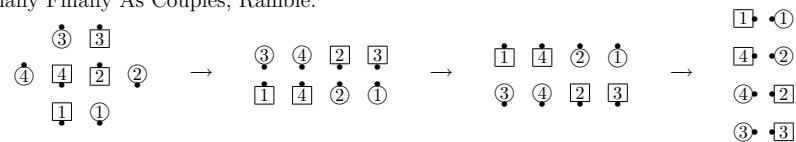
Finally Initially Cross Concentric, Ramble:



Finally Initially Cross Concentric では、最後のパートの最初のパートを Cross Concentric で行います。Ramble は 2 パートのコールで、最後のパートは Slide Thru です。そして、Slide Thru は 2 パートのコールです。

Finally Finally Concept

Finally Finally As Couples, Ramble:



Finally Finally As Couples では、最後のパートの最後のパートを As Couples で行います。Ramble は 2 パートのコールで、最後のパートは Slide Thru です。そして、Slide Thru は 2 パートのコールです。

サンプルにつき省略

索引

<Anyone> Hop	28	but	68
<Anyone> Hop the Lock the Hinge*	29	by	57
<Anyone> Hop the Lock*	29	Catch <Anything> 1, 2, 3, 4	9
<Anything> Choice*	14	Central Concept	10
<Anything> Concept	15	Change Jay	37
<Anything> Concept (C2)	78	Checkerboard <Anything>	12
<Anything> Couple Up*	15	Checkbox <Anything>	13
<Anything> Cross Reaction	50	Checkercolumn	13
<Anything> Reaction	49	Choice	13
<Tag> Chain Thru	11	clockwise	64
<Tag> Cross Reaction	52	Concept の多重	79
<Tag> er's Delight Dilemma	18	Counter	11
<Tag> Reaction	51	counter-clockwise	64
<Tag> Your Leader	25	Couple Up	15
(Cross) Invert	91	Crazy Concept	11
1/4 Mix	1	Cross Chain Reaction	16
1/4 the Deucey	3	Cross Counter	16
1/4 Wheel the Ocean	4	Cross Invert	91
1/4 Wheel the Sea	4	Cross Invert the Column	91
3/4 Mix	1	Delight	17
3/4 the Deucey	4	Dilemma	17
3/4 Wheel the Ocean	4	distorted box	35
3/4 Wheel the Sea	5	Double Pass	90
8 By	20	Double Pass Chain Thru	90
Double Pass Cross Reaction	90	Double Pass Reaction	90
Double Pass Thru	90	Double Pass Your Criss Cross Neighbor	90
Double Pass Your Leader	90	Double Pass Your Leader	90
Drift Apart	19	Ease Off	19
Eight By <Anything>	20	Exchange the 3 By 1 Triangles*	21
Exchange the Boxes	20	Exchange the Triangles	21
Exchange the Triangles	21	Expand the Column	22
Explode the Top	22	Fan the Top	39
Grand 1/4 Mix	28		
Grand 3/4 Mix	28		
Grand Mix	27		
Grand Swing and Mix	27		
Hey Hey Hey	71		
Hinge the Lock	38		
Hinge the Top	39		
Hop	28		
Initially and Finally Concept*	32		
Initially Concept	30		
Initially Finally Concept	80		
Initially Initially Concept	79		
Interlocked Extend	33		
Interlocked Little	34		
Interlocked Little More	34		
Interlocked Plenty	35		
Interlocked Scoot and Little	34		
Interlocked Scoot and Little More	35		
Interlocked Scoot and Plenty	35		
Interlocked Scoot Back	33		
Interlocked Scoot Chain Thru	34		
Interlocked Scoot the Diamond	53		
Invert	91		
Invert Chain Thru	91		
Invert Cross Reaction	91		
Invert Reaction	91		
Invert the Column	91		
Invert Your Criss Cross Neighbor	91		

索引

Fancy	23	Invert Your Leader	91
Fancy But <Anything>*	24	Jay Concept	35
Finally Concept	31	Keep Busy	37
Finally Finally Concept	80	Keeping Busy	37
Finally Initially Concept	80	Latch On	37
Finish, Explode the Top	23	Left 1/4 Mix	2
Flare Out to a Line	24	Left 3/4 Mix	2
Flip Chain Thru	11	Left Jay	36
Flip Chain Thru Reaction	52	Like a Concept	81
Flip Your Leader	26	Like a Couple Up	15, 81
Follow to a Diamond	25	Like a Recoil	82
Follow Your Leader	25	Like a Shazam	82
Front to Back Jay	36	Like a Wheel the Ocean	82
Grand 1/4 Mix	28	Like a Wheel the Sea	82
Grand 3/4 Mix	28	Link Up	38
Grand Mix	27	Lock	39
Grand Swing and Mix	27	Lock It	9, 38
Hey Hey Hey	71	Lock the Hinge	38
Hinge the Lock	38	Lock the Hinge / Hinge the Lock variation-	39
Hinge the Top	39	s*	39
Hop	28	Locker's Choice	14
Initially and Finally Concept*	32	Magic Quick Step*	45
Initially Concept	30	matrix	58, 61
Initially Finally Concept	80	meta-concept	30, 77, 78, 85
Initially Initially Concept	79	Mighty Dancy	24
Interlocked Extend	33	Mini Chase	40
Interlocked Little	34	mirror image	66
Interlocked Little More	34	Motivate	31
Interlocked Plenty	35	no but	69
Interlocked Scoot and Little	34	Offset Triple Lines Waves Columns Boxes	82
Interlocked Scoot and Little More	35	Concept	81
Interlocked Scoot and Plenty	35	Once Removed Tandem Concept	81
Interlocked Scoot Back	33	Open Up and <Anything>	40
Interlocked Scoot Chain Thru	34	Open Up Reaction	50
Interlocked Scoot the Diamond	53	Open Up the Column	40
Invert	91	Own the <Anyone>, <Anything> by <Anything>	41
Invert Chain Thru	91	Parallelogram Split Phantom Lines Waves	84
Invert Cross Reaction	91	Columns Concept	84
Invert Reaction	91		
Invert the Column	91		
Invert Your Criss Cross Neighbor	91		

Patch the <Anyone>	42
Peel Chain Thru	42
Plan Ahead	43
Polly Wally	44
Quack Quack	70
Quick <Anything>	45
Quick Step	44
Rally	45
Rally But <Anything>	46
re-evaluate	30
Reach Out	46
Recoil	31, 47
Recoil ers Motivate	31
Regroup	70
Release <Anything>	47
Reverse Polly Wally	44
Reverse Single Polly Wally	54
Reverse Swap the Top	66
Same Jay	37
Scatter Circulate	49
Scatter Scoot Chain Thru Cross Reaction 52	52
Scatter Scoot Chain Thru Reaction	52
Scatter Scoot Cross Reaction	52
Scatter Scoot Reaction	52
Scot and Cross Counter	17
Scot and Fancy	24
Scot and Fancy But <Anything>*	24
Scot and Rally	45
Scot and Rally But <Anything>	46
Scot Chain Thru Cross Reaction	51
Scot Chain Thru Reaction	51
Scot Cross Reaction	51
Scot Reaction	50
Scot the Diamond	52
Scot <Tag> (Chain Thru) (Cross) Re- action	50
Scramble	70
Single Calls	53
Single Checkmate	53
Single Ferris Wheel	54
Single File Calls	55
Single File Recoil	56
Single File Recycle	56
Single Mini Busy	55
Single Polly Wally	54
Single Rotary Spin	55
Single Shakedown	55
Single Transfer	54
Single Transfer*	54
Single Turn and Deal	55
Single Turn to a Line	55
Single Wheel	55
Slant <Anything> by <Anything>	57
Slant Touch and Wheel	57
Snap the Lock	57
Something New	58
Southside Rule	72
Spin Chain the Line	58
Spin the Pulley	67
Spin the Pulley But <Anything>	68
Split Phantom Columns Concept	61
Split Phantom Lines Concept	58
Split Phantom Waves Concept	60
Split Transfer	54
Stable Concept	64
Stable Tandem Concept	81
Stampede	65
Strip	65
Strip the Diamond	65
Strip the Diamond Hourglass	65
Strip the Hourglass	65
Strip the Set Up	65
Supercalls その1	85
Supercalls その2	87
Swap the Top	65
Swing Chain Thru	66
Swing the Gamut	67
Switch Your Leader	89
Tag	1
Tag Chain Thru	12
Tag Chain Thru Reaction	52
Tag Your Leader	26

Taggers Delight	18
Taggers Dilemma	18
Tagging Call	90, 91
Tagging Calls	89
Tandem Once Removed Concept	81
Tandem Stable Concept	81
Team Up	66
The Gamut	67
The Pulley	67
The Pulley But <Anything>	68
to a Line	7
to a Wave	7
Top	39
Touch By	69
Trade the Deucey	69
Transfer the Column Cross Reaction	50
Travel Thru	70
Trip the Set	70
Triple 1/4 Tag Concept*	71
Triple 3/4 Tag Concept*	71
Triple Diamond Concept	70
Triple Play	71
Triple Play Reaction	50
Twosome Concept	72
Use Concept	77
Vertical Tag Chain Thru	12
Vertical Tag Chain Thru Cross Reaction	52
Vertical Tag Your Leader	26
Wind the Bobbin	73
Wrap to a Diamond	74
Wrap to a Galaxy	74
Wrap to an Hourglass	74
Wrap to an Interlocked Diamond	74
Your Leader*	26