

H14-2-1 の改訂で 3 部作にしました。良く使われるコールを1冊目に、コンセプトを2冊目に、使われる頻度の少ないコールとコンセプトを3冊目に分けました。

説明については、できるだけオリジナルの定義を分かりやすい言葉で記述しました。コールの名前との関連や、コールのアイデアを知ることが重要と思うからです。ただし、コールは生きているものですから、覚えやすさのために定義が変わっているときは、そちらを述べてあります。

C4

— C4 Concepts —

の資料 (2/3)

Sample

Last Revised January 1, 2018
H30-1-1 版

— サンプルにつき省略 —

第1版: H8(1996)-3-23,
第2版: H14(2002)-2-1,
第3版: H18(2006)-3-11,
第4版: H25(2013)-3-1,
第5版: H30(2018)-1-1

Sample

目次

1. 1/2 and 1/2 Concept	1	Reverse Echo Concept	17
Generalized 1/2 and 1/2 Concept	2	Double Echo Concept	18
2. 3 By 3 Concept	4	16. Emulate Concept	18
4 By 4 Concept	5	17. Facing Parallelogram Concept .	18
3 By 1 Concept	5	18. Fast Concept	19
1 By 3 Concept	6	19. Flowing/Rolling/Sweeping/Veering	
3. 4 Phantom Blocks Concept	7	Concept	19
4. Anchor the (Anyone) Concept .	8	20. Fractional Stable Concept	20
5. (Anything) But (Anything) Con-		21. Fractional Twosome Concept	20
cept	8	22. Grand Working (direction) Con-	
6. (Anything) the Wave Concept .	10	cept	22
7. Any Order Concept	11	23. Gruesome Twosome Concept	22
8. Common Spot (formation) Con-		24. Interlace Concept	23
cept	12	2x1 Interlace Concept	23
9. Concentric Concept Variations .	13	1x2 Interlace Concept	24
Single Concentric Concept	13	Interlace by Halves Concept	24
Single Cross Concentric Concept	13	25. Interlocked Parallelogram Concept	24
Grand Single Concentric Concept	14	26. Invert Concept	25
Grand Single Cross Concentric		27. Like a Concept	25
Concept	14	28. Magic Diamond Concept	26
10. Delete Concept	14	Magic Wave Concept	27
11. Diagonal (formation) Concept .	14	Magic Line Concept	27
12. Diamond Concept	15	29. Magic Interlocked Diamonds Con-	
13. Distorted (formation) Concept .	16	cept	28
14. Drag the (Anyone) Concept . .	16	30. Matrix Concept	28
15. Echo Concept	17	31. Melded Concept	30

Overlapped Siamese Concept	31	44. Phantom Offset (formation) Con-	
32. Mimic Concept	32	cept	43
33. Mini Butterfly Concept	36	45. Phantom Tandem Concept	43
Mini O Concept	36	Phantom As Couples Concept .	44
34. More or Less Concept	36	Phantom Tandem Twosome Con-	
Less or More Concept	37	cept	44
35. Mystic Concept	37	Phantom Couples Twosome Con-	
36. Nose Concept	37	cept	44
37. Overlapped (formation) Concept	38	46. Piecewise Concept	44
Overlapped Diamond Concept .	38	47. Quadruple (formation) Working	
Overlapped Waves/Lines Concept	38	(direction) Concept	45
38. Parallelogram Split Phantom (for-		48. Rectify Concept	46
mation) Concept	39	49. Reverse the Halves Concept	47
Offset (formation) Split Phantom		50. Revert (Any Tagging Call) Con-	
Boxes Concept	39	cept	50
39. Phantom 1/4 Tags Concept	40	51. Rewind Concept	51
Interlocked Phantom 1/4 Tags		52. Rigger Concept	56
Concept	40	53. Sandwich Concept	57
40. Phantom Boxes Concept	41	54. Scatter Concept	59
Interlocked Phantom Boxes Con-		55. Shift Concept	60
cept	41	56. Short 6 Concept	62
41. Phantom Diamonds Concept	42	Tall 6 Concept	63
Interlocked Phantom Diamonds		57. Single Concept	63
Concept	42	58. Single File Concept	65
42. Phantom Interlocked 1/4 Tags		59. Skew Concept	66
Concept	42	Skewsome Concept	66
43. Phantom O Concept	42	60. Snag Concept	66
Phantom Butterfly Concept	43	Snag the (Anyone) concept	66
		Stall Concept	67

61. Standard Concept	67	77. Unwrap Concept	85
62. Start Concept	68	78. Wing Concept	86
63. Straight Concept	68	79. Yoyo Concept	87
64. Stuff Concept	68	80. Z (formation) Concept	88
Double Stuff Concept	69		
65. Supercalls	69		
66. Swing Chain Concept	72		
67. Trace Concept	74		
Interlocked Trace Concept	74		
68. Triangular Box Concept	74		
69. Triple (formation) Concept	75		
70. Triple (formation) Working (di- rection) Concept	75		
71. Triple Twin (formation) Concept	78		
72. Twice Removed Concept	79		
Thrice Removed Concept	79		
73. Twin Parallelograms Concept	79		
74. Twin Phantom (formaion) Con- cept	80		
75. Twisted Concept	80		
76. Twosome Concept Variations	83		
Boxsome Concept	83		
Diamondsome Concept	83		
Threesome Concept	84		
Foursome Concept	84		
Triangle threesome Concept	84		
Y some Concept	84		
Z some Concept	85		

1. 1/2 and 1/2 Concept

2002 年頃に僕のお友達の Leon Eskenazi が作ったコンセプトです。1/2 and 1/2 Call-A by Call-B とコールされ、Call-A の前半を行い Call-B の後半を行います。言い換えれば、Do 1/2 of Call-A; Do Last 1/2 of Call-B となります。

1/2 and 1/2, Contour the Line by Change the Centers:



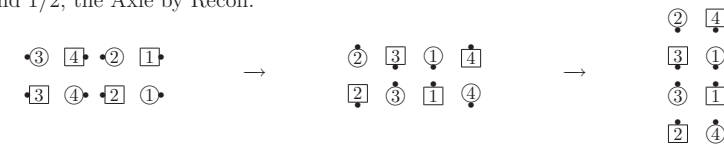
この 1/2 and 1/2 Contour the Line by Change the Centers の例では、Contour the Line の 1-2 番目のパートを行い、Change the Centers の 3-4 番目のパートを行います。これらのコールはいずれも 4 パートのコールで、前半は 1-2 番目のパートを、後半は 3-4 番目のパートを行うこととなります。

1/2 and 1/2, Swing the Fractions 4/5 by Change the Centers:



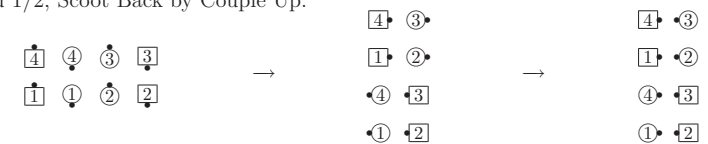
この 1/2 and 1/2 Swing the Fractions 4/5 by Change the Centers の例では、Swing the Fractions 4/5 の 1-2 番目のパートを行い、Change the Centers の 3-4 番目のパートを行います。

1/2 and 1/2, the Axle by Recoil:



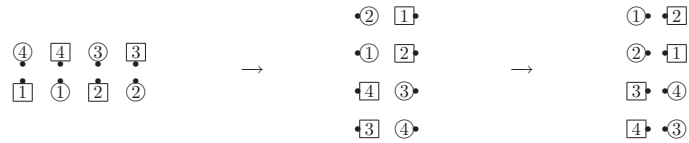
この 1/2 and 1/2 the Axle by Recoil の例では、the Axle は 3 パートのコールで、2 番目のパートの半分までが全体の 1/2 となります。Recoil は 2 パートのコールです。The Axle の始めのパートと 2 番目のパートの半分を行い、Recoil の後半を行います。

1/2 and 1/2, Scoot Back by Couple Up:



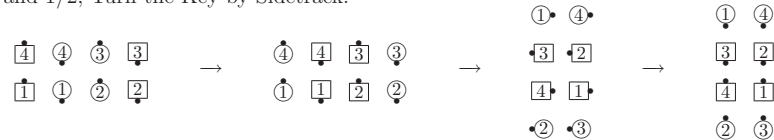
この 1/2 and 1/2 Scoot Back by Couple Up の例では、Scoot Back は 1 パートのコールですが、1/2 を行うことができます。

1/2 and 1/2, Load the Boat by Right and Left Thru:



この 1/2 and 1/2 Load the Boat by Right and Left Thru の例では、Load the Boat の 1-2 番目のパート (ends は 2 人通り過ぎ背中合わせになったところ、centers は Pass Thru - 1/4 Out をしたところ) を行い、Right and Left Thru の後半の Courtesy Turn を行います。

1/2 and 1/2, Turn the Key by Sidetrack:



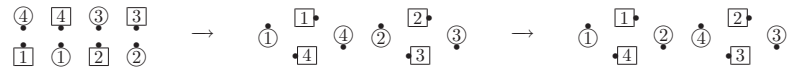
この 1/2 and 1/2 Turn the Key by Sidetrack の例は、2005年2月に Clark Baker がコールしたものです。Turn the Key も Sidetrack も 3 パートのコールで、Turn the Key の半分は Counter Rotate 1/4 の半分で壁に対して 45 度の向きとなります。難しいことになったと思います。次を考えると Sidetrack の後半は Counter Rotate 1/4 の後半から始まるということが分かります。Counter Rotate の前半と後半を続ければ、普通の Counter Rotate となります。つまり、このコールは、図にあるように Trade - Counter Rotate - Roll となります。

1/2 and 1/2, Catch 2 by Alter the Wave:



この 1/2 and 1/2 Catch 2 by Alter the Wave の例では、Catch 2 は 3 パートのコールなので、まず 2 パートの半分までを行います。それは、Square Thru 2 to a Wave の後 Centers Trade の半分なので Centers Arm Turn 1/4 となります。次に Alter the Wave は 4 パートのコールなので 3-4 番目の Turn the Diamond 1/2 - Flip the Diamond を行います。

1/2 and 1/2, Star to a Wave by Diamond Swing Thru:



この例の Star to a Wave は 3 パートのコールで、1/2 では 1/2 Reverse Swap - Turn the diamond 1/4 となります。

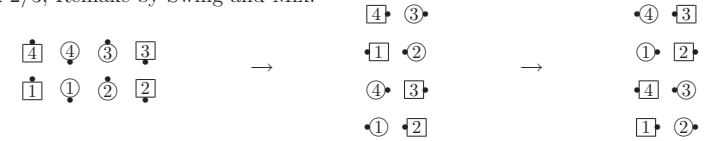
Generalized 1/2 and 1/2 Concept

Generalized とは “一般化された” という意味で、1/2 だけでなく 2/3 や 4/5 などの他の fraction の組み合わせへの拡張です。

コールを n/m and y/x Call-A by Call-B としたとき、Call-A の始めから n/m のパートを

行い、Call-B の後ろの y/x のパートを行います。言い換えれば、Do n/m of Call-A; Do Last y/x of Call-B となります。

2/3 and 2/3, Remake by Swing and Mix:



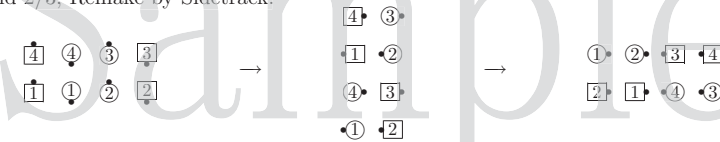
この 2/3 and 2/3 Remake by Swing and Mix の例では、2/3 Remake をして、Swing and Mix の後ろの 2 つのパート (=Mix) を行います。

2/3 and 2/3, Remake by Recycle:



この 2/3 and 2/3 Remake by Recycle の例では、2/3 Remake をして、Recycle の後ろの 2 つのパート (=Split Counter Rotate - Roll) を行います。

2/3 and 2/3, Remake by Sidetrack:



この 2/3 and 2/3 Remake by Sidetrack の例では、2/3 Remake をして、Sidetrack の後ろの 2 つのパート (=Counter Rotate - Roll) を行います。

1/2 and 2/3, Change the Centers by Remake:



この 1/2 and 2/3 Change the Centers by Remake の例では、Swing - Slip の後、Left 1/2 - Right 3/4 を行います。

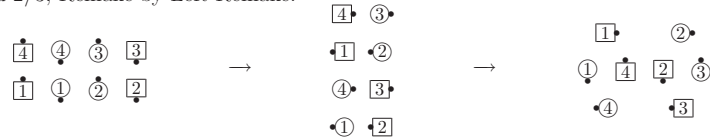
3/4 and 3/4, Change the Wave by Alter the Wave:



この 3/4 and 3/4 Change the Wave by Alter the Wave の例では、Change the Wave の 3 つのパート (Swing - Slip - Centers Cross Run) を行った後、Alter the Wave の後ろの 3 パー

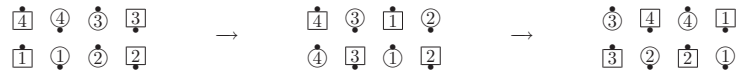
ト (Centers Cast Off 3/4; Ends U Turn Back – Counter Rotate the Diamond 2 – Flip the Diamond) を行います。

2/3 and 2/3, Remake by Left Remake:



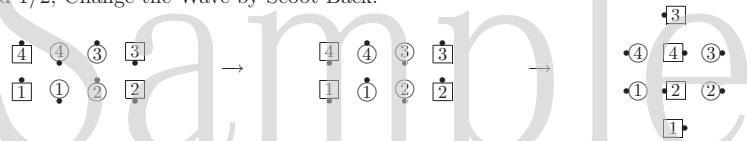
この 2/3 and 2/3 Remake by Left Remake では、2/3 Remake をして Left Remake の 2-3 番目のパートを行います。すなわち、Right 1/4 – Left 1/2 – Right 1/2 – Left 3/4 となります。

4/5 and 4/5, Swing the Fractions by Left Swing the Fractions:



この 4/5 and 4/5 Swing the Fractions by Left Swing the Fractions の例では、Swing the Fractions 4/5 を行い、Left Swing the Fractions の後ろの 4 つのパート (=Finish Left Swing the Fractions) を行います。

3/4 and 1/2, Change the Wave by Scoot Back:



この 3/4 and 1/2 Change the Wave by Scoot Back の例では、Change the Wave の始めから 3 つのパートを行った後、Scoot Back の後半を行います。Wave からの Scoot Back の後半は、1/4 tag からの Scoot Back (Extend – Turn 1/2 – Extend) の後半で、Turn 1/4 – Extend となります。

2. 3 By 3 Concept

3人が同じ方を向いた line から、end の2人は間にだれもいないとしてコールを行います。Center の人はコールの間、常に end の人の間にいます。また、コールの始めと終わりで3人は同じ方向を向いています。そして、3人はコールの間中ずっと同じ回転の動作をします。3人は隣りどうして3人のカップルになっていることが多いですが、Follow Your Leader の始めの formation や、Scatter Circulate の終わりの formation のように、once removed の位置にすることがあります。詳しくは、Sue Curtis の資料 “3 By 3 Concept” を見てください。日本語訳が “C4 Concept 資料集 日本語版” に入っています。

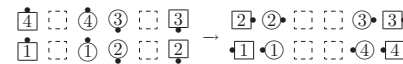
3 By 3, Wheel and Deal:



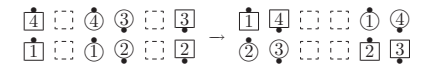
3 By 3, 1/2 Tag:



3 By 3, Follow Your Leader:



3 By 3, Scatter Circulate:



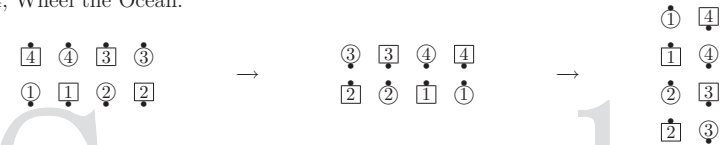
4 By 4 Concept

3 By 3 Concept と同じ考え方で、4人が同じ方を向いた line から、end の2人は間にだれもいないとしてコールを行います。Center の2人はコールの間、常に end の人の間にいます。

4 By 4, Turn and Deal:



4 By 4, Wheel the Ocean:



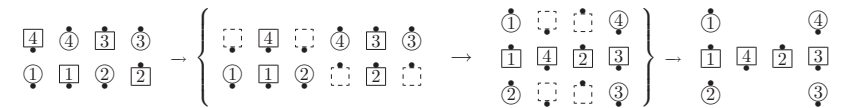
4 By 4, Follow Your Neighbor:



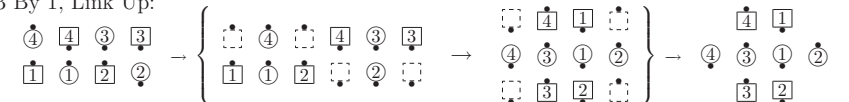
3 By 1 Concept

4人の line または column を同じ方を向いた3人と1人に分け、3人は3 By 3で、1人はSingleでコールを行います。ここでのSingleとは、両側にphantomを考えた3 By 3の中の人の動きをする考えとなります。全員が同じ方を向いた line からは、右の3人が3 By 3で行います。全員が同じ方を向いた column からは、前の3人が3 By 3で行います。詳しくは、Sue Curtis の資料 “3 By 1 Concept” を見てください。日本語訳が “C4 Concept 資料集 日本語版” に入っています。

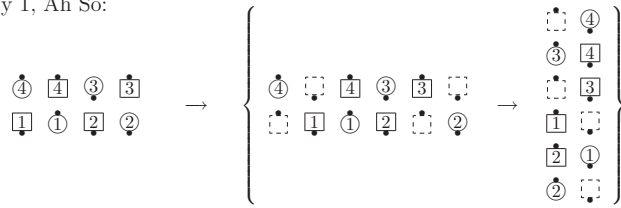
3 By 1, Leads Wheel the Ocean:



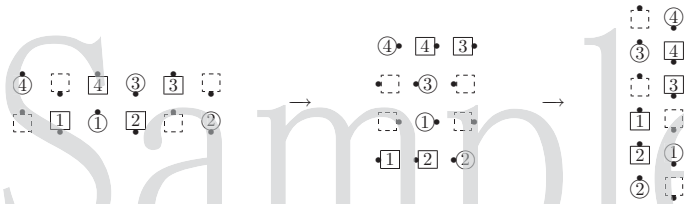
3 By 1, Link Up:



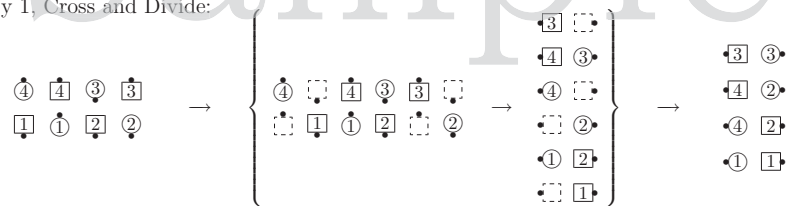
3 By 1, Ah So:



この 3 By 1 Ah So では、まず Ah So は wave から行うことで wave を確認します。同じ方を向いている人は、お互いの間に 1 ポジション作り、もう片方の mini wave になっている人の外側に 1 ポジション作ると 6 人の wave ができます。Centers が右手をとっている場合は、右の wave となるのが分かります。このことを示したのが左から 2 番目の図です。さて、once removed の位置にいる人が同じ方へ動き、始めるときに center だった人が間にはさまって動きます。常に間においてサンドイッチではさまっているようなので“チーズ”といいます。次の図に示すように、この場合 Ah So は Single Hinge して Counter Rotate と考えると分かりやすくなります。なお、このように 3 人の両側が phantom となるときは、間をつめます。



3 By 1, Cross and Divide:



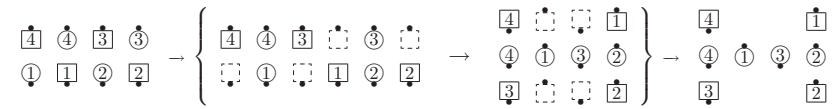
Cross and Divide では、once removed の位置の人がカップルで終わります。この例で、外を向いている人の ends は side の女性で、1/4 Out をします。男性は side の女性の外側でカップルになります。中を向いている head の女性は、両側の phantom の間において、左の方へ行きます。

チーズの人は自分の方にとどまります。普通の Cross and Divide で、centers は 4 人の中心を cross しますが、チーズはしません。

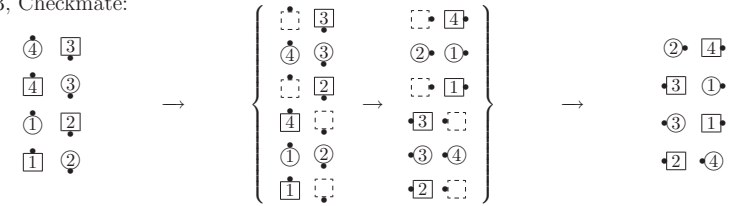
1 By 3 Concept

3 By 1 Concept とほとんど同じですが、全員が同じ方を向いた line からは、右の 1 人が Single でコールを行います。全員が同じ方を向いた column からは、前の 1 人が Single で行います。

1 By 3, Wheel the Sea:



1 By 3, Checkmate:



この 3 By 1 Concept と 1 By 3 Concept は、一般的には M by N Concept と表すことができ、2 By 1, 1 By 2 などの応用があります。例を見てみましょう。

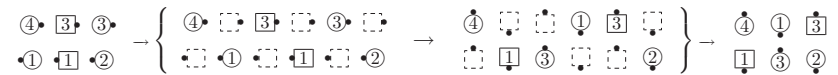
Center 6, 2 By 1, Checkmate:

Center 6, 1 By 2, Transfer the Column:



さて、この 1 By 2 Transfer the Column の例で、どうしてそこなのか疑問が残るかも知れませんが、説明します。2 By 1 または 1 By 2 の '2' は、3 By 3 の ends の 2 人の動きを行うと考えたと納得ができます。そして、2 By 1 または 1 By 2 では、3 By 1 と 1 By 3 のように、終わりのときに phantom をなくします。Phantom を加えて見てみましょう。

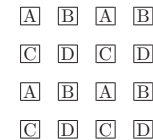
1 By 2, Transfer the Column:



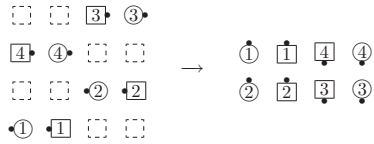
3. 4 Phantom Blocks Concept

このコンセプトは、以前“4 Phantom Interlocked Blocks”とコールされていました。今は、両方の言葉が使われています。

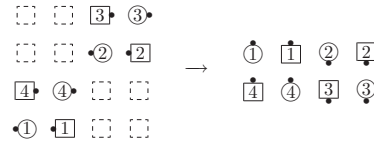
指示されたコールを自分の block で行います。“A”の人が 1 つの block を、“B”の人が 1 つの別の block を、“C”の人が 1 つの別の block を、“D”の人が 1 つの別の block を作ります。



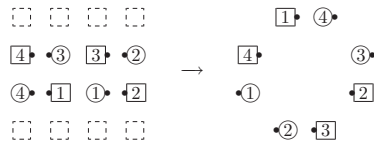
4 Phantom Blocks, Counter Rotate:



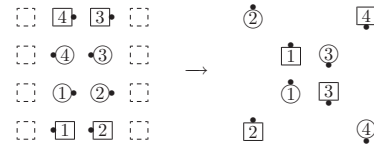
4 Phantom Blocks, Loop and 1/2 Tag:



4 Phantom Blocks, Wheel the Ocean:



4 Phantom Blocks, Stack the Line:



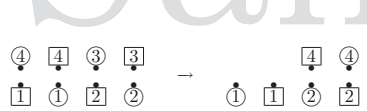
4. Anchor the (Anyone) Concept

全員でコールを行います。指示された人は、向きを変えるだけでその場にとどまり、コールを行います。指示されなかった人は、指示された人の回りでコールを行います。

Anchor the Leads, Tag the Line:



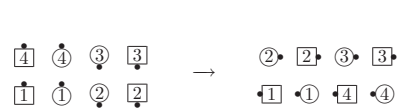
Anchor the Boys, Roll Away:



Anchor the Head Boys, Chase Right:



Anchor the Head Girls, Tag Back to a Wave:



Anchor the Side Girls, Shake and Rattle:

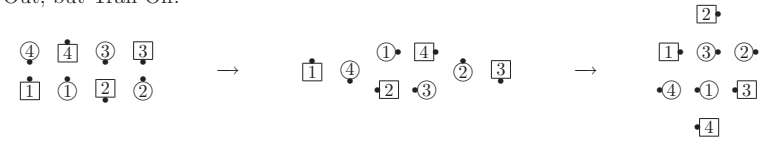


5. (Anything) But (Anything) Concept

But は、途中からコールを変化させるために使われて来ました。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。

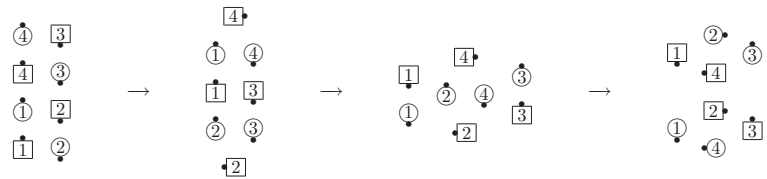
Center でコールを終える人達がコールの最後の part を but の後に指示されるコールで置き換えます。例を見てみましょう。

Bail Out, but Trail Off:



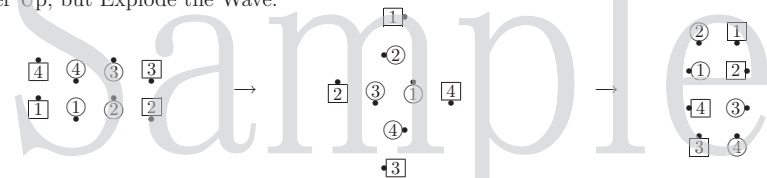
この Bail Out but Trail Off の例では、Bail Out の centers の最後のパートの Counter Rotate の代わりに、Trail Off を行います。

Cooperate, but Flip the Diamond:



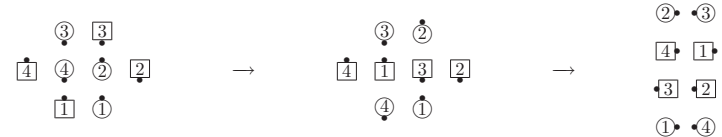
この Cooperate but Flip the Diamond の例では、Cooperate の centers での最後の Drop In の代わりに、Flip the Diamond を行います。

Cover Up, but Explode the Wave:



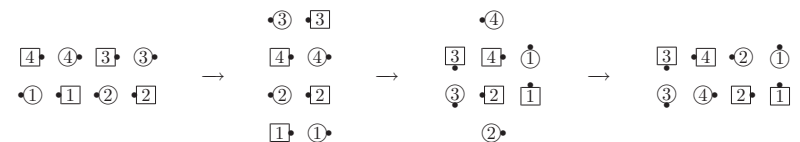
この Cover Up but Explode the Wave の例では、Cover Up の centers での最後の動きの Recycle の代わりに、Explode the Wave を行います。

Make a Pass, but 1/2 Tag:



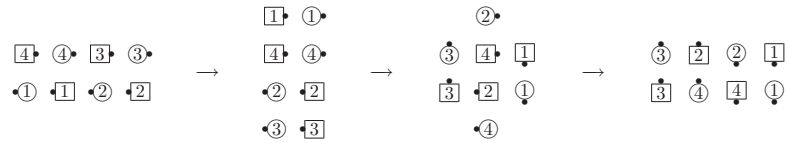
この Make a Pass but 1/2 Tag の例では、Cast Off 3/4 の代わりに、1/2 Tag を行います。

Replace the Column, but Ah So:



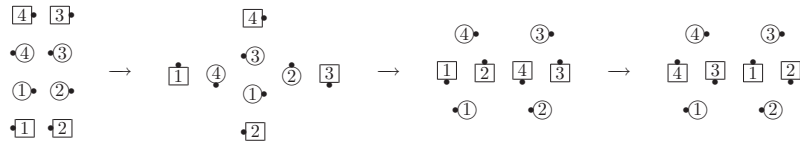
この Replace the Column but Ah So の例では、最後に center で動く 3-4 番目の人は Reset 1/4 のあと、Ah So を行います。

Cross Replace the Column, but 1/2 Tag:



この Cross Replace the Column but 1/2 Tag の例では、最後に center で動く 3-4 番目の人は Trail and nothing のあと、1/2 Tag を行います。

Tally Ho, but Trade the Wave:



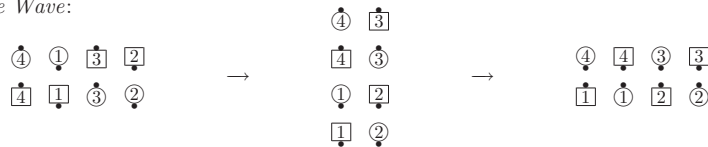
この but は C1 で踊られています。このルールでは適用できないものに、*Spin the Pulley*, *Lift Off*, *An Anchor*, *Straight Away* があります。

6. (Anything) the Wave Concept

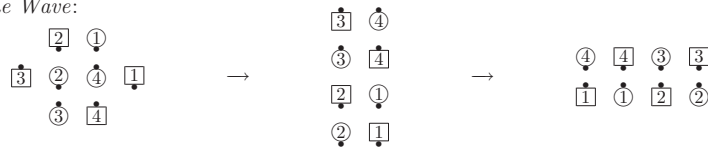
3/4 tag, 1/2 tag, 1/4 tag の formation から、Extend the Tag を completed double pass thru formation となるまで行い (これは *Complete the Tag* というコールです), Anything のコールを行います。

Anything のコールが Peel Off のときは、Peel the Wave と、Anything のコールが Trail Off のときは、Trail the Wave と、Anything のコールが Cloverleaf のときは、Clover the Wave とコールされます。

Peel the Wave:



Trail the Wave:



サンプルにつき省略

Circulates をしますが、普通の Column Circulates をします。Magic Unwrap the Diamonds では、普通の Diamond Circulates をしますが、Magic Column Circulates をします。Magic Unwrap the Magic Diamonds では、全ての Circulate が Magic です。

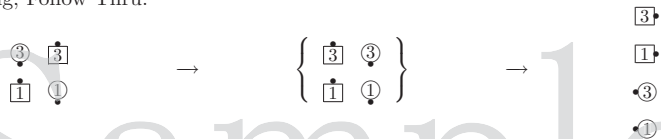
78. Wing Concept

Wing Concept は 2001 年に Vic Ceder が作ったコンセプトです。Right Wing や Left Wing のように使われ、まず Right Wing について説明します。

コールを beau のところから行うように動きます。もし belle だったら、隣の beau の位置にいるとして動きます。言い換えれば、右手をとる位置にいるとして動きます。Beau の人は、普通にコールを行います。

重要なことは、beau の位置へ行ってからコールを行ってはいけないということです。通るところが違ってしまいますし、flow が悪くなったり T Bone からは違う動きになってしまいます。

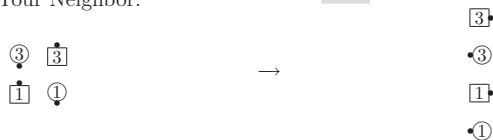
Right Wing, Follow Thru:



この Right Wing Follow Thru の例で、真ん中の図は自分のスタートの位置を示したもので、そこへ動くのではありません。向かい合っている人は、右手をとるように通ると良いでしょう。

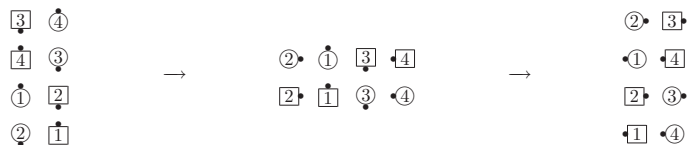
Left Wing では、“belle の位置”あるいは“左手をとっている位置”にいるとして動きます。

Left Wing, Follow Your Neighbor:



この Left Wing, Follow Your Neighbor の例では、左手をとっている人は普通に動き、右手をとって中を向いている人は左手をとって 3/4 回り、右手をとって外を向いている人は外回りに 3/4 回ります。

Right Wing, Transfer the Column:



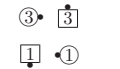
この Right Wing Transfer the Column の例では、真ん中の図は Right Wing Transfer and のところで、そこからは普通に Centers Cast Off 3/4; Extend となります。

Right Wing, Swing Thru:

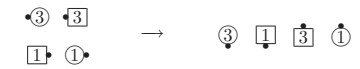


この Right Wing Swing Thru の例では、左手をとっている heads はお互いに離れるように右回りに U Turn Back を行い、右手をとっている sides は右手で回ります。全員左手をとっているところからも行います。

Right Wing, Follow to a Diamond:

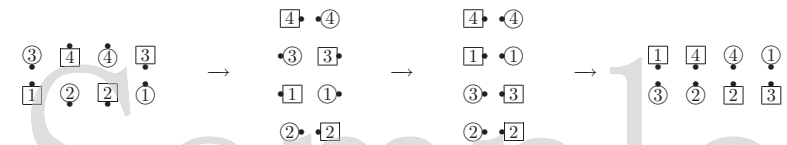


Leads Work Right Wing, Follow Your Neighbor:



この Right Wing Follow to a Diamond と Leads Work Right Wing and All Follow Your Neighbor の例では、右手をとる位置へ行こうとするとそこには別の動かない人がいるため動くことができません。このことから、自分のいるところから動くべきです。

Other Wing, Any Hand Remake:

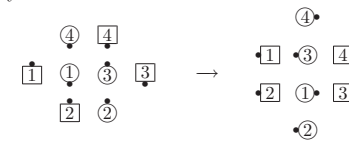


この Other Wing Any Hand Remake の例は、別の Wing ということで、右手をとっている人は Left Wing で、左手をとっている人は Right Wing で行います。

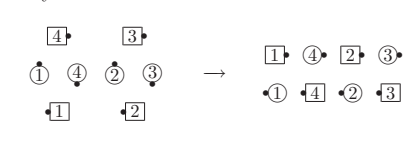
79. Yoyo Concept

最初に現れる Arm Turn 1/2 を Arm Turn 3/4 にします。

Yoyo Scoot Back:



Yoyo Crossfire:



次のようなものがコールされます。

Yoyo Alter the Wave, Yoyo Change the Wave/Centers, Yoyo Curl Apart, Yoyo Deuces Wild, Yoyo Line to Line, Yoyo Relay the Shadow, Yoyo Relay Your Pleasure, Yoyo Scoot and Plenty, Yoyo Scoot Chain Thru, Yoyo Scoot the Diamond, Yoyo Spin Chain Thru, Yoyo Spin the Top, Yoyo Triple Trade, Yoyo Turn and Left Thru, Yoyo Turn and Q, Yoyo Turn and Weave, Yoyo Turn the Key

以前は Yoyo Relay the Top など、ここまでの例のように 1 番始めに 1/2 回るコールだけに使われましたが、今は途中で始めに現れる 1/2 を 3/4 にするようになりました。この例とし

ては、次のようなものがあります。

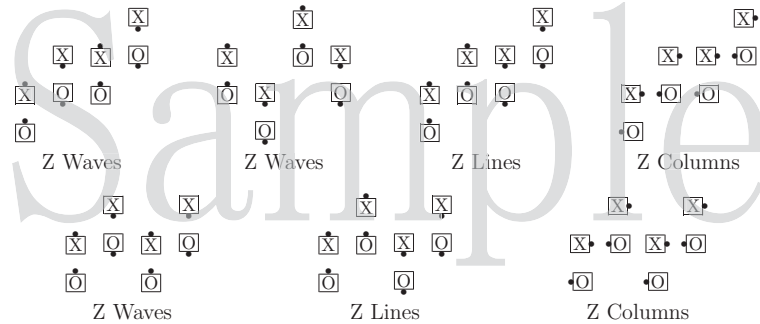
Yoyo Along, Yoyo Bridge the Gap, Yoyo Hourglass Chain Thru, Yoyo Mix, Yoyo Pass the Axle, Yoyo Reverse the Top, Yoyo Square Chain Thru

また、以前は Alter the Yoyo, Relay the Yoyo のようにコールされましたが、今は Yoyo を先に言っています。

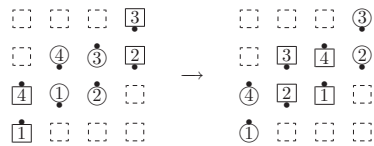
80. Z (formation) Concept

Z Waves/Lines/Columns Concept は、1/1996 のリストの改訂で、shape changer のコールが使えないし難しいという理由で、C3B から落ちました。

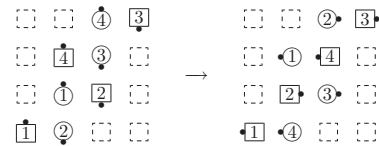
Z Concept (Box) とは別のコンセプトで、次のような Z の変形の wave/line/column でコールを行います。コールによっては、どこが飛び出しているかを覚えておくことが必要となる場合があります。



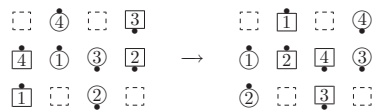
Z Waves, Swing Thru:



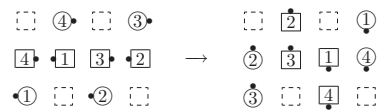
Z Columns, Transfer the Column:



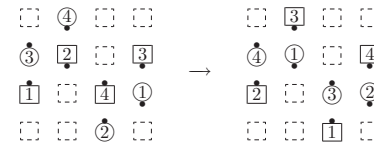
Z Lines, Crossover Circulate:



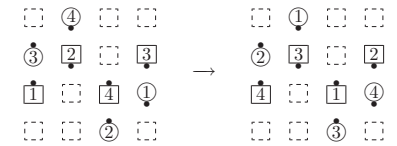
Z Columns, Checkmate the Column:



Z Waves, Swing Thru:



Z Waves, Rotary Circulate:



Sample

索引

(Anything) But (Anything) Concept	8	Emulate Concept	18
(Anything) the Wave Concept	10	Facing Parallelogram Concept	18
1 By 2	7	Fast Concept	19
1 By 3 Concept	6	Flowing	19
1/2 and 1/2 Concept	1	Flowing/Rolling/Sweeping/Veering Concept	19
1/2 Stable	20	Foursome	79
1/2 Twosome	21	Foursome Concept	84
1/4 Stable	20	Fractional Stable Concept	20
1/4 Twosome	20	Fractional Twosome Concept	20
1x2 Interlace Concept	24	Generalized 1/2 and 1/2 Concept	2
2 By 1	7	Grand Single Concentric Concept	14
2x1 Interlace Concept	23	Grand Single Cross Concentric Concept	14
3 By 1 Concept	5	Grand Working (direction) Concept	22
3 By 3 Concept	4	Gruesome Twosome Concept	22
3/4 Twosome	21	Halves	24, 47
4 By 4 Concept	5	Interlace by Halves Concept	24
4 Phantom Blocks Concept	7	Interlace Concept	23
An Anchor	10	Interlocked Parallelogram Concept	24
Anchor the (Anyone) Concept	8	Interlocked Phantom 1/4 Tags Concept	40
Any Order Concept	11	Interlocked Phantom Boxes Concept	41
Anything	10	Interlocked Phantom Diamonds Concept	42
apart	76	Interlocked Trace Concept	74
As Centers	76	Invert Concept	25
As Ends	76	Left Wing	86
Boxsome Concept	83	Less or More Concept	37
Common Spot (formation) Concept	12	Lift Off	10
Complete the Tag	10	Like a Concept	25
Concentric Concept Variations	13	Magic Diamond Concept	26
Cross and Turn the Wave	11	Magic Interlocked Diamonds Concept	28
Delete Concept	14	Magic Line Concept	27
Diagonal (formation) Concept	14	Magic Wave Concept	27
Diamond Concept	15	Matrix Concept	28
Diamondsome Concept	83	Melded Concept	30
Distorted (formation) Concept	16	Melded Skew	31
Double Echo Concept	18	Melded Skewsome	31
Double Stuff Concept	69	meta-concept	17, 69
Drag the (Anyone) Concept	16		
Echo Concept	17		

索引

Mimic Concept	32	Rigger Concept	56
Mini Butterfly Concept	36	Right Wing	86
Mini O Concept	36	Rolling	19
More or Less Concept	36	Sandwich Concept	57
Mystic Concept	37	Scatter Concept	59
Nose Concept	37	Scatter Criss Cross Follow to a Diamond	60
Offset (formation) Split Phantom Boxes Concept	39	Scatter Cross Follow to a Diamond	60
Oreo Concept	69	Scatter Follow to a Diamond	60
Overlapped (formation) Concept	38	Scatter Reach Out	60
Overlapped Diamond Concept	38	Scatter Scoot Apart	60
Overlapped Siamese Concept	31	Shift Concept	60
Overlapped Waves/Lines Concept	38	Shifty Concept	60
Parallelogram Split Phantom (formation) Concept	39	Short 6 Concept	62
Peel the Wave	10	Shortcut	65
Phantom 1/4 Tags Concept	40	Shortcut the Wave	11
Phantom As Couples Concept	44	Single Concentric Concept	13
Phantom Boxes Concept	41	Single Concept	63
Phantom Butterfly Concept	43	Single Cross Concentric Concept	13
Phantom Couples Twosome Concept	44	Single File Concept	65
Phantom Diamonds Concept	42	Skew Concept	66
Phantom Interlocked 1/4 Tags Concept	42	Skewsome Concept	66
Phantom O Concept	42	Skip	14
Phantom Offset (formation) Concept	43	Snag Concept	66
Phantom Tandem Concept	43	Snag the (Anyone) concept	66
Phantom Tandem Twosome Concept	44	Spin the Pulley	10
Piecewise Concept	44	Split Phantom Boxes Concept	41
Quadruple (formation) Working (direction) Concept	45	Split Swap the Wave	11
re-evaluate	59	Stall Concept	67
Reach Out the Wave	11	Standard Concept	67
Rectify Concept	46	Start Concept	68
Reflected	50	Straight Away	10
Reverse Echo Concept	17	Straight Concept	68
Reverse Order Reset	62	Stuff Concept	68
Reverse the Halves Concept	47	Supercalls	69
Revert (Any Tagging Call) Concept	50	Swap the Wave	11
Revert the Tag	50	Sweeping	19
Rewind Concept	51	Swing Chain and Circulate In	73
		Swing Chain and Exchange the Gears	74
		Swing Chain Concept	72
		Swing Chain the Gears	73
		Swing Chain the Line	72
		Swing Chain the Star	73

Tall 6 Concept	63
the Wave	10
Threesome	79
Threesome Concept	84
Thrice Removed Concept	79
together	76
Trace Concept	74
Trail the Wave	10
Triangle threesome Concept	84
Triangular Box Concept	74
Triple (formation) Concept	75
Triple (formation) Working (direction) Concept	45, 75
Triple Twin (formation) Concept	78
Twice Removed Concept	79
Twin Parallelograms Concept	79
Twin Phantom (formaion) Concept	80
Twisted Concept	80
Twosome	44
Twosome Concept Variations	83
Unwrap Concept	85
Unwrap the Magic Diamond	26
Veering	19
Wing Concept	86
With Finesse	54
Y some Concept	84
Yoyo Concept	87
Z (formation) Concept	88
Z some Concept	85