

— パート分けにかかわるコンセプトと
新しいコンセプト —

の資料

Sample

Last Revised April 1, 2014
H26-4-1 版

April 1, 2014

1

この資料では、“パート分けにかかわるコンセプト”と“新しいコンセプト”を記述しました。

以前は、毎月のように新しいコールが作られ、それらのコールを覚えて新しい動きをとり入れました。しかし、今はほとんど新しいコールは作られなくなり、新しいコンセプトを加えることで、新しい動きを作っています。そして、それらのコンセプトは、この資料に述べてあるような“コールのパート分け”を使ったものが多くなっています。

この資料に記述してあるコンセプトは、主に C3 と C4 で使われています。新しいコンセプトはレベルが決まっていないので、試しに C3 などでも使われることもあります。

いくつかのコンセプトは、別の資料 (C4 のコンセプトの資料など) と重複していることをご了承ください。

第1版: H20(2008)–10–1,

第2版: H26(2014)–4–1

Sample

目次

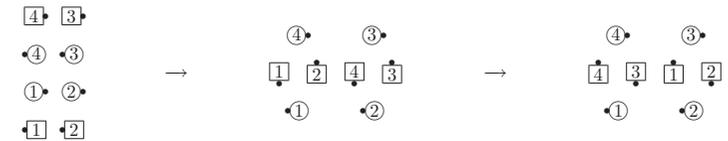
1. (Anything) But (Anything) Concept	1	13. Mimic Concept	39
2. 1/2 and 1/2 Concept	3	14. Nose Concept	49
Generalized 1/2 and 1/2 Concept	4	15. Oddly Concept	51
3. Add Concept	7	Evenly Concept	52
Use Concept	8	Random Concept	53
4. Do n/m of Concept	11	16. Quadruple (formation) Concept	55
Do Last n/m of Concept	11	Quadruple (formation) Working	
5. Dynamic Concept	13	(direction) Concept	55
Reverse Dynamic Concept	14	17. Reverse Order Concept	57
6. Echo Concept	17	18. Reverse the Halves Concept	61
Reverse Echo Concept	18	19. Roundtrip Concept	65
Double Echo Concept	18	20. Sandwich Concept	67
7. Finish	21	21. Shift Concept	69
Start Concept	22	22. Supercalls	73
8. First 1/2 Concept	25	23. Twisted Concept	77
Middle 1/2 Concept	25		
Last 1/2 Concept	26		
9. Fractal Concept	27		
10. Generous/Stingy Concept	31		
11. Initially Concept	33		
Finally Concept	35		
Initially and Finally Concept	36		
Secondly Concept	36		
Thirdly Concept	36		
12. Like a Concept	37		

1. (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。

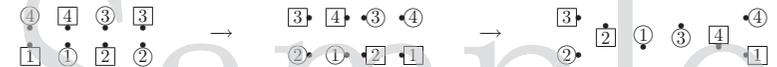
Center でコールを終える人達がコールの最後のパートを but の後に指示されるコールで置き換えます。例を見てみましょう。

Tally Ho but, Trade the Wave:



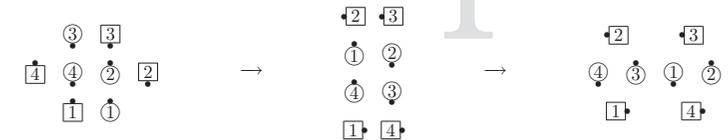
この Tally Ho but Trade the Wave の例では、最後の Centers Cast Off 3/4 の代わりに、centers は Trade the Wave を行います。この Tally Ho but は C1 で以前からコールされています。始めのうちは ends も途中で止まってしまうようなことがみうけられます。

Load the Boat but, Fan the Top:



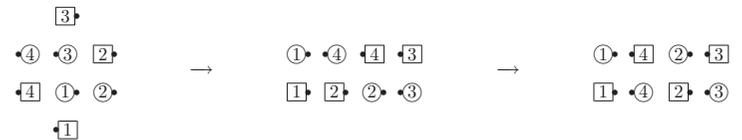
この Load the Boat but Fan the Top の例では、最後の Centers Pass Thru の代わりに、centers は Fan the Top を行います。

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。

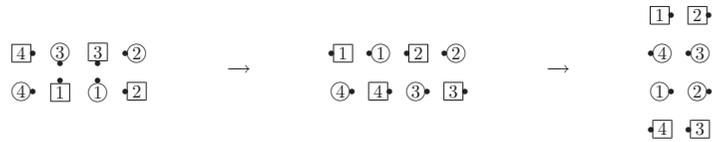
Plenty but, Walk and Dodge:



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。

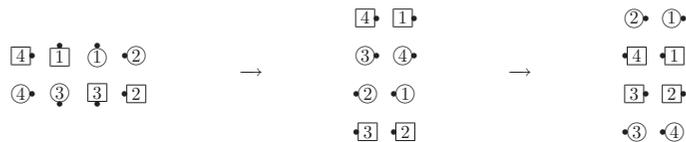
このルールでは適用できないものに、An Anchor (C4), Spin the Pulley, Lift Off があります。以降の例を見てください。

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。

2. 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。

書き方は “1/2 and 1/2” と “half and half” があります。言い方は, “ハーフ アンド ハーフ”, “ハーフ アンド ア ハーフ”, “ハーフ アナ ハーフ”, “ハーフ ン ハーフ” などがあります。

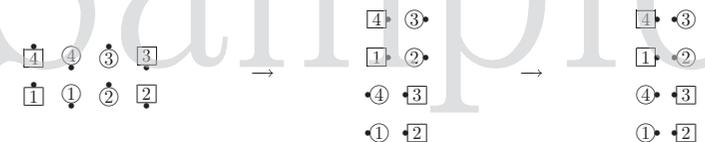
言葉の意味は, 半分づつということです。コーヒーに入れるクリームはほとんど植物性と思いますが, アメリカに Half and Half という動物性と植物性を混ぜたものがあります。このコンセプトの名前はここからきています。

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



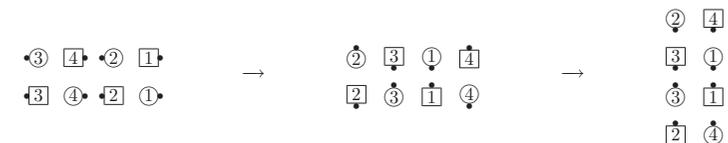
この 1/2 and 1/2 Swing the Fractions 4/5 by Change the Centers の例では, Swing the Fractions 4/5 の 1-2 番目のパートを行い, Change the Centers の 3-4 番目のパートを行います。

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



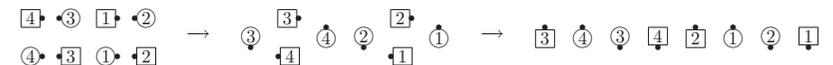
この 1/2 and 1/2 Scoot Back by Couple Up の例では, Scoot Back は 1 パートのコールですが, 1/2 を行うことができます。

1/2 and 1/2, 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 の最初のパートと 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, Catch 2 by Alter the Wave:

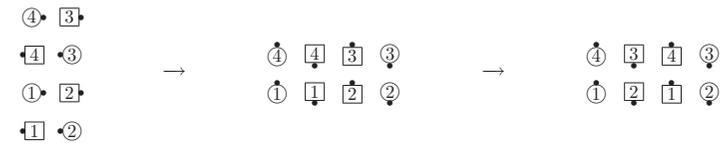


10. Generous/Stingy Concept

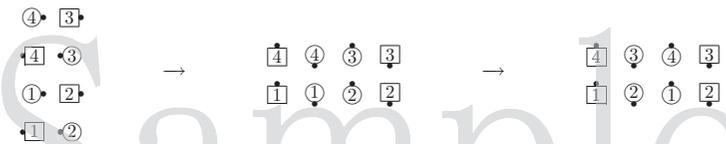
Generous Concept と Stingy Concept は、2011年あるいはそれより少し前に Ben Rubright が作ったコンセプトです。英語の generous は“太っ腹の・心の広い・豊富な”，stingy は“ケチな・乏しい・わずかな”といった意味で，“ジェネラス”と“スティンジー”のように発音します。

Generous では、Arm Turn の回る度合いを 1/4 多くします。Stingy では、Arm Turn の回る度合いを 1/4 少なくします。

Generous, Swing Thru:

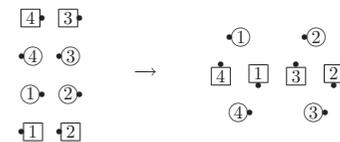


Stingy, Swing Thru:

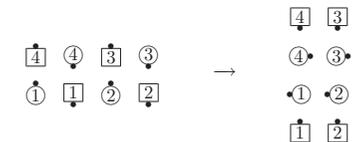


Generous Swing Thru は 3/4 Thru と同じで、Stingy Swing Thru は 1/4 Thru と同じです。この 2 つの例ではコールの始めに Arm Turn がありますが、始めに現れる Arm Turn について、増やしたり減らしたりします。

Generous, Mix:

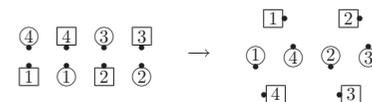


Generous, Scoot Back to a Wave:

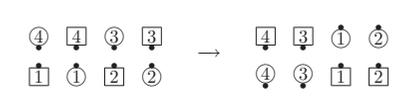


この左の“Generous Mix”では、Trade を余分に回ります。この右の“Generous Scoot Back to a Wave”では、中で 1/2 回るところを 3/4 にします。

Stingy, Fan the Top:



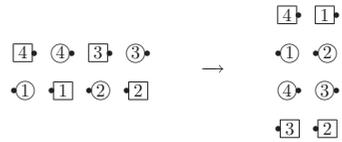
Stingy, Dixie Sashay:



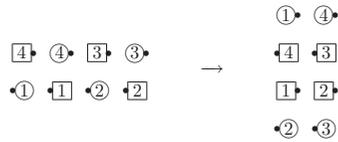
この左の“Stingy Fan the Top”では、3/4 回るところを 1/2 にします。この右の“Stingy Dixie Sashay”では、Right Pull By の後、Left Touch 1/4 を Left Touch にします。1/4 回るところを 1/4 少なくするので、回らないことになります。

サンプルにつき省略

Generous, Finish Tally Ho:

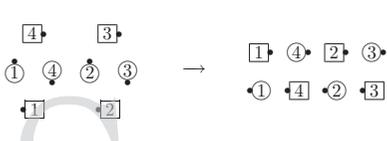


Stingy, Finish Tally Ho:

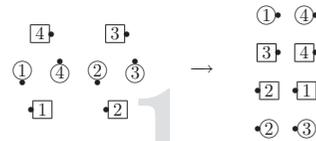


この左の“Generous Finish Tally Ho”では、ends は Trade を余分に回るので Arm Turn 3/4 となり、centers は Hinge を余分に回るので Arm Turn 1/2 となります。Ends と centers が同時に回転の動きをするので、両方の回転の度合いを増やします。この右の“Stingy Finish Tally Ho”では、ends は Trade の Arm Turn 1/2 を 1/4 少なく回るので Arm Turn 1/4 となり、centers は Hinge の Arm Turn 1/4 を 1/4 少なくすると回らないこととなります。Ends と centers が同時に回転の動きをするので、両方の回転の度合いを減らします。

Generous, Crossfire:



Stingy, the Gamut:



この左の“Generous Crossfire”では、centers が Trade の Arm Turn 1/2 を 3/4 にします。この右の“Stingy the Gamut”では、centers の始めの Arm Turn 3/4 を Arm Turn 1/2 にします。Ends にとっては、最後に Arm Turn がありますが、既に centers が少なく回っているので、ends は普通に Trade をします。

Generous, Stimulate:



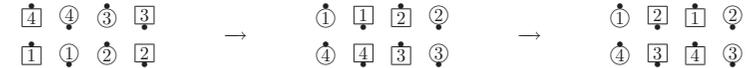
この“Generous Stimulate”では、左から 2 番目の図が Circulate 1 1/2 をしたところで、左から 3 番目の図が very ends Counter Rotate をする間に、他の 6 人は Hinge の Arm Turn を 1/4 増やして Trade をしたところです。後は centers が Cast Off 3/4 をする間に、ends は Do last 1/2 of Circulate をして、同じ場所で会うので右手をとりまします。

11. Initially Concept

Initially Concept は Vic Ceder が作ったコンセプトで、C4 で使われていましたが、1/1996 のリストの改訂で C3A のコンセプトとなりました。

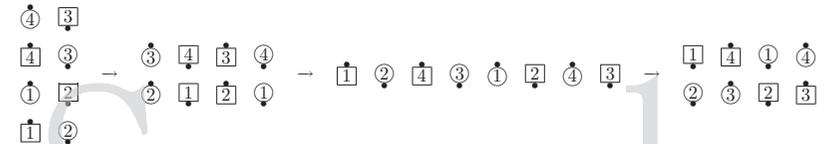
コールの最初のパートを指示されたコンセプトで、残りのパートは普通に行います。

Initially Tandem, Swing Thru:

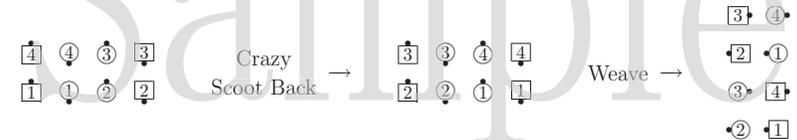


この例では tandem で右手で回り、普通に左手で回ります。Initially のあとには、必ず concept が指示されます。Concept を従える concept のことを meta-concept (メタコンセプト) といいます。

Initially Twice, Recoil:



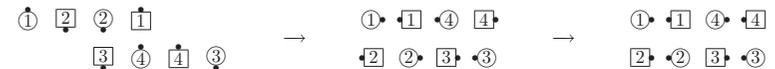
Initially Crazy, Scoot and Weave:



Initially Checkerboard, Mix:



Initially Triple Boxes, Counter Couple Up:



Initially Stable, Swing Thru:

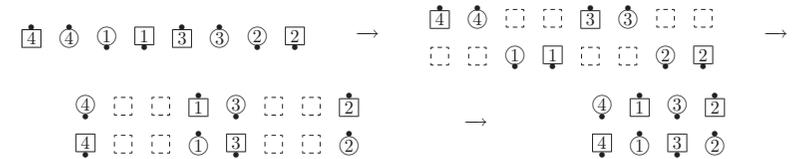


この Initially Stable Swing Thru では、Stable Right Arm Turn 1/2 をしたあと、左手をとっている人が Left Arm Turn 1/2 を行います。一方、右手の wave からの Swing Thru を、“全員で Arm Turn 1/2 をして centers で Arm Turn 1/2” というように道筋を覚えておいて、始めを Stable で行うという考えもありますがこれは違います。このように、Initially などのパートに関わるコンセプトでは、コンセプトの前後で formation の再評価 (re-evaluate) (リエ

13. Mimic Concept

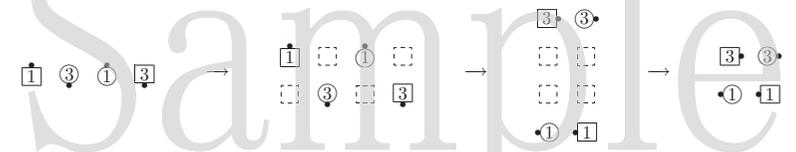
Mimic Concept は 2007年12月に Sue Curtis が作ったコンセプトです。英語の mimic xxx は xxx のふりをするという意味です。Mimic の後に leads/trailers/beaus/belles/ends/centers などの場所を表す言葉を指示します。簡単には、コールの指示されたパートを行うものです。以下、例を使い説明します。

Mimic Leads, Link Up:



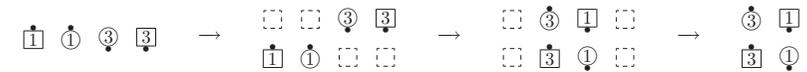
この“Mimic Leads, Link Up”では、全員指示された leads になるように phantom を自分の後ろへ加えます。コールは Link Up なので phantom を含めて two faced line を探し、Link Up をします。そして phantom をなくします。図では説明のために phantom の位置を示していますが、アジャストせずにスムーズに動きます。この例では Cast 1/4 and Roll のようになります。ただし、練習のときや始めて行うときにはアジャストして行うと良いでしょう。

Mimic Leads, Finish Perk Up:



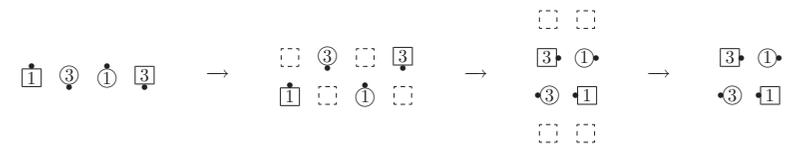
Mimic Concept では 1 人につき phantom を 1 position 加えます。したがって 8 人のコールを行うには、4 人の formation が必要となります。この“Mimic Leads, Finish Perk Up”では、全員指示された leads になるように phantom を自分の後ろへ加えます。そして Finish Perk Up をし phantom をなくします。実際の動きは Hinge, Box Circulate 2 のようになります。Hinge ではなく手はすぐ離しますが。

Mimic Trailers, Link Up:



この“Mimic Trailers, Link Up”では、全員指示された trailers になるように phantom を自分の前へ加えます。そして Link Up をし phantom をなくします。実際の動きは Crossfire と同じになります。

Mimic Trailers, Finish Perk Up:



サンプルにつき省略

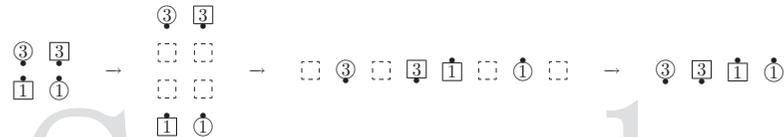
この“Mimic Trailers, Finish Perk Up”では、全員指示された trailers になるように phantom を自分の前へ加えます。そして Finish Perk Up をし phantom をなくします。実際の動きは Hinge, Circulate, Trade となります。

Mimic Leads, Strut Right:



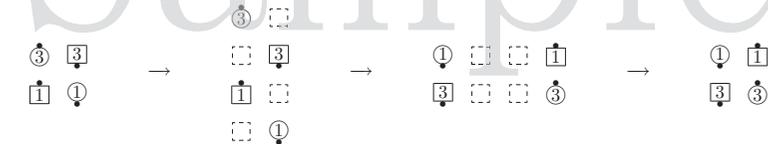
この“Mimic Leads, Strut Right”では、全員指示された leads になるように phantom を自分の後ろへ加えます。Strut Right をし phantom をなくします。この例の実際の動きは Pass Thru, Turn to a Line のようになります。

Mimic Trailers, Strut Right:



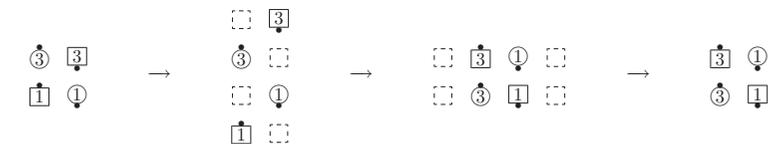
この“Mimic Trailers, Strut Right”では、全員指示された Trailers になるように phantom を自分の前へ加えます。Strut Right をし phantom をなくします。この例の実際の動きは Veer Right と同じです。

Mimic Leads, Wind the Bobbin:



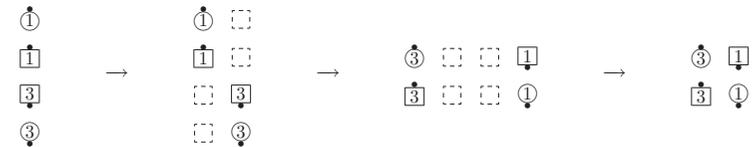
この“Mimic Leads, Wind the Bobbin”では、全員指示された leads になるように phantom を自分の後ろへ加えます。Wind the Bobbin をし phantom をなくします。この例の実際の動きは box から外回りに U Turn Back して Box Circulate 2 となります。

Mimic Trailers, Wind the Bobbin:



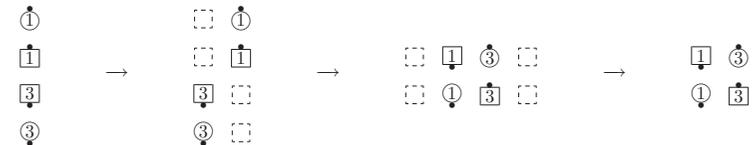
この“Mimic Trailers, Wind the Bobbin”では、全員指示された Trailers になるように phantom を自分の前へ加えます。Wind the Bobbin をし phantom をなくします。この例の実際の動きは Anyhand 3/4 Thru 1 1/2 となります。

Mimic Beaus, Track 2:



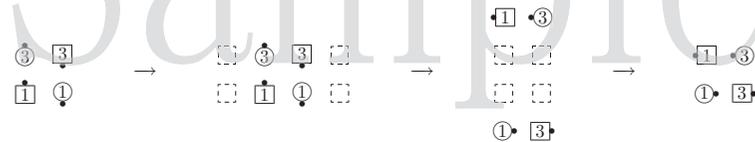
この“Mimic Beaus, Track 2”では、全員指示された Beaus になるように phantom を自分の右へ加えます。コールは Track 2 なので phantom を含めて completed double pass thru formation を想定し、Track 2 をします。そして phantom をなくします。この例の実際の動きは Tandem Roll Right to a Wave となります。

Mimic Belles, Track 2:



この“Mimic Belles, Track 2”では、全員指示された Belles になるように phantom を自分の左へ加えます。コールは Track 2 なので phantom を含めて completed double pass thru formation を想定し、Track 2 をします。そして phantom をなくします。この例の実際の動きは Tandem Roll Left to a Wave となります。

Mimic Centers, Disband:



Mimic Centers, Disband:



この2つの“Mimic Centers, Disband”の例では、centers になるために ends に phantom を加えますが、例のように4人の box から line の ends に phantom を加えることと column の ends に phantom を加えることができます。Disband は line から column からも行え、centers にとっては同じ結果となります。この例の動きは、box で Counter Rotate をし、外側へ U Turn Back することになります。

Mimic Leads, Follow Your Leader:



サンプルにつき省略

索引

(Anything) But (Anything) Concept	1	Reverse Dynamic Concept	14
1/2 and 1/2 Concept	3	Reverse Echo Concept	18
Add Concept	7	Reverse Order	70
An Anchor	1	Reverse Order Concept	57
Do Last n/m of Concept	11	Reverse Random Concept	52
Do n/m of Concept	11	Reverse the Halves Concept	61
Double Echo Concept	18	Roundtrip Concept	65
Dynamic Concept	13	Sandwich Concept	67
Echo Concept	17	Secondly Concept	36
Evenly Concept	52	Shift Concept	69
Finally Concept	35	Shifty Concept	69
Finish	21	Spin the Pulley	1
First 1/2 Concept	25	Start Concept	22
Fractal Concept	27	Stingy	31
Generalized 1/2 and 1/2 Concept	4	Supercalls	73
Generous/Stingy Concept	31	Thirdly Concept	36
Halves	61	Triple (formation) Concept	55
In Reverse Order	57	Triple (formation) Working (direction) Concept	55
Initially and Finally Concept	36	Twisted Concept	77
Initially Concept	33	Use Concept	8
Last 1/2 Concept	26		
Lift Off	1		
Like a Concept	37		
meta-concept 7, 8, 17, 18, 25, 26, 33, 73			
Middle 1/2 Concept	25		
Mimic Concept	39		
Nose Concept	49		
Oddly Concept	51		
Quadruple (formation) Concept	55		
Quadruple (formation) Working (direction) Concept	55		
Random Concept	53		
re-evaluate	33, 68		