

ROUNDALAB
STANDARDS
FOR
ROUND DANCING

キューイング ガイドライン



一般社団法人 **日本スクエアダンス協会**

Japan Square Dance Association

はじめに

一般社団法人日本スクエアダンス協会（以下当協会といいます）のラウンドダンス・プログラムは国際ラウンドダンス指導者協会（以下 ROUNDALAB といいます）の Phase Rating System に準拠しています。また、当協会のラウンドダンス・プログラムにおける定義及びスタイリングは ROUNDALAB MANUALS に準拠しています。

しかしながら、英語で書かれた ROUNDALAB 資料を正しく理解することは、日本の多くのラウンドダンス指導者にとって大変難しい作業です。言語の壁は指導者が ROUNDALAB から最新の技術情報を得る妨げとなっていました。

そこで、当協会は ROUNDALAB の許諾を得て、ROUNDALAB 資料の日本語版を作成することになりました。翻訳につきましては当協会技術委員会ラウンドダンス小委員会委員の萩原洋氏にお願いしました。訳文の内容はラウンドダンス小委員会が確認し、技術委員会が承認しています。

日本のラウンドダンス指導者が一人でも多くこの資料を活用し、ラウンドダンスの普及に役立てていただければ幸いです。

2021 年 3 月 12 日

一般社団法人日本スクエアダンス協会

本資料は ROUNDALAB の許諾を得て、一般社団法人日本スクエアダンス協会が制作し発行するものです。

本資料の内容は ROUNDALAB の資料に基づいています。

一部または全ての引用、配布物の製作は非売品であることを条件にこれを許可します。

いかなる配布物または引用においても、本資料内の情報についての変更や改訂はできません。

本資料について不明な点等がございましたら当協会事務局にお問い合わせください。

目次

カテゴリー1. ステップ・キュー	2
A. シングル・ステップ・キュー	2
B. 同じステップを繰り返し且つ移動する場合	2
C. 同じステップを繰り返し且つ移動しない場合	3
カテゴリー2. シングル・メジャー・キュー	3
A. 定義されている1小節のフィギュア	3
B. 1小節のフィギュアを繰り返し且つ移動する場合	4
C. 1小節のフィギュアを繰り返し且つ移動しない場合	4
D. 1小節のフィギュアを1.5小節または2小節で行う場合	4
カテゴリー3. ジャイブとウエスト・コーストのキュー	4
A. 一般的にシャッセの前に「ROCK RECOVER」とキューする必要はない	4
B. ROCK RECOVER を含まないフィギュア	5
C. ウエスト・コースト・スイングの COASTER、ANCHOR STEP、FRENCH CROSS	5
カテゴリー4. トウ・メジャー・キュー	5
A. ラウンドラブのマニュアルで推奨する用語の使用	5
カテゴリー5. フォー・メジャー・キュー	6
A. 4小節のフィギュアの一部だけをキューする場合	6
カテゴリー6. フィギュア名の後に数字が必要なフィギュア	7
A. BUZZ、GAUCHO TURN、VINES には数字を付け加える	7
カテゴリー7. 一般	7
A. 男性と女性が異なるフィギュアを踊る場合	7
B. フィギュアを終えたときの方向の指示	7
C. タイミング	7
D. ラウンドラブ推奨用語の使用	8
E. ダンスを始める前に	8
F. RIGHT、LEFT の使用	8
G. THRU 又は FORWARD をキューするとき	8
H. 標準的ではないタイミングのフィギュアのキュー	8
I. あるフィギュアの動作が次のフィギュアの動作に関わる場合	8
J. キューをより良いものとするために音響機器を上手く調整する	9
K. キューイング前のアドリブ	9
L. コーラーと同じステージ等に立つ場合	9
M. 音のチェックの依頼	9
カテゴリー8. オプションのキュー	9
A. CHECK と CHECKING 又は CHECKED	9
B. SIDE TOUCH LEFT AND RIGHT と簡略化	9
C. LACE UP	9
D. 用語 TRAVELING SCISSORS	10
E. フィギュア名を初めにキューする	10
F. ジャイブのキューを簡潔にするために	10
G. ステップ・キューはいつでも使用して良い	10

はじめに

一般社団法人日本スクエアダンス協会（以下当協会といいます）のラウンドダンス・プログラムは国際ラウンドダンス指導者協会（以下 ROUNDALAB といいます）の Phase Rating System に準拠しています。また、当協会のラウンドダンス・プログラムにおける定義及びスタイリングは ROUNDALAB MANUALS に準拠しています。

しかしながら、英語で書かれた ROUNDALAB 資料を正しく理解することは、日本の多くのラウンドダンス指導者にとって大変難しい作業です。言語の壁は指導者が ROUNDALAB から最新の技術情報を得る妨げとなっていました。

そこで、当協会は ROUNDALAB の許諾を得て、ROUNDALAB 資料の日本語版を作成することになりました。翻訳につきましては当協会技術委員会ラウンドダンス小委員会委員の萩原洋氏にお願いしました。訳文の内容はラウンドダンス小委員会が確認し、技術委員会が承認しています。

日本のラウンドダンス指導者が一人でも多くこの資料を活用し、ラウンドダンスの普及に役立てていただければ幸いです。

2021 年 3 月 12 日

一般社団法人日本スクエアダンス協会

本資料は ROUNDALAB の許諾を得て、一般社団法人日本スクエアダンス協会が制作し発行するものです。

本資料の内容は ROUNDALAB の資料に基づいています。

一部または全ての引用、配布物の製作は非売品であることを条件にこれを許可します。

いかなる配布物または引用においても、本資料内の情報についての変更や改訂はできません。

本資料について不明な点等がございましたら当協会事務局にお問い合わせください。

カテゴリー1. ステップ・キュー

ステップ・キューとは次のようなキューを指す。

例 FORWARD FACE SIDE CLOSE;

A. シングル・ステップ・キュー

シングル・ステップ・キューとは次のようなキューを指す。

APART	FORWARD
AWAY	SIDE
BACK	TOGETHER

1歩だけの動作に対しては次のようにキューする。

例1 前進する場合は FORWARD とキューする(STEP FORWARD とはキューしない)。

例2 離れる場合は APART とキューする(STEP APART とはキューしない)。

2歩以上の動作に対するキューではその歩数を示す数字をキューの後に付け加える。

例1 WALK は WALK [歩数] とキューする。

(STRUT, SWIVEL, CROSS 等歩く場合は全て同様とする)

例2 RUN は RUN [歩数] とキューする。

例3 ROLL は ROLL [歩数] とキューする。

例3 ROCK は ROCK [歩数] とキューする。

FORWARD というキューは方向を指示する必要がある且つ1歩だけ歩く場合にのみ使用する。

例1 FORWARD LOCK,

例2 FORWARD FACE CLOSE;

2歩以上歩きそのタイミングがスローの場合は WALK [歩数] とキューし、クイックの場合は RUN [歩数] とキューする。なお、FORWARD [歩数] というキューはスローなのかクイックなのかが分からないので推奨しない。

LOCK[歩数]というキューは誤りであるため、キューすべきではない。例えば、LOCK 3 というキューの場合、LOCK する前に、前か、後か、横にステップする必要があり、LOCK 3 ではどの方向にステップするのか分からないからである。同じことが CUT にも当てはまり、CUT は後ろへステップすることしかできないが、CUT[歩数]ではなく、CUT BACK とすべきである。LOCK を含むキューは次のようにするべきである。

例1 2歩ステップする場合 FORWARD LOCK, 又は CUT BACK,

例2 3歩ステップする場合 FORWARD LOCK FORWARD; 又は CUT BACK CUT;

例3 4歩ステップする場合 2 FORWARD LOCKS; 又は FORWARD LOCK TWICE;
2 CUT BACKS; 又は CUT BACK TWICE;

FACE というキューはターンした結果パートナーと向き合う場合に用いる。例えばワルツの WEAVE TO BJO から(バンジョー・ポジションでトレイル・フットから)パートナーと向き合う場合は FORWARD SIDE CLOSE; ではなく FORWARD FACE CLOSE; とキューする。

B. 同じステップを繰り返す場合のキュー(移動する場合)

SIDE CLOSE SIDE CLOSE; のように1小節又は2小節以上で且つ移動する動作の場合には繰り返す回数をキューの前に付け加える。同じ動作を2回繰り返す場合には回数を示す2の代わりに TWICE を使用しても良い。

例1 TWO SIDE CLOSES;

例2 SIDE CLOSE TWICE;

カテゴリー2に該当する1小節のフィギュアで且つ、LIMPやSCOOTのように同じ動作を繰り返す場合はSIDE CLOSE SIDE CLOSE;のようにステップキューを用いても良い。

C. 同じステップを繰り返す場合のキュー(移動しない場合)

SIDE TOUCH SIDE TOUCH;のように1小節又は2小節以上で且つ移動せずその場で行う動作の場合には下記の用語をキューの後に付け加えることができる。

APART	LEFT
BACK	RIGHT
FORWARD	TOGETHER

同じ動作を2回続けて行う場合にはTWICEを使用しても良い。

例1 AWAY SWING FACE TOUCH TWICE;;

例2 SIDE TOUCH LEFT AND RIGHT;

これはTWO SIDE TOUCHES;又はSIDE TOUCH TWICE;とキューしても良い。

例3 SIDE TOUCH LEFT AND RIGHT TWICE;;

これはFOUR SIDE TOUCHES;;とキューしても良い(これは移動を伴う動作でのキューの仕方だが、一般的にこのようにキューされていることとキューの簡略化のために許容する)。

カテゴリー8の「オプションのキュー」のBを参照のこと。

注:アクション(体重移動を伴わない動作)はステップ・キューと見做し、そのようにキューするべきである。アクションの例を下に示す。

例 TOUCH	KICK
TAP	SWING
BRUSH	LIFT
POINT	

カテゴリー2. シングル・メジャー・キュー

シングル・メジャー・キューとは次のようなキューを指す。

例 SCISSORS; SCOOT; FISHTAIL; LIMP;

A. 定義されている1小節のフィギュアに対するキューでは数字は付け加えない

例 SCOOT; HITCH; LIMP; SCISSORS;

場合により方向や終わったときのポジションを付け加えることによってその意図を明確にすることができる。

例1 HITCH APART;

例2 BACK HITCH;

例3 SCISSORS TO SIDECAR;

例4 SCISSORS TO BANJO;

コレオグラファーによってフィギュアが変更されている場合には、そのことを示す数字をキューに付け加える。

例 NEW YORKER IN 4;

定義された用語で且つ、推奨されるキュー用語に数字を含む場合は必要な数字をキューに付け加える。

例 HITCH 4;

方向を指示する必要がある時、方向は初めにキューするべきである。

例1 BACK HITCH;

例2 FRONT LIMP;

SCISSORS と TWINKLE の定義には終わったときのポジションが含まれないため基本的に終わりのポジションを指示するべきである。

例1 SCISSORS TO SIDECAR;

例2 SCISSORS THRU TO BUTTERFLY;

例3 THRU TWINKLE TO OPEN;

例4 THRU TWINKLE TO LEFT OPEN;

B. 1小節のフィギュアを2回以上繰り返すかつ移動する場合はその回数を前に付け加える

例1 TWO FORWARD TWO STEPS;;

例2 TWO FORWARD LOCK FORWARDS;;

例3 TWO LEFT TURNS;;

フィギュアが2回繰り返される場合、回数を示す2の代わりに TWICE を用いても良い。

例1 FORWARD LOCK FORWARD TWICE;;

例2 DOUBLE REVERSE TWICE;;

多くの場合、あるフィギュアの最後に次のフィギュアの準備をするので、次がどんなフィギュアなのかという情報は重要である。そのためまず初めにフィギュアの名称をキューし、次に繰り返す回数をキューすることが望ましい。

カテゴリー8の「オプションのキュー」のDを参照のこと。

C. 1小節のフィギュアを2回以上繰り返すかつ移動しない場合は下記の用語を後に付け加えるべきである

APART

FORWARD

RIGHT

BACK

LEFT

TOGETHER

例を以下に示す。

例1 BALANCE FORWARD AND BACK;;

例2 BALANCE LEFT AND RIGHT;;

例3 BALANCE APART AND TOGETHER;;

例4 SIDE TWO STEP LEFT AND RIGHT;;

例5 SIDE TWO STEP APART AND TOGETHER;;

D. 1小節のフィギュアを1.5小節または2小節で行う場合は「SLOW」を前に付け加えるべきである

例1 SLOW FISHTAIL;;

例2 SLOW TWISTY VINE 4;;

カテゴリー3. ジャイブとウエスト・コーストのキュー

ジャイブ、ウエスト・コーストのキューとは次のようなキューを指す。

例 FALLAWAY ROCK;;

A. ジャイブのリズムのフィギュアは一般的に1.5小節の長さで通常シャッセの前に ROCK RECOVER を行う。ROCK RECOVER はそれぞれのフィギュアの一部であり常にシャッセの前に行われるので ROCK RECOVER とキューする必要は

ない。

B. 次にあげるジャイブのフィギュアは ROCK RECOVER を含まない

CHASSE	POINT STEPS	SWIVEL WALKS
CHICKEN WALKS	PROGRESSIVE ROCK	THROWAWAY
CHOPPER	RIVER BOAT SHUFFLE	TRIPLE
COCA ROLA	ROCK THE BOAT	WHIP SPIN
FLEA HOPS	SAILOR SHUFFLE	WHIP THROWAWAY
KICK BALL CHANGE	SHAG STEP	WHIP TURN
MARCHESSI	SIDE BREAKS	
NEW YORKER WITH SPRINGS	SIMPLE SPIN	

1. 上記フィギュアは ROCK RECOVER を含まないが、それぞれのフィギュアの前に ROCK RECOVER を行うよう振り付けることは可能である。
2. 上記フィギュアの前に ROCK RECOVER を行うようキューシートに書かれている場合は ROCK RECOVER とキューするべきである。
例 ROCK RECOVER KICK BALL CHANGE;
3. CHICKEN WALKS、COCA ROLA、POINT STEPS、PROGRESSIVE ROCK、RIVERBOAT SHUFFLE、ROCK THE BOAT、SHAG STEP、SIMPLE SPIN 及び SWIVEL WALKS はシングル・ビート・タイミングの動き (Q,Q または Q,Q,Q,Q で表される動き) を含むので ROCK RECOVER と置き換えることができ、ROCK RECOVER で始まるフィギュアの ROCK RECOVER の代わりに使うことが出来る。
例 POINT STEPS; (NO ROCK) CHANGE RIGHT TO LEFT;
(POINT STEPS に続けて ROCK RECOVER のない CHANGE RIGHT TO LEFT を行う)
4. CHASSE、CHOPPER、FLEA HOPS、KICK BALL CHANGE、MARCHESSI、NEW YORKER WITH SPRINGS、SAILOR SHUFFLE、SIDE BREAKS、THROWAWAY、TRIPLE、WHIP SPIN、WHIP THROWAWAY 及び WHIP TURN はシングル・ビート・タイミングの動き (Q,Q または Q,Q,Q,Q で表される動き) を含まないので ROCK RECOVER と置き換えるべきではない。
5. ROCK RECOVER がダンスの流れを中断するような場合には ROCK RECOVER を使用するべきではない。
例1 SWIVEL WALK 4;
例2 CHANGE RIGHT TO LEFT;
例3 ROCK THE BOAT TWICE;
例4 RIGHT TURNING FALLAWAY;

C. ウェスト・コースト・スイングにおいて COASTER、ANCHOR STEP、FRENCH CROSS がフィギュアに含まれている場合にはこれらをキューする必要はない。

カテゴリー4. トウ・メジャー・キュー

トウ・メジャー・キューとは次のようなキューを指す。

例 BOX;;

A. 2小節のフィギュアをキューする際にはラウンドラブのマニュアルで推奨する用語を使用する。

例1 ALEMANA;;

- 例2 BASKETBALL TURN;;
- 例3 BOX;;
- 例4 HOCKEY STICK;;
- 例5 NATURAL TURN;;
- 例6 REVERSE TURN;;

2小節として定義されたフィギュアの前半だけ又は後半だけをキューする場合、フィギュア名の前か後ろに HALF を付け加えるべきである。また、元のフィギュアの前半を行うのか後半を行うのかを示す必要がある場合はどちらなのかを付け加える必要がある。

トゥ・ステップの場合の例

- 例1 HALF BOX FORWARD;
- 例2 HALF BOX BACK;
- 例3 BASKETBALL TURN HALF;

ワルツの場合の例

- 例4 FORWARD HALF BOX;
- 例5 BACK HALF BOX;

注:トゥ・ステップのボックスは前半も後半もどちらも1歩目はサイドであるので初めにフィギュア名をキューし、次に方向をキューするのが望ましい。ワルツのボックスは前半の1歩目は前進だが後半の1歩目は後退なので初めに方向をキューし、次にフィギュア名をキューするのが望ましい。

HALF を使用しても元となるフィギュアの前半を行うのか後半を行うのかがはっきり指示できない場合は START、FINISH、ENDING などの用語を追加する。

- 例1 ALEMANA の2小節目は ALEMANA TURN とキューしてもよい。
- 例2 HOCKEY STICK の2小節目はと HOCKEY STICK ENDING とキューしてもよい。
- 例3 TWO TURNING TWO STEPS のどちらか1小節は ONE TURNING TWO STEP とキューしても良い。また、方向を指示する必要がある場合は ONE LEFT TURNING TWO STEP 又は ONE RIGHT TURNING TWO STEP とキューする。

カテゴリー5. フォー・メジャー・キュー

フォー・メジャー・キューとは次のようなキューを指す。

- 例 DIAMOND TURN;;;;

A. 4小節として定義されたフィギュアの一部だけをキューする場合、1/4 又は 1/2 又は 3/4 を使用するべきである。

- 例1 DIAMOND TURN 1/4;
- 例2 DIAMOND TURN 1/2;;
- 例3 DIAMOND TURN 3/4;;;;

フォックストロット及びワルツの場合

- 例4 LEFT TURNING BOX 1/4;
- 例5 LEFT TURNING BOX 1/2;;
- 例6 LEFT TURNING BOX 3/4;;;;

トゥ・ステップの場合

- 例7 LEFT TURNING BOX 1/4;
- 例8 LEFT TURNING BOX 1/2;;
- 例9 LEFT TURNING BOX 3/4;;;;
- 例10 STROLLING VINE 1/2;;

カテゴリー6. フィギュア名の後に数字が必要なフィギュア

フィギュア名の後に数字が必要なフィギュアとは次のようなフィギュアを指す。

例 VINE [歩数]

- A. BUZZ、GAUCHO TURN、VINES (標準で定義されている VINES) これらをキューする際は後に数字を付け加えなければならない。

BUZZ (フェイズⅢのムーブメント) は BUZZ [歩数] とキューする。

例 BUZZ 4; 又は SLOW BUZZ 4;;

GAUCHO TURN (フェイズⅢのタンゴのフィギュア) は GAUCHO TURN [歩数] とキューする。

例 GAUCHO TURN 2,, 又は GAUCHO TURN 4;

VINES (フェイズⅡのトゥ・ステップとワルツのフィギュア) は VINE [歩数] とキューする。

例 VINE 4; 又は VINE 8;; 又は VINE 3; 若しくは VINE 6;;

カテゴリー7. 一般

- A. 男性と女性が異なるフィギュアを踊る場合

男性があるフィギュアを踊っている間に女性が異なるフィギュアを踊るよう振りつけられている場合、初めのキューは男性への指示とする。

例1 HITCH SCISSORS;

例2 SCISSORS HITCH;

女性の動作にトワールやスピンなどを含む場合、初めのキューは男性が女性をトワールやスピンなどにリードするためのキューとする。

例1 CIRCLE BOX;;

例2 TWIRL VINE 3;

例3 SPIN MANEUVER;

- B. フィギュアを終えたときの方向の指示

フィギュアを終えたときの方向を指示する必要がある場合や、オーバートーン又はアンダーターンにより通常とは異なる方向でフィギュアを終える場合は最後の方向を指示する必要がある。

次の動作のためにフィギュアが終わった際のポジションを変える必要がある場合はそのことをキューに含める。

例1 TWO TURNING TWO STEPS to SCP LOD;;

例2 TWO TURNING TWO STEPS to CP LOD;;

全ての SCISSORS、TWINKLES、そして HOVERS はポジションが変化するので次のようにキューするべきである。

例1 SCISSORS to [終わりのポジション];

例2 TWINKLE to [終わりのポジション];

例3 HOVER to [終わりのポジション (終わりのポジションが SCP 以外の場合のみ)];

- C. タイミング

キューは少なくとも半小節前には言い終わっているべきである。

D. ラウンダラブ推奨用語の使用

常にラウンダラブ推奨の用語を使用すること。新しいフィギュアが紹介されたり推奨の用語が変更された場合にはキューカードを新しい用語に修正するべきである。キューカードの変更に際してコレオグラファーに相談する必要はない。標準ではないフィギュアやアンフェイズ・フィギュアをキューする場合にはコレオグラファーが使用している用語を使用する。

E. ダンスを始める前に

ダンスを始める前には常にダンスのタイトル、フェイズ、初めのポジション、イントロと初めの数小節の説明をすること。もしダンスにプラスのフィギュアが含まれる場合にはその名前も伝えること。

F. RIGHT、LEFT の使用

RIGHT や LEFT をキューの用語として使用する場合は方向を示すのであり、どちらの足でステップするかということを示すのではない。

G. THRU 又は FORWARD をキューするとき

1. THRU は男女双方のトレイル・フットがパートナーとの間を通過する場合に使用すべきである。

例 HOVER; THRU FACE CLOSE;

2. FORWARD は男女ともにフリー・フットから次のフィギュアの1歩目に使用すべきキューである(リード・フット、トレイル・フットのどちらでも構わない)。

例1 HOVER TO BJO; FORWARD FACE CLOSE; [トレイル・フット]

例2 TWO LEFT TURNS TO SCP;; FORWARD TCH; [リード・フット]

ガイドライン: THRU とキューする前に本当に男女双方のトレイル・フットがパートナーとの間を通過するかどうか確認すること。そうでない場合は FORWARD とキューする。

ここでいう FORWARD は THRU でない場合で男性が前進するときを使用すると解釈されます。(S 協注)

H. 標準的ではないタイミングのフィギュアをキューする際はそのタイミングをキューに付け加えるべきである

例1 フォックストロットの中でトゥ・ステップのタイミングの BOX をキューする場合は TWO STEP BOX;; とキューする。

例2 トゥ・ステップの中でフォックストロットのタイミングの VINE(SQQ) をキューする場合は FOXTROT VINE; とキューする。

例3 チャチャの中でルンバのタイミングの NEW YORKER をキューする場合は RUMBA NEW YORKER; とキューする。

I. あるフィギュアの動作が次のフィギュアの動作に関わる場合、2つのフィギュアを連続してキューすることはダンサーにとって有用である

急に方向が変わる場合の例

例1 FEATHER FINISH; TOP SPIN; は FEATHER FINISH TO A TOP SPIN;; とキューするべきである。

左回りのフィギュアが続く場合の例

DOUBLE REVERSE; DRAG HESITATION; は DOUBLE REVERSE TO A DRAG HESITATION;; とキューするべきである。

フィギュアに隠れたマニューバ(位置と向きを変える動作)が含まれる場合の例

例1 VINE 4; PIVOT 2; は VINE 4 PIVOT 2;; とキューするべきである。

例2 FORWARD BASIC; FULL NATURAL TOP;;; は FORWARD BASIC TO A FULL NATURAL TOP;;; とキューするべきである。

隠れたマニューバー(位置と向きを変える動作)とは

隠れたマニューバーはフィギュアの最後のステップに現れる。例えば VINE 4 PIVOT 2;; の VINE 4 の4歩目である。男性は VINE 4 の最後のステップで右回りをして今まで進んできた方向とは反対を向き、男性は左足がフリー、女性は右足がフリーな状態になる。隠れたマニューバーは女性を次のフィギュアへとリードすると同時に男性自身の次のフィギュア(この例では PIVOT 2)を行うための適切なポジショニングを可能とする。

J. キューをより良いものとするために音響機器を上手く調整する

音響機器を使ってダンスの初めから終わりまで音楽と声のバランスを良い状態に保つこと。音楽が大きすぎる場合は音楽のボリュームを下げる、音質を調整するなどし、声を大きくしてはならない。特にイントロ部分の音楽が小さすぎる場合は音量を上げるか音質を調整し、音楽の音量が上がるにつれて徐々に音楽のボリュームを下げたり音質を調整したりする。音楽はそれぞれ音量が異なるので別の音楽を再生する場合は一旦ボリュームを下げてから適当な音量になるまでボリュームを上げる。

K. キューの前後にはダンスを薦めたり、ダンサーを褒めたり、リラックスさせたり、ユーモアを交えた話をしたりするべきである。

L. コーラーと同じステージ等に立つ場合

コーラーと同じステージ等に立つ場合は彼ら個人の機器に配慮すること。ステージにあるコーラーのマイクは使用せずに自分のマイクを使用する。機器の接続や設定を変更した場合は元に戻しておく。

M. あなたのパートナー又は他の誰かに音のチェックを依頼する

カテゴリー8. オプションのキュー

A. CHECK と CHECKING 又は CHECKED

CHECK は動作の方向を変えるために動作を止めるステップである(ステップということは体重が移動するということ)。従ってダンサーに動作の方向が変わることを知らせるために CHECK を通常のキューの後に付け加えるべきではない(マニュアルに記載される前はそのような使い方をされていた)。CHECK ではなく CHECKING 又は CHECKED はダンサーに動作の方向が変わることを知らせるために使用しても良い。

例 TWO PROGRESSIVE SCISSORS CHECKING TO A FISHTAIL;;;

B. SIDE TOUCH LEFT AND RIGHT と簡略化

SIDE TOUCH LEFT AND RIGHT; は TWO SIDE TOUCHES; 又は SIDE TOUCH TWICE; とキューしても良い。SIDE TOUCH LEFT AND RIGHT TWICE;;は FOUR SIDE TOUCHES;; とキューしても良い。これはカテゴリー1の「同じステップを繰り返す場合のキュー(移動しない場合)」の内容に反するが、一般にそのようにキューされていることと簡略化を考慮し許容する。

C. LACE UP

LACE UP という用語は LACE ACROSS TWO STEP; ONE FORWARD TWO STEP; LACE ACROSS TWO STEP; ONE FORWARD TWO STEP; という4小節の動作に対して使用可能である。

注：上の説明はトゥ・ステップだが、ワルツでも LACE UP という用語は使用可能で、この場合はワルツのタイミング、ステップで行う。

D. 用語 TRAVELING SCISSORS

用語 TRAVELING SCISSORS は LOD 向きのクローズド・ポジションから行う次の4小節の一連の動きに対して使うことが出来る。[Progressive] SCISSORS to Sidecar Diagonal Line of Dance and Wall; WALK 2; [Progressive] SCISSORS to Banjo Diagonal Line of Dance and Center of Hall; WALK 2;

注) この一連の動きはLOD向きから行い常に前進し且つ、通常斜め遠心向きのバンジョー・ポジションで終わる。振付によっては他のポジションで終わることもあり、逆LODから行うことも出来る。

E. フィギュア名を初めにキューする

キューにおいて重要なことはフィギュアの名称をダンサーに伝えることであるため、フィギュア名を初めにキューし、その後に繰り返す回数(または HALF)を付け加えることが望ましい。

カテゴリー2のB項とカテゴリー4のA項を参照のこと。

F. ジャイブのキューを簡潔にするために

キューを簡潔にするために CHANGE RIGHT TO LEFT は RIGHT TO LEFT、CHANGE LEFT TO RIGHT は LEFT TO RIGHT とキューすることを推奨する。

G. ステップ・キューはいつでも使用して良い

カテゴリー1のB項を参照のこと。

CUEING GUIDELINES -2020

キューイング・ガイドライン 2020 年版

一般社団法人日本スクエアダンス協会
技術委員会ラウンドダンス小委員会
(ROUNDALAB MANUALS 改訂版翻訳タスクチーム)

委員長	丸山 一雄
委員	吉川 和良
委員	萩原 洋
委員	小笠原 真麻
委員	勝亦 由利

発行日： 初 版 2021 年 3 月 12 日

発行者：一般社団法人日本スクエアダンス協会

<http://www.squaredance.or.jp>

E-mail:squaredance@giga.ocn.ne.jp

〒101-0041 東京都千代田区神田須田町 1-7 神田ミハマビル

TEL 03-6240-6560 FAX 03-6240-6561