

— サンプルにつき省略 —

C3B

— Advanced Challenge B —

の資料

Sample

Last Revised March 1, 2022

R4-3-1版

H22(2010)-10-1の版からの変更: 2/2014のC3Bのリスト変更: C3Bへ追加: (Echo Concept, Generous/Stingy Concept, Secondly/Thirdly/Fourthly Concept, Quadruple Formation). C3Bから削除: (By Golly, Line to Line, Magic Diamonds/Lines/Waves Concept, Pitch, Rotary Circulate). 4/2014のC3Bのリスト変更: C3Bへ追加: Lock 'em Up. その他の変更: Divide the Ocean, Gee Whiz, Nuclear Reaction, Steps at a Time, Swap the Top variations, Swing O Late.

H26(2014)-6-1の版からの変更: Generous/Stingy Concept, Steps at a Time, Tidal wave からの 1 step at a Time の例の図の誤りの修正, Swing O Late.

H27(2015)-4-1の版からの変更: コールの名前の表現を変更: “(Anything) を <Anything> に変更”, “(Any Tagging Call) を <Tag> に変更” など, Twosome Concept を C3A の資料へ移動, 2/2014にC3Bから落ちた “By Golly, Line to Line, Magic Diamonds/Lines/Waves Concept, Pitch, Rotary Circulate” は Miscellaneous に残していましたが, C3Bでは踊られなくなったため削除. Miscellaneous のところにあった Tagging Calls は C3A の資料へ移動, 内容の変更と追加: <Tag> and Scatter, Scoot | <Tag> (Chain Thru) (and Scatter) (Cross) Nuclear Reaction | Reaction | Reactivate, Central Concept (C3BからC3Aへ移動), Diagonal Box Concept, Echo Concept, Generous | Stingy Concept, Lock 'em Up, Nuclear Reaction, Reverse Checkpoint <Anything> by <Anything>, Sidetrack, 2 Steps at a Time, Tag the Top. Track n, Miscellaneous: Add | Use Concept, First/Middle/Last 1/2 Concept, Fly the Coop, Offset Triple Lines | Waves | Columns | Boxes Concept, Single Concept, Supercalls.

目次

1. <Tag> and Scatter	1	Hinge the Cross Lock	12
<Tag> Chain Thru and Scatter	2	16. Diagonal Box Concept	12
2. Scoot <Tag> (Chain Thru) (and Scatter) (Cross) Nuclear Reaction Reaction Reactivate	2	17. Disband	13
3. Bingo	5	18. Divide the Ocean	14
4. Boomerang	5	Divide the Sea	14
5. Busy <Anything>	6	19. Echo Concept	15
6. Cast and Relay	7	Double Echo Concept*	16
1/4 Cast and Relay	7	Reverse Echo Concept*	16
1/2 Cast and Relay	7	20. Explode the Diamond	17
3/4 Cast and Relay	7	21. Fan Concept	17
7. Change Lanes	8	22. Flip Your Lid	17
8. Change the Wave	8	23. Gee Whiz	18
Change the Centers	8	24. Generous Stingy Concept	19
9. Change Your Image	8	Double Generous Stingy Concept*	21
10. Chase the Tag	9	25. Good Show	21
11. Chuck a Luck	9	26. Interlocked Calls	22
Cross Chuck a Luck	10	Interlocked Ramble	22
12. Criss Cross the Deucey	10	Interlocked Counter	22
13. Cross Cycle	10	Interlocked Rally	22
All 8 Cross Cycle	11	27. Lickety Split	23
14. Cross Flip the Line	11	28. Lift Off	23
Cross Flip Back	11	Lift Off But <Anything>	24
15. Cross Lockit	12	29. Lock 'em Up	24
Cross Lock the Hinge	12	30. Loop and Tag	25
		Cross Loop and Tag	25

31. Mirror Concept	26	Single Rotate (from columns)	43
32. Nuclear Reaction	27	Reverse Rotate (from columns)	44
Cross Nuclear Reaction	27	Reverse Single Rotate (from columns)	44
Scoot Nuclear Reaction	28	46. Scramble	45
Scoot Cross Nuclear Reaction	28	47. Secondly Concept	46
<Tag> Nuclear Reaction	28	Thirdly Concept	46
<Tag> Cross Nuclear Reaction	29	Fourthly Concept	46
33. Oddly Concept	29	48. Shake and Rattle	47
Evenly Concept	30	49. Sidetrack	47
34. Phantom Waves Lines Columns Concept	30	Split Sidetrack*	48
35. Quadruple <Formation> Concept	32	Single Sidetrack*	49
36. Reactivate	32	50. Split Phantom <Formation> Concept	49
Cross Reactivate	33	Split Phantom Boxes Concept	49
Scoot Reactivate	33	Split Phantom Diamonds Concept	52
Scoot Cross Reactivate	34	Split Phantom 1/4 Tags Concept	52
<Tag> Reactivate	34	51. Steps at a Time	53
<Tag> Cross Reactivate	34	2 Steps at a Time	53
37. Reflected <Tag>	35	1 Step at a Time	54
38. Reset	36	3 Steps at a Time	54
39. Reverse Checkpoint <Anything> by <Anything>	38	Cross 2 Steps at a Time	55
40. Reverse Order Concept	40	52. Stimulate	55
41. Reverse the Pass	41	Stimulate But <Anything>	56
42. Reverse the Top	41	<Anything> Stimulate	56
43. Revolve to a Wave	42	53. Strut Right	56
44. Rip Off	43	Strut Left	56
45. Rotate (from columns)	43	Single Strut Right	57

Single Strut Left	57	64. Two Faced Concept	67
Strut Right and Left	57	65. Wave the <Anyone>	67
Strut Left and Right	58	66. With Confidence	68
Single Strut Right and Left . . .	58	67. Z Axle	69
Single Strut Left and Right . . .	58	Pass Z Axle	69
Left Strut Left	58	68. Z Concept (4 dancers only) . . .	69
54. Swap the Top variations	58	Misc-1. Add Concept	73
Cross Swap the Top	59	Use Concept	74
Reverse Swap the Top	59	Misc-2. <Anything> But <Anything> Concept	75
Reverse Cross Swap the Top . .	59	Misc-3. First 1/2 Concept	76
55. Swing O Late	59	Middle 1/2 Concept	77
56. Tag the Top	60	Last 1/2 Concept	78
<Tag> the Top	60	Misc-4. Fly the Coop	78
57. Take 2	60	Misc-5. Offset Triple Lines Waves Columns Boxes Concept	79
Take 1	61	Misc-6. Single Concept	80
Take 3	61	Misc-7. Supercalls	80
Take 4	61		
58. Track n	61		
59. Trade the Diamond	62		
60. Trapezoid Concept	62		
61. Triple Waves Lines Working For- ward Backward Concept	63		
62. Turn the Key	64		
<Anything> the Key	65		
the Key	66		
Split Turn the Key*	66		
63. Turnstyle	66		

<Anyone> とは、言葉の意味は“誰でも”ということですが、Wave the Belles のように、人の指示を含むコールのときに Wave 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、Busy Crossfire のように、コールの中に任意のコールが現れるときに Busy <Anything> 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。改訂前の資料では (Any Tagging Call) と表していましたが、C3A のリストの変更にあわせて、変更しました。

改訂前の資料では <Anyone> と <Anything> も ‘(’ と ‘)’ で囲っていましたが、C3B のリストにあわせて ‘<’ と ‘>’ で囲むようにしました。Scoot | <Tag> (Chain Thru) (and Scatter) (Cross) Reaction の例で説明します。‘|’ で区切られたコールは、そのどちらかということを示します。この例では、Scoot の言葉か tagging call が示されます。‘(’ と ‘)’ で囲む使い方は、この例では、“Chain Thru” も “and Scatter” 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. <Tag> and Scatter

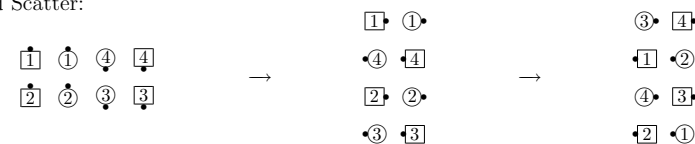
<Tag> and Scatter は、1/1996 のリストの改訂で C3B のコールとなりました。

<Tag> Back to a Wave (C1) の Scoot Back を、Scatter Scoot にしたものです。すなわち <Tag> を 1/2 の位置まで行い、Scatter Scoot をします。

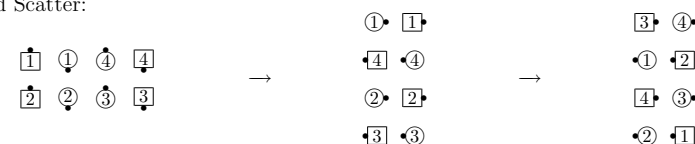
“1/2 の位置まで行い”と説明していますが、そこでは手をとりにません。手をとってしまうと、Scoot Back の回る動きをしようとしてしまいます。Tagging Call で追いかける人が 1/2 回することに注意してください。

コールの名前に “Back” の言葉が入っていません。また、Tagging Call で先に行く人は、Split Circulate でなく All 8 Circulate となります。

Tag and Scatter:



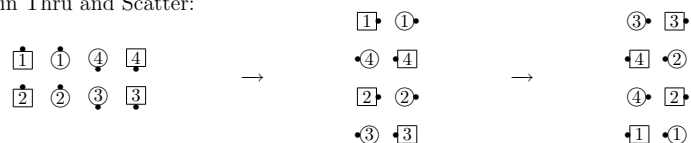
Flip and Scatter:



<Tag> Chain Thru and Scatter

<Tag> Chain Thru (C3A) の Scoot Chain Thru を, Scatter Scoot Chain Thru にしたものです。すなわち <Tag> を 1/2 の位置まで行い, Scatter Scoot Chain Thru をします。

Tag Chain Thru and Scatter:



2. Scoot | <Tag> (Chain Thru) (and Scatter) (Cross) Nuclear Reaction | Reaction | Reactivate

Scoot | <Tag> (Chain Thru) (Cross) Reaction は C3A のコールですが, C3B では “and Scatter” が加わり, Reaction だけでなく C3B のコール Nuclear Reaction と Reactivate についてもコールされます。

この and Scatter は, 1/1996 のリストの改訂で C3B のコールとなり, Nuclear Reaction と Reactivate については, 8/2000 のリスト改定で C3B となりました。

Scoot | <Tag> は, “Scoot の言葉か Tag the Line の仲間のコール” を意味します。‘(’ と ‘)’ の中のコールは, “あってもなくても” という意味です。まず Scoot | <Tag> が指示され, 次に “Chain Thru”, “and Scatter”, “Cross” の組み合わせが指示されます。この3つの指示の順番はこの通りで, その内のいくつかがあたりなかったりします。そして Nuclear Reaction | Reaction | Reactivate のどれかが指示されます。

まず Scoot のときは, Scoot Back to a Wave をします。<Tag> のときは, Tag the Line の仲間のコールを 1/2 の位置まで行い Scoot Back to a Wave をします。“Chain Thru” があれば Centers は “Slip - Swing” をすることで, Scoot Back to a Wave を Scoot Chain Thru to a Wave にします。“and Scatter” があれば, 外側の Split Circulate の動きを All 8 Circulate の動きにします。そして, コールを聞いたときに “Cross” があるかないかを覚えておき, Nuclear Reaction | Reaction | Reactivate のどれかを行います。 “Cross” があったときは, それぞれ Cross Nuclear Reaction | Cross Chain Reaction | Cross Reactivate となります。

“Scoot” と “and Scatter” の組み合わせは, “Scatter Scoot ...” とコールされます。

“Chain Thru”, “and Scatter”, “Cross” の指示が何もない <Tag> Nuclear Reaction | Reaction | Reactivate では, <Tag> を 1/2 の位置まで行い, Scoot Nuclear Reaction | Reaction | Reactivate をします。つまり, Scoot Back to a Wave をし, Nuclear Reaction | Reaction | Reactivate のどれかを行います。

Tag Reaction = 1/2 Tag, Scoot Back to a Wave, Chain Reaction.

Flip Reactivate = Flip the Line 1/2, Scoot Back to a Wave, Reactivate.

Vertical Tag Nuclear Reaction = Vertical 1/2 Tag, Scoot Back to a Wave, Nuclear Reaction.

“Chain Thru” があるときは, Scoot Back to a Wave が, Scoot Chain Thru to a Wave になります。“and Scatter” があるときは, Scoot Back to a Wave が, Scatter Scoot to a Wave になります。“Chain Thru and Scatter” のときは, Scoot Back to a Wave が, Scatter Scoot Chain Thru to a Wave になります。“Cross” があるときは, Nuclear Reaction | Reaction | Reactivate のどれかが, それぞれ Cross Nuclear Reaction | Cross Chain Reaction | Cross Reactivate になります。Nuclear Reaction の組み合わせをあげると, 次のようになります。

<Tag> Nuclear Reaction,

<Tag> Cross Nuclear Reaction,

<Tag> Chain Thru Nuclear Reaction,

<Tag> Chain Thru Cross Nuclear Reaction,

<Tag> and Scatter Nuclear Reaction,

<Tag> and Scatter Cross Nuclear Reaction,

<Tag> Chain Thru and Scatter Nuclear Reaction,

<Tag> Chain Thru and Scatter Cross Nuclear Reaction

C3B までの Tagging Call には, 次のものがあります。

Chase,	Invert,	Tag,
Cross Flip,	Left Chase,	Track,
Cross Invert,	Left Tag,	Vertical Left Tag,
Cross Loop and Tag,	Loop and Tag,	Vertical Tag
Double Pass,	Magic Cross Invert,	
Flip,	Magic Invert,	

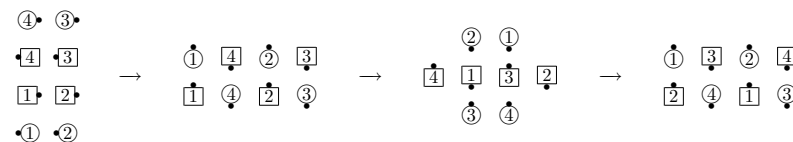
では, 例をいくつか見てみましょう。

Tag and Scatter Reaction:



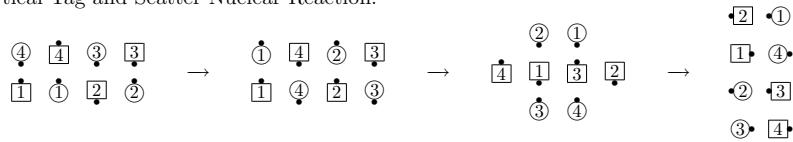
この Tag and Scatter Reaction では, 1/2 Tag をし, Scatter Scoot to a Wave をし, Chain Reaction をします。Scatter Scoot のときに, 外を向いている人は, 前進して Trade をして, 1/4 tag formation の ends となります。この場合は右の wave からなので右肩での Trade となりますが, 左の wave からは “ends は外側 centers は内側” なので左型の Trade となります。

Flip and Scatter Reactivate:



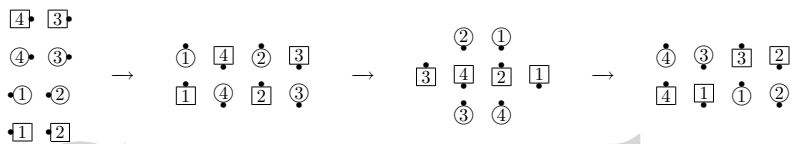
この *Flip and Scatter Reactivate* では、Flip the Line 1/2 をし、Scatter Scoot to a Wave をし、Reactivate をします。

Vertical Tag and Scatter Nuclear Reaction:



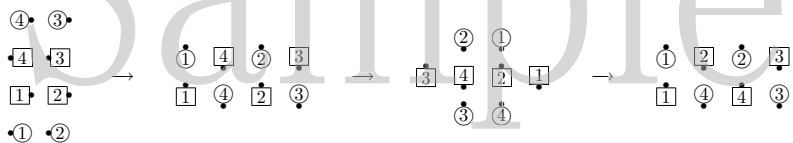
この *Vertical Tag and Scatter Nuclear Reaction* では、Vertical 1/2 Tag をし、Scatter Scoot to a Wave をし、Nuclear Reaction をします。

Tag Chain Thru and Scatter Reaction:



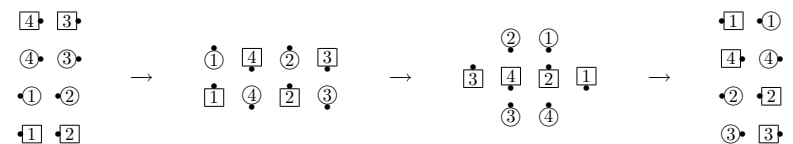
この *Tag Chain Thru and Scatter Reaction* では、1/2 Tag をし、Scatter Scoot Chain Thru to a Wave をし、Chain Reaction をします。

Flip Chain Thru and Scatter Reactivate:



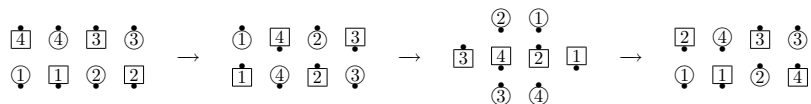
この *Flip Chain Thru and Scatter Reactivate* では、Flip the Line 1/2 をし、Scatter Scoot Chain Thru to a Wave をし、Reactivate をします。

Tag Chain Thru and Scatter Nuclear Reaction:



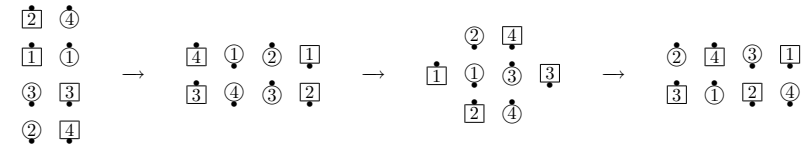
この *Tag Chain Thru and Scatter Nuclear Reaction* では、1/2 Tag をし、Scatter Scoot Chain Thru to a Wave をし、Nuclear Reaction をします。

Chase Chain Thru and Scatter Cross Reaction:



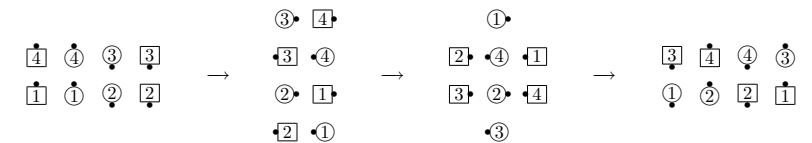
この *Chase Chain Thru and Scatter Cross Reaction* では、Chase the 1/2 Tag をし、Scatter Scoot Chain Thru to a Wave をし、Cross Chain Reaction をします。

Track Chain Thru and Scatter Cross Reactivate:



この *Track Chain Thru and Scatter Cross Reactivate* では、Track 2 をし、Scatter Scoot Chain Thru to a Wave をし、Cross Reactivate をします。

Cross Flip Chain Thru and Scatter Cross Nuclear Reaction:



この *Cross Flip Chain Thru and Scatter Cross Nuclear Reaction* では、Cross Flip the Line 1/2 をし、Scatter Scoot Chain Thru to a Wave をし、Cross Nuclear Reaction をします。Cross が2回指示されることになりましたが、2つ目の Cross は実際の動きより前のタイミングで指示されるので、覚えておく必要があります。また、Cross が1回だけのときに、Cross があったことを気にしすぎると、2つ目の Cross がないにもかかわらず Cross をしてしまうことがあるので注意が必要です。いくつかの組み合わせがまとめて指示されますので、それぞれを順番にこなしていく技術が要求されます。コールを全部聞いてから動くのではなく、始めの Tagging Call は、聞いたらすぐに動くので覚える必要はありません。

3. Bingo

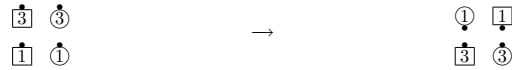
4人の box から、trailers は Any Shoulder Wheel Thru を、leaders はその場で外回りに 3/4 向きを変えます。



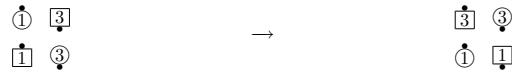
この右の例では、trailers は左肩の通り過ぎとなることに注意してください。Leaders の動きを 1/4 In で踊ることはやめましょう。Bingo and Roll で困りますし、タイミングが合いません。

4. Boomerang

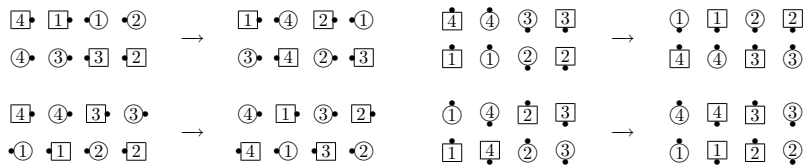
1) カップルが tandem となった formation から、Zoom をして leader となった人が Trade をします。



2) 4人の box で mini wave となっている formation から, leaders は Zoom を, trailers は Extend - Trade - Extend をします。Trailers の動きは Scoot Back と同じです。



8人の formation では, 次のようになります。



Boomerang and Roll では, 1) の場合は全員向きを変えますが, 2) の場合で Scoot Back の動きをする人は向きを変えません。また 2) の場合では, 1/2 Boomerang が行え diamond で終わります。

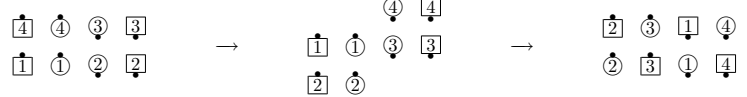
Boomerang and Roll: 1/2 Boomerang:



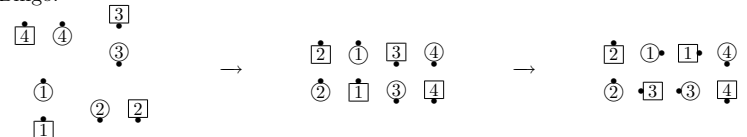
5. Busy <Anything>

Keep Busy (C3A) を行いますが, trailers は前進し反対側から来ると line や box などのコンパクトな formation を作り Anything のコールを行います。Keep Busy But との違いを覚えておいてください。Keep Busy But では centers で終わる人の最後の動きの Step and Fold を, But に続くコールで置き換えます。

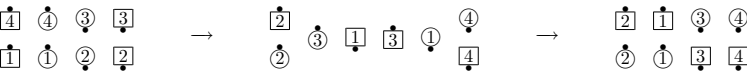
Busy Crossfire:



Busy Bingo:



Keep Busy But Ah So:



6. Cast and Relay

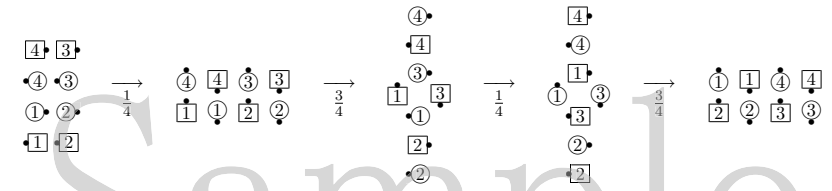
Relay the Top の始めの Arm Turn と Star の回転が fraction で指示されます。

1/4 Cast and Relay は, Relay the Top の始めの Arm Turn と Star を 1/4 に,
1/2 Cast and Relay は, Relay the Top の始めの Arm Turn と Star を 1/2 に,
3/4 Cast and Relay は, Relay the Top の始めの Arm Turn と Star を 3/4 としたものです。

1/4 Cast and Relay

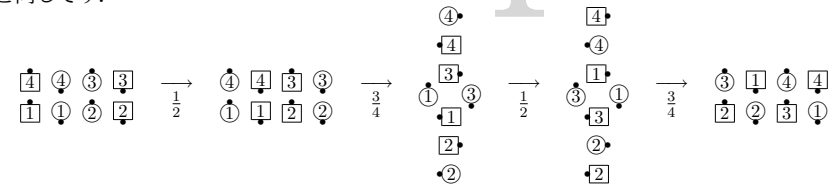
Relay the Top の始めの Arm Turn が 1/4 となります。

コールの名前に Relay が含まれていますので, Relay the Top の仲間で, 1/4 the Deucey の仲間ではなく, Star のときに ends は Trade をするということが分かります。1/4 と指示されますが, 2番目と4番目のパートは 3/4 であることに注意してください。



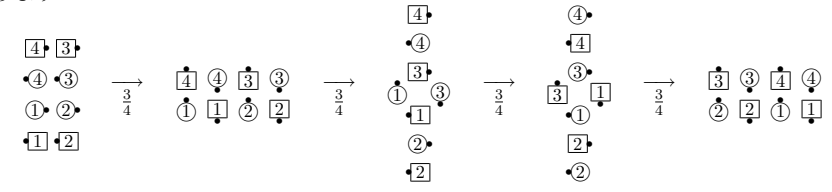
1/2 Cast and Relay

Relay the Top の始めの Arm Turn と Star が 1/2 となり, Relay the Top turn the star 1/2 と同じです。



3/4 Cast and Relay

Relay the Top の始めの Arm Turn と Star が 3/4 となります。全ての fraction が 3/4 となります。



7. Change Lanes

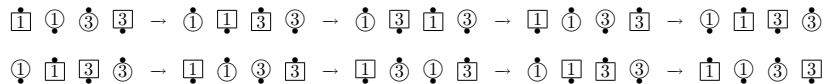
Change Lanes は、8/2000 のリスト改定で C3B のコールになりました。

Centers は Any Hand Remake and Spread, ends は Circulate - Crossover Circulate をします。Ends が遅れると違うところを通ることになるので、速く動きましょう。



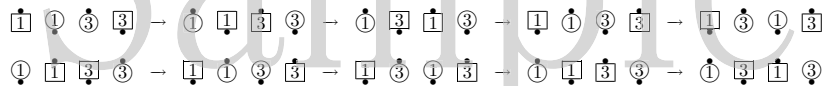
8. Change the Wave

1) Swing, 2) Slip, 3) Centers Cross Run, 4) Swing をします。



Change the Centers

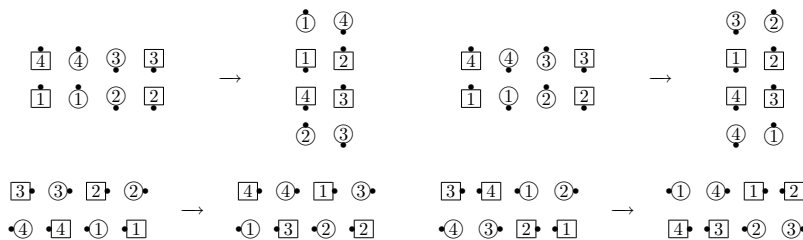
1) Swing, 2) Slip, 3) Centers Cross Run, 4) Slip をします。



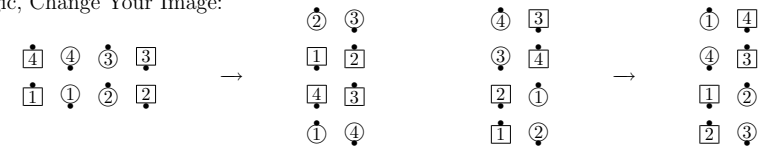
Change the Wave と Change the Centers では、4番目のパートが違うだけで、1-3のパートは同じです。4番目のパートについては、Centers Trade か全員で Trade の違いとなり、Change the Centers ではコールの名前に center があるので centers が Trade を、Change the Wave では wave ですから全員で Trade をする、というように違いを覚えることができます。

9. Change Your Image

Centers は Phantom Column Circulate 2 を、ends は Split Circulate 2 を行います。



Magic, Change Your Image:

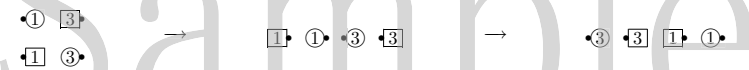


この Magic Change Your Image の例では、左の例の line からのときは centers が Magic Column Circulate 2 をし ends は普通に Split Circulate 2 をします。右の例の column からのときは centers が Magic Column Circulate 2 をし ends は Magic Split Circulate 2 をします。左の例では line から Magic Split Circulate 2 ができないので ends は普通に行います。この場合 Centers Work Magic Change Your Image とコールされれば良いですが、単に Magic Change Your Image とコールされることもありますから覚えておきましょう。

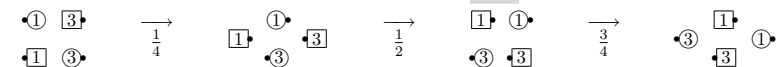
10. Chase the Tag

Chase the Tag は、8/2000 のリスト改定で C3B のコールになりました。

Belles は右へ U Turn Back しまっすぐ進みます。Beaus は Fold をし belle について行き、Tag the Line を終わらせます。つまり、Chase Right の途中から Double Pass Thru をします。



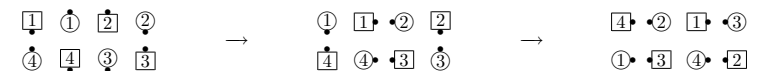
Chase the Tag は *Tagging Call* で、次のように Tag の途中の位置までのコールがあります。それぞれ、Chase the 1/4 Tag - Chase the 1/2 Tag - Chase the 3/4 Tag とコールされます。

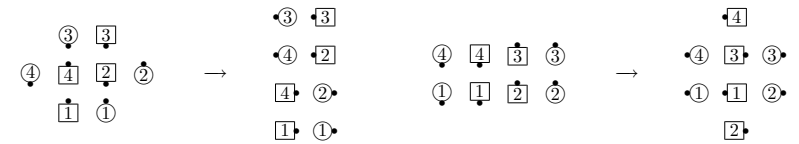


Chase Your Neighbor (C1) は、Chase the 1/2 Tag をし Follow Your Neighbor をするものです。このように Chase が *Tagging Call* なので、*Chase Chain Thru*, *Chase and Scatter*, *Chase Nuclear Reaction | Reaction | Reactivate*, *Chase the Top*, *Chase Your Criss Cross Neighbor*, *Chase Your Leader* など多くの組み合わせのコールがあります。

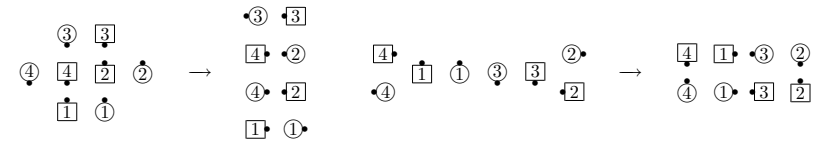
11. Chuck a Luck

Centers が外を向いた line から行います。Centers は Centers Run の自分のパートをして反対から来る人と Pass In をします。Ends は Partner Tag の自分のパートをして Pass Thru をします。





次のように、Cast Off が push cast となることもあります。

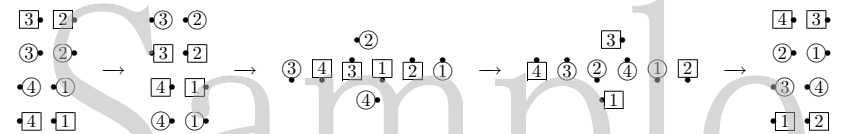


サンプルにつき省略

64. Two Faced Concept

Wave から行うコールを two faced line から行い、コールの Arm Turn を Trade で行います。

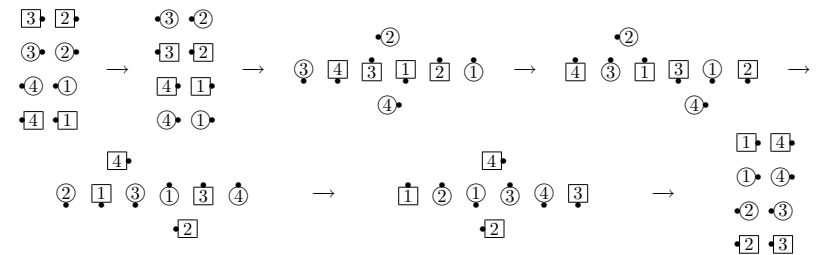
Two Faced Relay the Top:



Two Faced Reverse the Top:



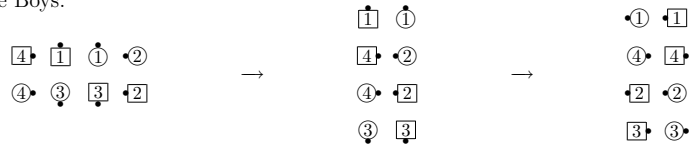
Two Faced Relay the Deucey:



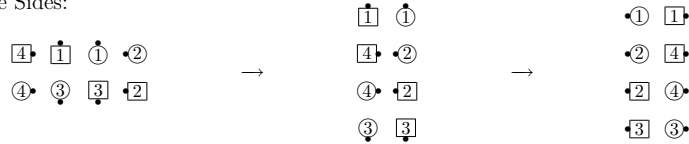
65. Wave the <Anyone>

全員 Press Ahead し、ends は <Anyone> Kickoff を、centers は <Anyone> Walk others Dodge をします。

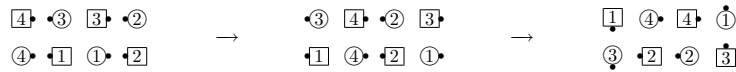
Wave the Boys:



Wave the Sides:



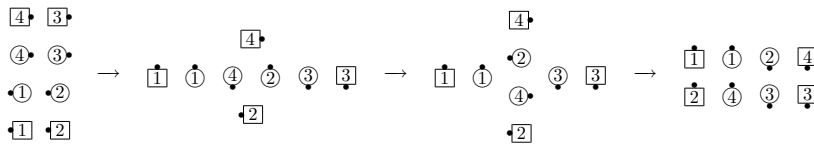
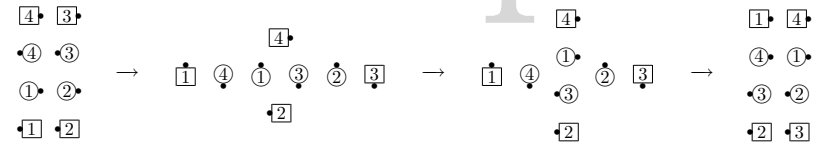
Wave the Beaus:



66. With Confidence

1) Centers は Hinge をし, ends は 1/2 circulate をします. 2) そして, very centers が Hinge をします. 3) カップルとなった人は Step Forward, wave となった人は centers が ends の方へ U Turn Back をして Couples Hinge の自分のパートをし, two faced line に adjust するようにカップルの後ろへ付きます.

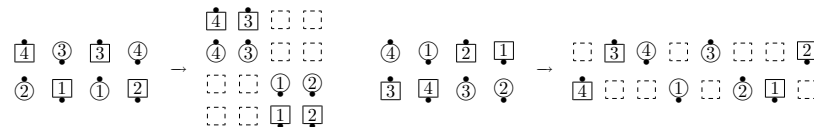
Wave となった人の動きは, Mainstream の Recycle の動きに似ていて, その動きを少しだけ行うということで *Short Cycle* (C4) というコールとなっています.



3 パートのコールで, Finish - 2/3 - Like a などのコンセプトが使われます.

Split Phantom Waves, With Confidence:

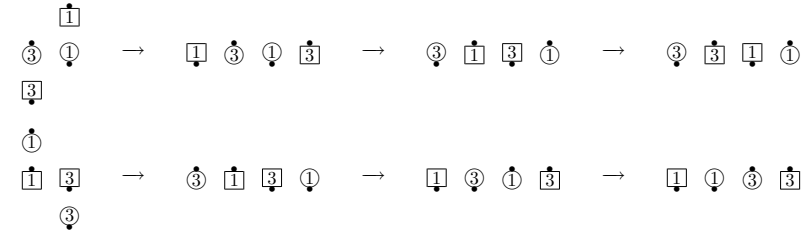
Split Phantom Boxes, With Confidence:



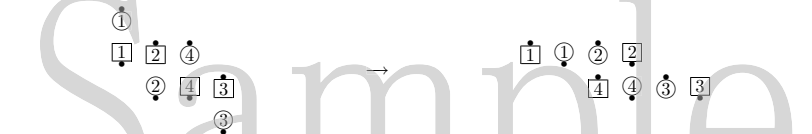
この左の例は, 隣に人が来るのでそれ程難しくはありませんが, 右の例は, 隣に人が来ないのでとても難しいです. 全体の人の動きを追わないとできません.

67. Z Axle

Z formation から, the Axle に似た動きをします. Outsides が Cross Cast Back をし, Trade, Centers Trade をします.



次の例では, 普通 parallelogram で終わるようにしていますが, opt for a parallelogram と指示されることもあります. Opt は, 選択するという意味です.



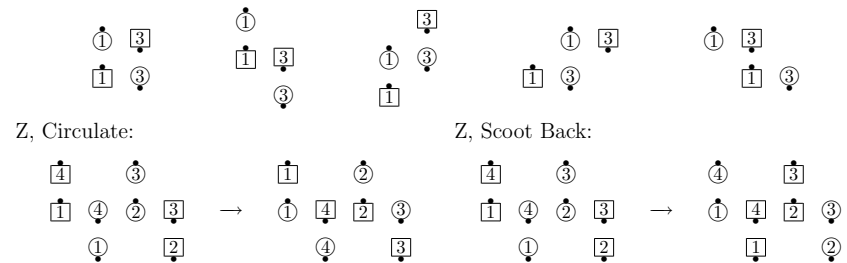
Pass Z Axle

Z formation から, Pass Thru をし, Z Axle をします.

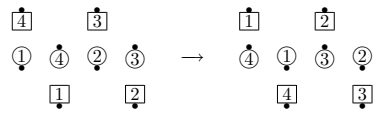
68. Z Concept (4 dancers only)

Z Concept は, 1/1996 のリストの改訂で C3A から C3B へ移りました.

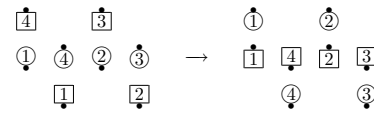
次の1番左の box から, 縦横4通りに 1/2 ポジションずれると, 次のような formation ができます. これらを Z formation といいます. Z はセットでなくズイーと発音します. Z Concept では, このような Z formation から box でのコールを行い, Z formation を保ちます.



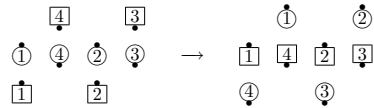
Z, Chase Right:



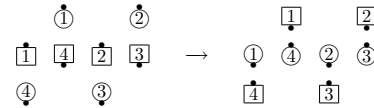
Z, Vertical 1/2 Tag:



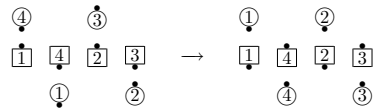
Z, Walk and Dodge:



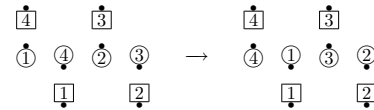
Z, Partner Trade:



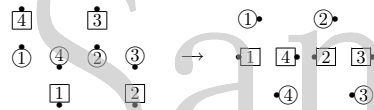
Z, Recoil:



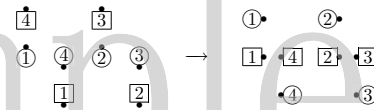
Z, Remake:



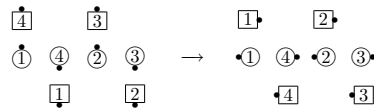
Z, Counter Rotate:



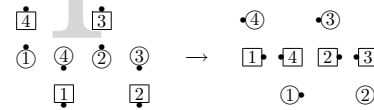
Z, Counter Couple Up:



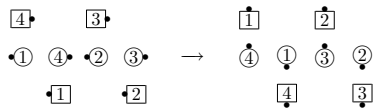
Z, Single Transfer:



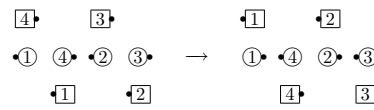
Z, Single Cross and Wheel:



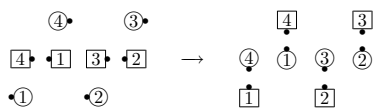
Z, Single Checkmate:



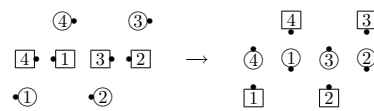
Z, Cross Back:



Z, Zing:

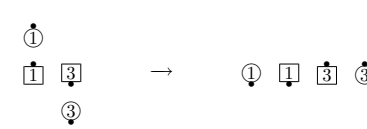


Z, Leads Latch On:

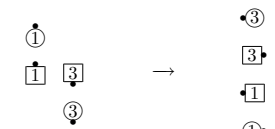


次の Peel Off の仲間のコールでは、もともと Z formation からも行うようになっていきますから、これは別のもです。Plus の資料の Peel Off のところを参照してみてください。

Peel Off:



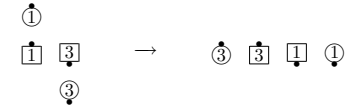
Peel the Top:



Peel and Trail:



Trail Off:



Sample

Miscellaneous (その他)

ここでは、C3B のリストになく、C3B 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

Add Concept と Use Concept は C3A の資料にも記載しています。C3B の資料では、C3B のコンセプトを中心に記載しています。

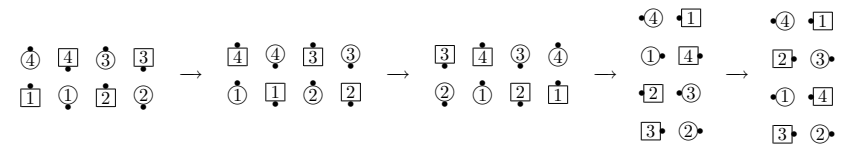
例えば、Initially Add Call-A to Call-B とコールされ、Add は“加える・追加する”という意味です。この Initially Add の場合、Call-B の始めのパートの後に Call-A を加えます。すなわち、Call-B の始めのパートをして、Call-A をし、Call-B の 2 パート目から最後までで行います。加えるコールが先に指示されるので、覚えておく必要があります。

Secondly Add Call-A to Call-B の場合は、Call-B の 2 番目のパートの後に Call-A を加えます。すなわち、Call-B の 1-2 番目のパートをして、Call-A をし、Call-B の 3 パート目から最後までで行います。

Secondly は Initially の仲間のコンセプトで、Initially は始めのパートを Initially に続くコンセプトで行いますが、Secondly は 2 番目のパートを Secondly に続くコンセプトで行います。

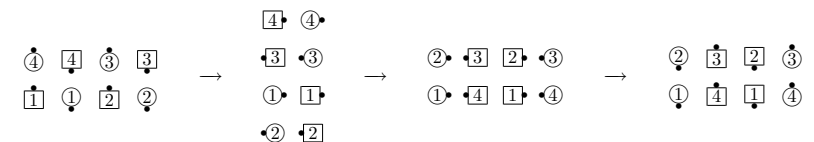
この Initially や Secondly のように concept を従える concept のことを *meta-concept* (メタコンセプト) といいます。一般的に言えば、meta-concept の後に Add と指示されます。

Secondly Add, Counter Rotate to Swing and Mix:



この Secondly Add Counter Rotate to Swing and Mix の例では、Swing and Mix の 1-2 番目のパートである Swing – Centers Cross Run をして、Counter Rotate を加え、Slip をします。

Secondly Add, Recycle to Recycle:



この Secondly Add Recycle to Recycle の例では、2/3 Recycle の後に、Recycle をして、Roll をします。

Use Concept

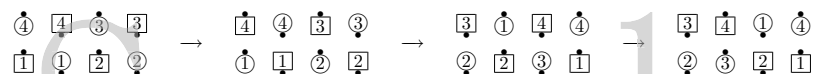
例えば Initially Use Call-A in Call-B とコールされ、Use は “使う・用いる” という意味です。この Initially Use の場合、Call-B の始めのパートに Call-A を使います。すなわち、Call-A をして、Call-B の 2 パート目から最後まで行います。代わりに使うコールが先に指示されるので、Initially 以外の場合では、覚えておく必要があります。

Secondly Use Call-A in Call-B の場合は、Call-B の 2 番目のパートに Call-A を使います。すなわち、Call-B の始めのパートをして、Call-A をし、Call-B の 3 パート目から最後まで行います。

Secondly は Initially の仲間のコンセプトで、Initially は始めのパートを Initially に続くコンセプトで行いますが、Secondly は 2 番目のパートを Secondly に続くコンセプトで行います。

この Initially や Secondly 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。

Secondly Use, Trade the Deucey in Swing and Mix:



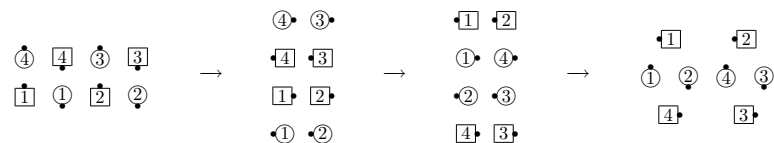
この Secondly Use Trade the Deucey in Swing and Mix の例では、Swing and Mix の 2 番目のパートに Trade the Deucey を使います。すなわち、Swing - Trade the Deucey - Slip をします。

Middle 1/2 Use, Trade the Deucey in Change the Wave:



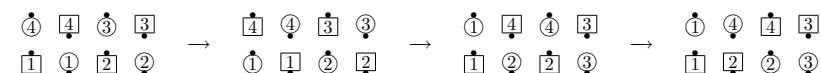
Middle 1/2 (C4) は、真ん中の半分のこと、4 パートのコールでは part 2 - part 3 となります。この Middle 1/2 Use Trade the Deucey in Change the Wave の例では、Change the Wave の 2 番目と 3 番目のパートに Trade the Deucey を使います。すなわち、Swing - Trade the Deucey - Swing をします。

Secondly Use, Trade the Deucey in Remake:



この Secondly Use Trade the Deucey in Remake の例では、Remake の始めのパートの Right Arm Turn 1/4 をして、2 番目のパートの代わりに Trade the Deucey をし、3 番目のパートの Right Arm Turn 3/4 をします。Right hand wave からの普通の Remake では、全員で 1/4 - centers が 1/2 - 全員で 3/4 となりますが、この例では最後の 3/4 は centers が行うこととなります。Remake と似たコールの Swing the Fractions でも同じようなことが起こります。

Middle 1/2 Use, Inroll Circulate in Change the Centers:



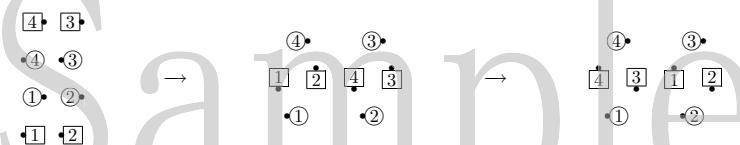
この Middle 1/2 Use Inroll Circulate in Change the Centers の例では、Change the Centers の 2 番目と 3 番目のパートの代わりに Inroll Circulate を使います。すなわち、Swing - Inroll Circulate - Slip をします。

Misc-2. <Anything> But <Anything> Concept

But は、途中からコールを変化させるために使われてきました。コール毎に覚える必要がありましたが、ほとんどのコールの場合に共通点があり、次のように整理されました。

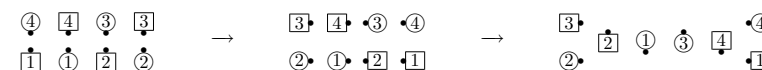
Center でコールを終える人達がコールの最後のパートを but の後に指示されるコールで置き換えます。例を見てみましょう。

Tally Ho but, Trade the Wave:



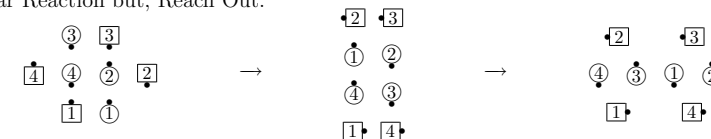
この Tally Ho but Trade the Wave の例では、最後の Centers Cast Off 3/4 の代わりに、centers は Trade the Wave を行います。この Tally Ho but は C1 で以前からコールされています。始めのうちは ends も途中で止まってしまうようなことがみうけられます。

Load the Boat but, Fan the Top:



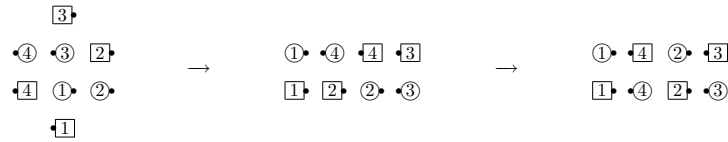
この Load the Boat but Fan the Top の例では、最後の Centers Pass Thru の代わりに、centers は Fan the Top を行います。

Nuclear Reaction but, Reach Out:



この Nuclear Reaction but Reach Out の例では、最後の Centers Counter Rotate の代わりに、centers は Reach Out を行います。

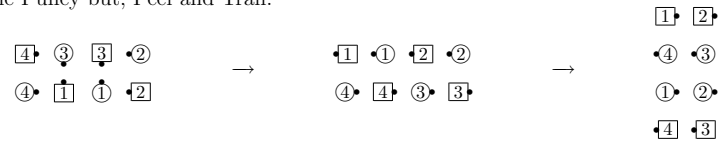
Plenty but, Walk and Dodge:



この Plenty but Walk and Dodge の例では、最後の Centers Leads Roll Out to a Wave の代わりに、centers は Walk and Dodge を行います。

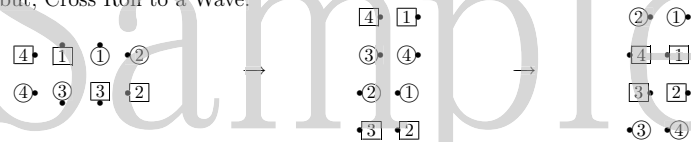
このルールでは適用できないものに、*An Anchor (C4)*, *Spin the Pulley*, *Lift Off* があります。以降の例をご覧ください。

Spin the Pulley but, Peel and Trail:



この Spin the Pulley but Peel and Trail の例では、Triple Cross の後の Peel Off の代わりに、全員で but の後に指示されるコール Peel and Trail を行います。

Lift Off but, Cross Roll to a Wave:



この Lift Off but Cross Roll to a Wave の例では、Couples Circulate の代わりに、全員で but の後に指示されるコール Cross Roll to a Wave を行います。

さて、紛らわしい例を述べておきます。次の 2 つの例を比べてみてください。

Busy, Cross Roll to a Wave:



Keep Busy but, Cross Roll to a Wave:



Busy Cross Roll to a Wave では、centers で終える人達は 1/2 Couples Circulate をして Cross Roll to a Wave をしますが、Keep Busy but Cross Roll to a Wave では、centers で終える人達の最後の Step and Fold の代わりに Cross Roll to a Wave を行います。

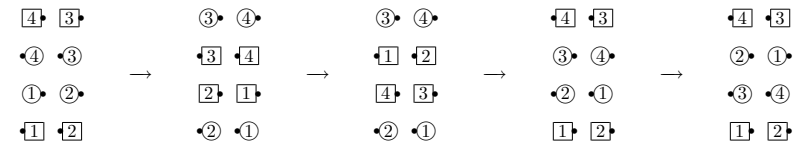
Misc-3. First 1/2 Concept

First 1/2 は Meta-concept です。コールの前半を指定される concept で行います。

次にコンセプトを必要とするコンセプトを *meta-concept* (メタ コンセプト) といい、「Meta-concept Concept Call」のように記述できます。

1/2 は “ハーフ” または “ワンハーフ” とコールされます。

First 1/2 Tandem, Change the Centers:

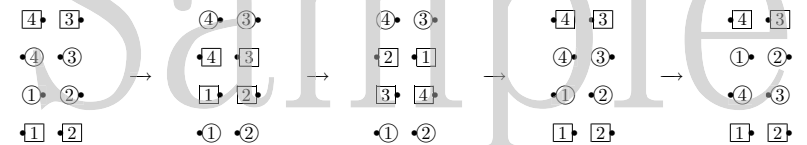


この First 1/2 Tandem Change the Centers の例では、始めの 2 つのパートを Tandem で行います。すなわち、Tandem Swing - Tandem Slip - Centers Cross Run - Slip となります。

Middle 1/2 Concept

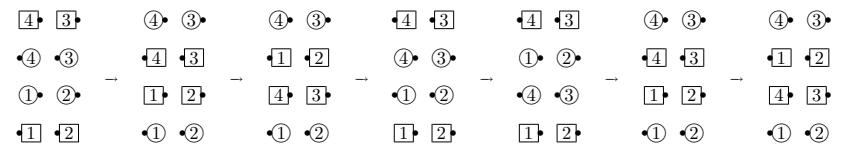
Middle 1/2 は Meta-concept です。コールの真ん中の半分を指定される concept で行います。

Middle 1/2 Tandem, Change the Centers:



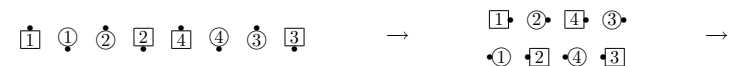
この Middle 1/2 Tandem Change the Centers の例では、真ん中の 2 つのパートを Tandem で行います。すなわち、Swing - Tandem Slip - Tandem Centers Cross Run - Slip となります。

Middle 1/2 Twice, Change the Centers:



この Middle 1/2 Twice Change the Centers の例では、真ん中の 2 つのパートを 2 回行います。すなわち、Swing - Slip - Centers Cross Run - Slip - Centers Cross Run - Slip となります。なお、真ん中の 2 つのパートを 2 回づつ行うものではありません。

Middle 1/2 Tandem, Swing Thru:



サンプルにつき省略

索引

<Anything> But <Anything> Concept	75	Chase Chain Thru	9
<Anything> Stimulate	56	Chase Chain Thru and Scatter Cross Reaction	5
<Anything> the Key	65	Chase Nuclear Reaction Reaction Reactivate	9
<Tag>	1	Chase the Tag	9
<Tag> and Scatter	1	Chase the Top	9
<Tag> Chain Thru and Scatter	2	Chase Your Criss Cross Neighbor	9
<Tag> Cross Nuclear Reaction	29	Chase Your Leader	9
<Tag> Cross Reactivate	34	Chuck a Luck	9
<Tag> Nuclear Reaction	28	clockwise	43, 47
<Tag> Nuclear Reaction Reaction Reactivate	2	consistency	55, 61
<Tag> Reactivate	34	Criss Cross the Deucey	10
<Tag> the Top	60	Cross	2
0 Steps at a Time	54	Cross 2 Steps at a Time	55
1 Step at a Time	54	Cross Chuck a Luck	10
1/2 Cast and Relay	7	Cross Cycle	10
1/4 Cast and Relay	7	Cross Flip and Scatter	11
2 Steps at a Time	53	Cross Flip Back	11
3 Steps at a Time	54	Cross Flip Chain Thru	11
3/4 Cast and Relay	7	Cross Flip Chain Thru and Scatter Cross Nuclear Reaction	5
4 Steps at a Time	54	Cross Flip Nuclear Reaction Reaction Reactivate	11
Add Concept	73	Cross Flip the Line	11
All 8 Cross Cycle	11	Cross Flip the Top	11
An Anchor	76	Cross Flip Your Criss Cross Neighbor	11
and Scatter	2	Cross Flip Your Leader	11
Anyone	1, 67	Cross Lock 'em Up	25
Anything	1, 6, 24, 38, 56, 65	Cross Lock the Hinge	12
Bingo	5	Cross Lockit	12
Boomerang	5	Cross Loop and 1/2 Tag	25
Busy <Anything>	6	Cross Loop and 1/4 Tag	25
But	6, 24, 75	Cross Loop and 3/4 Tag	25
Cast and Relay	7	Cross Loop and Tag	25
Chain Thru	2	Cross Nuclear Reaction	27
Change Lanes	8	Cross Reactivate	33
Change the Centers	8	Cross Swap the Top	59
Change the Wave	8	Detour	13
Change Your Image	8	Diagonal Box Concept	12
Chase and Scatter	9		

Disband.....	13
Divide the Ocean.....	14
Divide the Sea.....	14
Double Echo Concept*.....	16
Double Generous Stingy Concept*.....	21
Echo Concept.....	15
Evenly Concept.....	30
Expand the Column.....	13
Explode the Diamond.....	17
Extend the Key.....	65
Fan Concept.....	17
Fan the Top 'em Up.....	24
Finish Nuclear Reaction.....	27
Finish Tag the Top.....	60
Finish Turn the Key.....	66
First 1/2 Concept.....	76
First Half Concept.....	76
Flip and Scatter Reactivate.....	4
Flip Chain Thru and Scatter Reactivate.....	4
Flip Your Lid.....	17
Fly the Coop.....	78
Fourthly Concept.....	46
Gee Whiz.....	18
Generous Stingy Concept.....	19
Good Show.....	21
Hinge the Cross Lock.....	12
Hinge the Lock 'em Up.....	24
In Reverse Order.....	40
Interlocked Calls.....	22
Interlocked Counter.....	22
Interlocked Rally.....	22
Interlocked Ramble.....	22
Interlocked Scoot and Counter.....	23
Interlocked Scoot and Rally.....	23
Interlocked Scoot and Ramble.....	23
Last 1/2 Concept.....	78
Last Half Concept.....	78
Left Strut Left.....	58
Lickety Split.....	23
Lift Off.....	23, 76
Lift Off But <Anything>.....	24
Lock 'em Up.....	24
Lock the Hinge the Lock 'em Up.....	25
Lock the Key.....	65
Loop and Tag.....	25
Loop and Tag and Scatter.....	25
Loop and Tag Chain Thru.....	25
Loop and Tag Nuclear Reaction Reaction Reactivate.....	25
Loop and Tag the Top.....	25
Loop and Tag Your Criss Cross Neighbor 25	
Mark Time.....	54
matrix.....	30, 31, 49
meta-concept.....	15, 73, 74, 77
Middle 1/2.....	74
Middle 1/2 Concept.....	77
Middle Half Concept.....	77
Mirror.....	26
Mirror Concept.....	26
Nuclear Reaction.....	27
Oddly Concept.....	29
Offset Triple Lines Waves Columns Boxes Concept.....	79
Pass Z Axle.....	69
Peel Off.....	70
Phantom Waves Lines Columns Concept 30	
Quack.....	62
Quadruple <Formation> Concept.....	32
Reactivate.....	32
Reflected <Tag>.....	35
Reset.....	36
Reset 1/2.....	36
Reset 3/4.....	36
Reverse.....	26
Reverse Checkpoint <Anything> by <Anything> 38	
Reverse Cross Swap the Top.....	59
Reverse Echo Concept*.....	16

Reverse Lift Off.....	23
Reverse Order.....	26, 37, 65
Reverse Order Concept.....	40
Reverse Rotate (from columns).....	44
Reverse Shake and Rattle.....	47
Reverse Single Rotate (from columns).....	44
Reverse Swap the Top.....	59
Reverse the Pass.....	41
Reverse the Top.....	41
Revert Concept.....	35
Revolve to a Wave.....	42
Rip Off.....	43
Rotate (from columns).....	43
Scatter Scoot Chain Thru Cross Nuclear Reaction.....	28
Scatter Scoot Chain Thru Cross Reactivate 34	
Scatter Scoot Chain Thru Nuclear Reac- tion.....	28
Scatter Scoot Chain Thru Reactivate.....	34
Scatter Scoot Cross Nuclear Reaction.....	28
Scatter Scoot Cross Reactivate.....	34
Scatter Scoot Nuclear Reaction.....	28
Scatter Scoot Reactivate.....	34
Scoot Chain Thru Cross Nuclear Reaction 28	
Scoot Chain Thru Cross Reactivate.....	34
Scoot Chain Thru Nuclear Reaction.....	28
Scoot Chain Thru Reactivate.....	34
Scoot Cross Nuclear Reaction.....	28
Scoot Cross Reactivate.....	34
Scoot Nuclear Reaction.....	28
Scoot Reaction.....	28, 33
Scoot Reactivate.....	33
Scoot <Tag> (Chain Thru) (and Scatter) (Cross) Nuclear Reaction Reaction Reactivate.....	2
Scramble.....	45
Secondly.....	73, 74
Secondly Concept.....	46
Shake and Rattle.....	47
shape changer.....	64
Short Cycle.....	68
Sidetrack.....	47
Single Concept.....	80
Single Rotate (from columns).....	43
Single Sidetrack*.....	49
Single Strut Left.....	57
Single Strut Left and Right.....	58
Single Strut Right.....	57
Single Strut Right and Left.....	58
Spin the Pulley.....	76
Split Phantom <Formation> Concept.....	49
Split Phantom 1/4 Tags Concept.....	52
Split Phantom Boxes Concept.....	49
Split Phantom Diamonds Concept.....	52
Split Sidetrack*.....	48
Split Turn the Key*.....	66
Square Breathing.....	64
static.....	43
Steps at a Time.....	53
Stimulate.....	55
Stimulate But <Anything>.....	56
Stimulate the Column.....	55
Stingy.....	19
Strut Left.....	56
Strut Left and Right.....	58
Strut Right.....	56
Strut Right and Left.....	57
Supercalls.....	80
Swap the Top variations.....	58
Swing O Late.....	59
Tag.....	1
Tag and Scatter Reaction.....	3
Tag Chain Thru and Scatter Nuclear Re- action.....	4
Tag Chain Thru and Scatter Reaction.....	4
Tag the Top.....	60
Tagging Call.....	9, 11, 25, 61
Take 1.....	61
Take 2.....	60
Take 3.....	61
Take 4.....	61
the Key.....	66

Thirdly Concept	46
Track and Scatter	61
Track Chain Thru	61
Track Chain Thru and Scatter Cross Re- activate	5
Track n	61
Track Nuclear Reaction Reaction Reac- tivate	61
Track the Top	61
Track Your Criss Cross Neighbor	61
Track Your Leader	61
Trade the Diamond	62
Trapezoid Concept	62
Triple <Formation> Concept	32
Triple Waves Lines Working Forward Back- ward Concept	63
Turn the Key	64
Turnstyle	66
Two Faced Concept	67
Use Concept	74
Vertical Tag and Scatter Nuclear Reaction 4	
Wave the <Anyone>	67
With Confidence	68
Z Axle	69
Z Concept (4 dancers only)	69
Zigzag the Key	65