

Préface du Callerlab aux définitions du niveau Advanced (traduit par Steve Diederichs en juillet 2008)

LISEZ D'ABORD CECI

Ce recueil de définitions constitue une tentative d'établir le vrai sens de chaque call sur la liste Advanced. Il se veut pouvoir servir d'arbitre lors de différents sur le sens précis d'un call, ainsi que de base pour l'enseignement correct des calls. Chaque fois que la définition *technique* d'un call est trop longue ou trop compliquée pour être utilisée lors d'un premier apprentissage du call, nous avons fourni une définition pour l'enseignement ou des aides à l'enseignement. Ainsi, les définitions pourront répondre à ces deux types de besoin. Bien entendu, il faudra donner aux danseurs la définition complète de chaque call dès que vous le jugerez approprié.

Avant d'utiliser ces définitions, vous devez avoir pris connaissance des définitions CALLERLAB des programmes Basic/Mainstream et Plus, des numéros des positionnements CALLERLAB, ainsi que des formations standardisées CALLERLAB. Chaque fois quand cela était possible, nous avons utilisé des calls et des formations issus de ces documents, ce qui nous a permis de rendre les définitions plus courtes et plus claires.

Divergences Régionales de Styling

CALLERLAB recommande que des calls comme Swing Thru et Spin the Top soit dansés les mains levées et en se touchant les paumes de la main. Dans de nombreux endroits du monde du Square Dance, on continue à utiliser de façon systématique la prise d'avant-bras pour tourner. Dans le but de faire disparaître la controverse au sujet de la prise de l'avant-bras, les membres de CALLERLAB ont approuvé une résolution de 1992 qui reconnaît l'existence de différences régionales de styling.

Règles Générales

Toutes les règles générales qui s'appliquent aux définitions de Mainstream et de Plus, valent également pour le niveau Advanced.

Danseurs se Faisant Face: Les danseurs se faisant face peuvent être toute combinaison d'hommes et femmes, si ce n'est pas spécifié autrement.

Couples: Les couples peuvent être toute combinaison d'hommes et femmes, si ce n'est pas spécifié autrement.

La Règle des Couples Se Faisant Face ("Facing Couples Rule") : Certains calls, qui démarrent normalement à partir de Ocean Waves peuvent également être exécutés à partir de couples se faisant face. Dans ce cas, les danseurs commencent le mouvement en se mettant en Right-Hand Ocean Waves, puis

continuent le mouvement, à moins que le caller n'ait pas demandé de façon spécifique un mouvement à base de mains gauches (p.ex. Left Swing Thru) auquel cas les danseurs commencent en se mettant en Left-Hand Ocean Waves, puis exécutent la suite du call. Cette règle peut également s'appliquer lorsqu'un call demande des Waves parallèles et que les danseurs se trouvent dans une formation de Eight Chain Thru.

La règle des Couples Se Faisant Face ne s'applique qu'aux calls Advanced suivants: Fractional Tops et Spin The Windmill.

La Règle des Ocean Waves ("Ocean Wave Rule"): Certains calls, qui démarrent normalement à partir de couples se faisant face peuvent également être exécutés si les danseurs se trouvent en Waves. Dans ce cas, les danseurs ont déjà démarrés le mouvement en avançant les uns vers les autres et sont prêts à continuer la suite du mouvement du call concerné. Cette règle s'applique également lorsqu'un call qui est normalement exécuté à partir d'une formation de Eight Chain Thru (p.ex. Pass and Roll) est appelé avec les danseurs en une formation de Right-Hand Box Circulate.

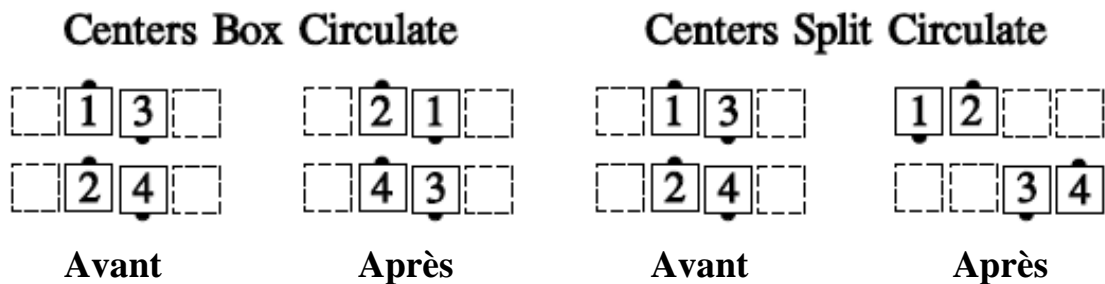
La règle des Ocean Waves ne s'applique qu'aux calls Advanced suivants (le type de Wave obligatoire [W = Right-Hand Wave ; LW = Left-Hand Wave] est précisé entre crochets): Cross Trail Thru [W], Half Breed Thru [W], Pass and Roll [W], Pass and Roll Your Neighbor [W], Pass In [W], Pass Out [W], Pass the Sea [W], Split Square Thru [W], Split Square Chain Thru [W], Square Chain Thru [W], Left Square Chain Thru [LW].

La Règle de l'Epaule Droite (« Right Shoulder Rule »): Chaque fois que deux danseurs se rencontrent, ils se croisent par l'épaule droite pour ne pas entrer en collision. Si deux danseurs qui regardent dans des directions opposées doivent occuper le même endroit au même moment, ils se mettent en Right-Hand Mini-Wave. Il n'est pas possible pour deux danseurs d'occuper le même endroit s'ils regardent dans la même direction ou s'ils sont à angle droit l'un par rapport à l'autre.

Split et Box: De nombreux calls ont deux versions: Split Circulate et Box Circulate ; Split Transfer et Box Transfer ; Split Counter Rotate et Box Counter Rotate. La version Split d'un call est utilisée lorsqu'une formation de huit danseurs doit être scindée en deux groupes de quatre danseurs pour exécuter le call. Box est utilisé quand :

- il n'y a qu'une seule formation de Box Circulate qui peut exécuter le call (p.ex. les quatre danseurs Centers d'une formation de Two Faced Lines parallèles faisant un Box Transfer)
- seuls les quatre danseurs Centers sont censés exécuter le call (p.ex., à partir de Waves parallèles, « Centers Box Transfer while the Ends Zig Zag »)

Il n'est pas bon de simplement caller « Box Circulate » à partir de Columns ou de Waves parallèles. Il vaut mieux s'en servir pour faire la différence entre « Centers Box Circulate » (les danseurs Centers restent au centre) et « Centers Split Circulate » (les danseurs restent dans leur moitié du Square). Dans les deux cas, il est indispensable de dire aux Centers d'exécuter le call.



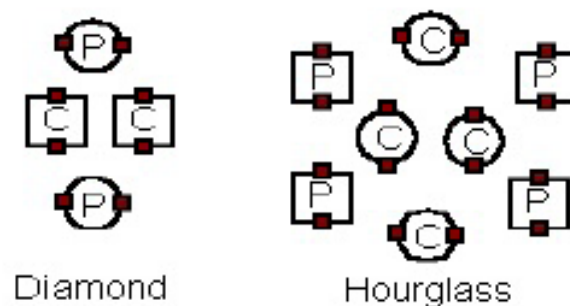
L'Identification des Danseurs dans une Formation

Dans les définitions, il a souvent été nécessaire de nommer des danseurs spécifiques, comme les Ends d'une Wave. Il existe de nombreuses façons d'identifier des danseurs dans une formation et nous avons tenté d'utiliser celle qui est la plus courante au niveau Advanced. Pour vous permettre de vous y référer, nous les avons listé ci-dessous :

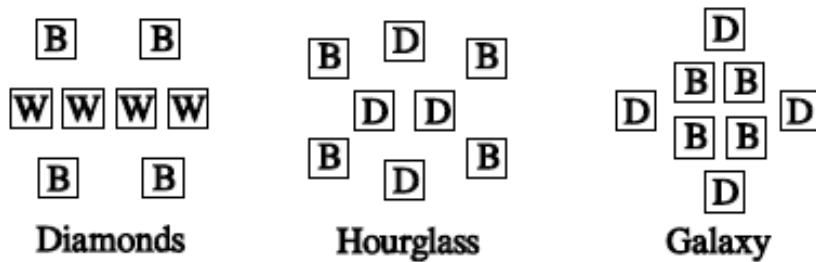
#1, #2, #3, #4: Les danseurs dans une Column sont parfois identifiés par des numéros. Le danseur tout devant est nommé #1 ; le danseur derrière lui est nommé #2, et ainsi de suite. Par exemple, voici comment les danseurs seraient nommés :



Points et Centers: Dans les formations Diamonds et Hourglasses, il y a des Points et des Centers. Sur le dessin ci-dessous, les Points sont indiqués par un « P » et les Centers sont indiqués par un « C » :



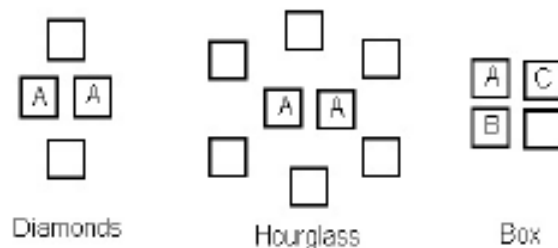
Les Danseurs dans une Box, dans une Wave et dans un Diamond: Dans des Diamonds, des Hourglasses et des Galaxies parallèles, il est possible d'identifier les danseurs en regardant dans quelle partie de la formation ils se trouvent. Dans des Diamonds parallèles, il y a une Wave à l'intérieur d'une Box de danseurs ; dans un Hourglass, il y a un Diamond à l'intérieur d'une Box ; dans une Galaxy, il y a une Box à l'intérieur d'un Diamond. Dans les dessins ci-dessous, les danseurs d'une Wave sont indiqués par un « W », ceux d'un Diamond sont indiqués par un « D » et ceux d'une Box sont indiqués par un « B » :



Centers et Ends: Toutes les formations de type Line et de type Column possèdent des Ends et des Centers. Les danseurs qui sont le plus près du centre de la formation sont nommés Centers, et les autres Ends, peu importe la direction dans laquelle ils regardent. Dans le dessin ci-dessous, les Centers sont indiqués par un « C » et les Ends par un « E » .

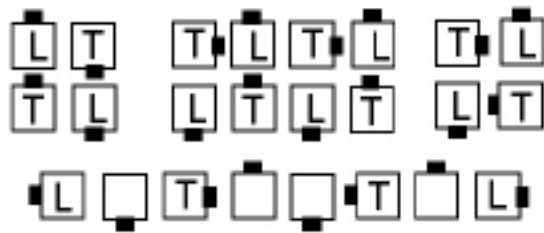


La Notion d'« Adjacent » : Deux danseurs sont dits *adjacents* s'ils se trouvent côte à côte, sans espace libre ou d'autres danseurs entre eux. Cela est vrai quelle que soit la direction dans laquelle les danseurs regardent. Dans les dessins de Diamond et de Hourglass ci-dessous, les danseurs « A » sont tous adjacents ; les autres danseurs ne sont adjacents à personne. Dans le dessin de Box, les danseurs « B » et « C » sont tous les deux adjacents au danseur « A », mais pas entre eux.

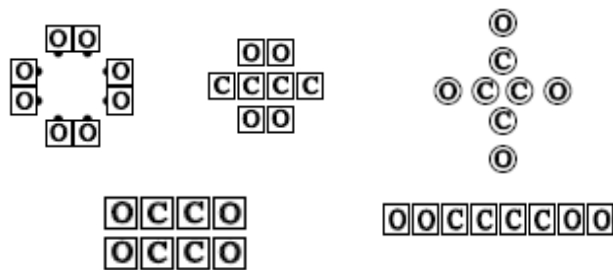


Leads (ou Leaders) et Trailers: Dans toute formation 1x2 (p.ex. deux danseurs se faisant face, un tandem, deux danseurs se tournant le dos), les danseurs qui regardent directement vers l'extérieur de la formation 1x2 sont appelés « Leaders » et ceux qui regardent vers l'intérieur de la formation 1x2 sont appelés « Trailers ». Un danseur qui a une épaule qui pointe directement vers le

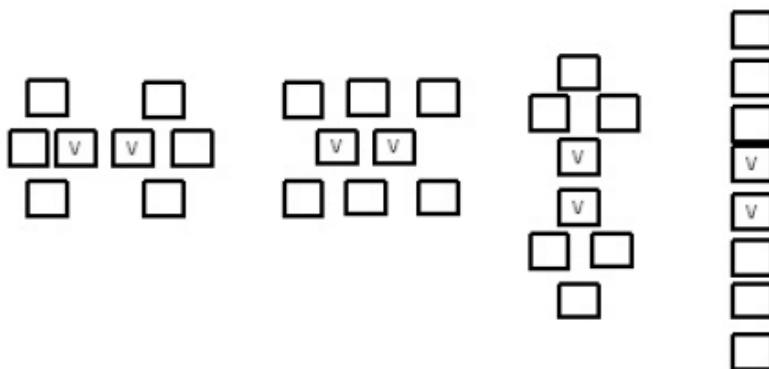
centre de la formation 1x2 n'est ni l'un, ni l'autre. Dans les dessins ci-dessous, les danseurs « L » sont des Leaders et les danseurs « T » des Trailers. Les autres ne sont ni l'un, ni l'autre.



Centers et Outsides: Les danseurs à proximité du centre de la formation sont des Centers ; les autres sont des Outsides. Dans des Lines et des Columns, les appellations « End » et « Outside » sont équivalents ; dans les autres formations ci-dessous, les Centers sont indiqués par « C » et les Outsides par « O ».



Les Very Centers: Les deux danseurs qui se trouvent le plus proche du centre géographique du square (le poteau virtuel tout au centre du square de base) s'appellent « The Very Centers » ou bien « The Very Center Two ». Ces termes ne s'utilisent que dans le cas où exactement deux danseurs se trouvent le plus près du centre. Ils sont indiqués par « V » dans les dessins ci-dessous :



Les Formations de Départ: Chaque définition d'un call contient une liste de formations de départ possibles pour ce call. Puisqu'il est impossible de dresser une liste complète des formations de départ, la liste donnée n'est pas restrictive. Néanmoins, il ne s'agit pas non plus d'une permission de carte blanche pour appliquer une définition vaille que vaille à des formations qui ne s'y prêtent pas.

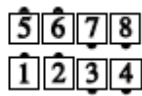
En suivant les lignes directrices ci-dessous, vous trouverez des formations de départ légitimes supplémentaires ; l'utilisation de toute autre formation devrait être évitée.

- Les formations listées sont a priori les formations les plus petites à partir desquelles le call peut être exécuté. Des formations plus larges peuvent être composées de ces unités plus petites. Par exemple, le call Switch to a Diamond est défini avec une Wave comme formation de départ, il peut donc également être exécuté à partir de Waves parallèles [se terminant ainsi en Diamonds parallèles], ou bien à partir d'une Tidal Wave [se terminant en Point-to-Point Diamonds].
- Dans les cas où cela est possible, l'utilisation des règles générales (voir plus haut la règle des couples se faisant face et celle des Ocean Waves) permet de trouver d'autres formations de départ. Par exemple, le call Pass and Roll peut commencer par une formation de Right-Hand Box Circulate, bien que cette formation n'apparaisse pas dans la liste donnée dans la définition: La règle des Ocean Waves peut s'y appliquer.
- S'il est précisé dans la liste que seules les formations données sont légitimes, aucune autre formation de départ devrait être utilisée et les règles des couples se faisant face et des Ocean Waves ne peuvent pas être appliquées. Recycle figure parmi ce type de call : la règle des couples se faisant face ne s'y applique pas, seule une Wave peut servir de formation de départ.
- Si l'utilisation d'un call implique l'application de deux règles qui se contredisent, cette utilisation n'est pas légitime. Par exemple, l'utilisation du call Cast a Shadow à partir de Outfacing Lines provoque un conflit pour les Ends : les deux danseurs End sont des Leaders et chacun doit rencontrer l'autre avec la main intérieure. En même temps, la règle du passage par l'épaule droite doit être respectée. Cette contradiction rend impossible cette utilisation.
- Si la formation dans laquelle les danseurs se trouvent peut s'interpréter de deux façons différentes, il est obligatoire de spécifier l'interprétation que l'on vise. Par exemple, le call Dixie Style to a Wave peut s'exécuter ou bien à partir de couples se faisant face, ou bien à partir de Tandems se faisant face. Si les danseurs se trouvent dans une formation de Double Pass Thru, ils ne savent pas quelle formation de départ est visée, les deux étant possibles. Dans ces cas-là, il faut dire aux danseurs quelle est la formation visée: ou bien « Centers Dixie Style to a Wave » ou bien « On the Double Track, Dixie Style to a Wave ».

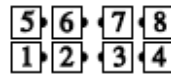
Le Glossaire des termes descriptifs utilisés dans les définitions

Pour des raisons pratiques, nous avons utilisé quelques termes sans les avoir défini de façon formelle auparavant. Comme d'habitude, nous avons essayé de nous servir de termes couramment utilisés au niveau Advanced. Voici une liste :

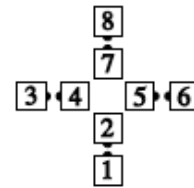
Face In: signifie « faites un quart de tour sur vous-même, dans la direction du centre du square ».



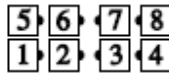
Avant



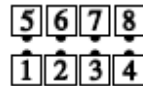
Après



Impossible

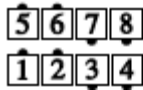


Avant

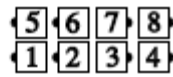


Après

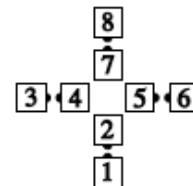
Face Out: signifie « faites un quart de tour sur vous-même, dans la direction opposée au centre du square ».



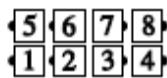
Avant



Après



Impossible



Avant



Après

Line: A moins que cela ne soit spécifié autrement, le terme « Line » s'applique a toute Line composée de quatre danseurs : (Out-)Facing Lines, Two-Faced Lines, Three-and-One Lines, Inverted Lines, etc.

Touch : est équivalent à « Step to a Wave » (« Mettez-vous en Wave ») : Les danseurs avancent pour créer une Right-Hand Mini-Wave.



Avant



Après

Touch ½, ¾ : D'autres fractionnements que ¼ sont permises avec « Touch ». Par exemple, le call « Touch Half » équivaut à « Touch and Trade ». De même, « Touch Three Quarters » équivaut à « Touch and Cast Off Three Quarters » :



Avant



Après ½



Fin

Cast Off $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{2}$: D'autres fractionnements que $\frac{3}{4}$ sont permises avec « Cast Off ». La règle est la même que pour Cast Off $\frac{3}{4}$, mais les danseurs n'avancent que d'un quart de tour ou d'un demi-tour à la place de faire les trois quarts de tour habituels.

Left: signifie qu'il faut faire le call en inversant droite et gauche et, selon les cas, belle et beau. (Le terme « Left » devrait seulement être utilisé pour modifier des calls dans lesquels la définition demande explicitement un tour avec la main droite ou un passage par l'épaule droite. Le terme « Reverse » s'utilise d'habitude quand l'inversion concerne avant tout l'échange des danseurs Beaus et Belles, comme le call Reverse Swap Around.)

La terme de modification « Left » s'utilise le plus souvent avec des calls qui commencent avec un des mouvements suivants :

- a) Right Pull By (p.ex. Left Square Chain Thru, Left Split Square Thru)
- b) Pass Thru (p.ex. Left Dosado, Left Pass and Roll)
- c) Tag The Line (p.ex. Left $\frac{3}{4}$ Tag, Left Turn and Deal)
- d) Un tour par l'avant-bras droit (p.ex. Left Turn Thru)
- e) Un tour fractionné par la main droite (p.ex. Left $\frac{1}{4}$ Thru, Left Remake)
- f) Touch (p.ex. Left Touch $\frac{1}{4}$, Left Spin the Windmill)
- g) On tourne sur soi-même vers la droite (p.ex. Left Wheel Thru, Left Roll to a Wave, Left Chase)

Lorsqu'on applique la règle des couples se faisant face, il faut commencer par avancer pour faire une Left-Hand Wave (p.ex. Left Swing Thru, Left Relay the Deucey, Left Fractional Tops)

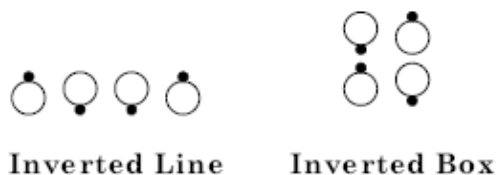
Si, dans le programme, il existe déjà un call qui remplit la même fonction que la modification par « Left », l'utilisation de ce call devrait être préféré à celle de « Left » (p.ex. Reverse Flutterwheel)

Au niveau Advanced, la modification d'un call par « Left » fait partie du programme, même si elle n'y figure pas de façon explicite.

Le Concept « Any Hand »

Ce concept est utilisé avec des calls qui commencent avec la main droite et qui sont définis comme une suite de mouvements impliquant des tours (p.ex. Swing Thru, Quarter Thru, Remake).

Formation de départ: Inverted Line ou Inverted Box ; **chaque paire** de danseurs doit former une Right-Hand ou une Left-Hand Mini-Wave.



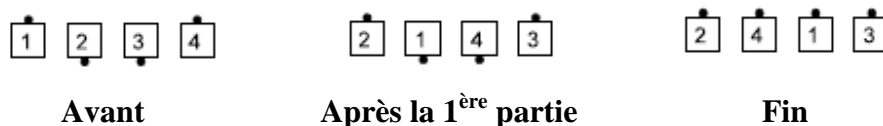
Ce qu'il faut faire : Chaque paire de danseurs, dans sa mini-wave, commence par tourner, soit par la main droite, soit par la main gauche, la fraction d'un tour prévu par le call. Le mouvement se poursuit, avec les modifications suivantes, si cela est nécessaire :

- S'il faut faire un $\frac{1}{4}$ de tour et vous vous trouvez dans un couple (= les danseurs regardent dans la même direction), faites un Cast Off $\frac{1}{4}$
- S'il faut faire un demi-tour et vous vous trouvez dans un couple (= les danseurs regardent dans la même direction), faites un Partner Trade
- S'il faut faire $\frac{3}{4}$ de tour et vous vous trouvez dans un couple (= les danseurs regardent dans la même direction), faites un Cast Off $\frac{3}{4}$

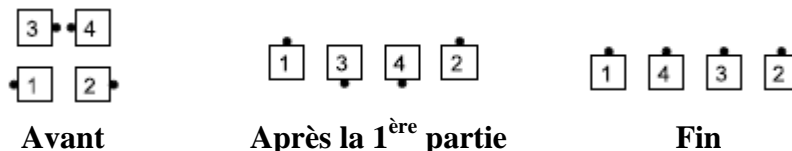
Par exemple, après un Heads Square Thru 4, Centers In, le call Any Hand Swing Thru demanderait aux danseurs de faire d'abord un demi-tour (certains par la main droite, d'autres par la main gauche), puis les nouveaux Centers font un Partner Trade et tous terminent en Facing Lines.

La règle des couples se faisant face ne s'applique pas à ce concept.

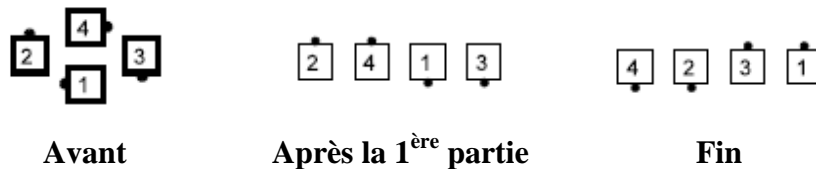
Exemple n°1: Any Hand Swing Thru



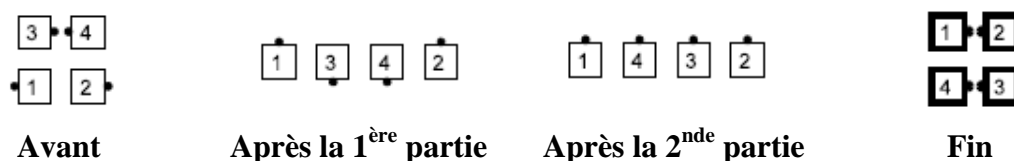
Exemple n°2: Any Hand 1/4 Thru



Exemple n°3: Any Hand 3/4 Thru



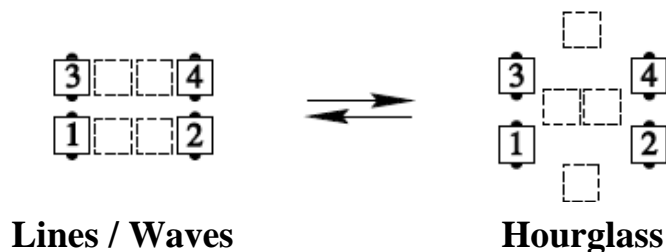
Exemple n°4: Any Hand Remake



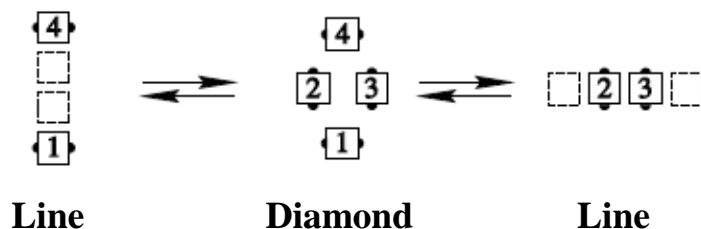
Quand la Formation N'est Pas Là

Parfois, les définitions demandent à un danseur de faire « sa partie » d'un call, même quand la formation dans laquelle il doit se mouvoir n'existe que dans son esprit ! Par exemple, lors du call Switch to a Diamond, les Ends de la Wave exécutent un Diamond Circulate, bien qu'il n'y ait pas de formation de Diamond. De même, lors d'un Flip the Hourglass, les Points font un Run comme s'ils se trouvaient dans des Lines parallèles. Ces cas sont explicités ci-dessous ; dans chaque dessin, les positions qui correspondent dans les différentes formations sont marqués par le même numéro. Les danseurs sans numéro n'ont pas de place correspondante.

Les Ends dans des Lines ou des Waves parallèles peuvent agir comme s'ils étaient les Points d'un Hourglass. De même, les Points d'un Hourglass peuvent agir comme s'ils étaient les Ends de Lines parallèles :



Les Points d'un Diamond peuvent agir comme s'ils étaient les Ends d'une Line et vice versa. Les Centers d'un Diamond peuvent agir comme s'ils étaient les Centers d'une Line et vice versa :



Les deux danseurs Very Centers dans toute formation peuvent agir comme s'ils étaient les Centers d'un Hourglass, et vice versa. Tous les danseurs Outsides qui se trouvent dans une Line au centre peuvent agir comme s'ils étaient les autres Centers d'un Hourglass, et vice versa :

