

# The ENRICH Concept

Jinichi Uemura\*

February/2009

## はじめに

全体のパート数がいくつかわからない、ということが、コールによっては決めるのが難しかったり、あるいは議論の対象となっていて定まっていないものが見られます。しかし、そういうコールも含め、「最初のパートは何か」という点についてははっきりと決まっている（少なくとも大多数のコンセンサスがある）ものは多く存在します。

ENRICH コンセプトはその点を踏まえ、まずコールを「第1パート」と「残りすべて（すなわちFINISHパート）」の2つに分解します。ENRICH コンセプトは、あるコールを踊り、次にその最初のパートをもう一度繰り返す、という単純な考えです。対象とするコールは全体が2パート以上あるものとし、1パートのコールは考えないことにします。

また、ENRICH コンセプトを適用したことにより、コールは「第1パート」「FINISHパート」「第1パート」という、全体で3パートのコールになると規定します。このことは後に、他のメタコンセプトと同時に用いられる際に重要な意味を持ってきます。

## 1 定義

(1) Do the 1st part

(2) FINISH the call

(3) Do the 1st part

ENRICH コンセプトの1パートコールへの適用は無意味です。ちょうど「INITIALLY STABLE, pass thru」というのと同じくらいに。

## 2 応用例

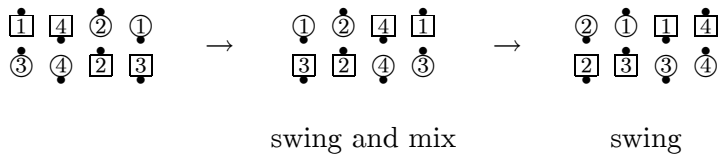
### 2.1 ENRICH swing and mix

(1) swing and mix

(2) swing

---

\* Wagon Wheels, Tokyo



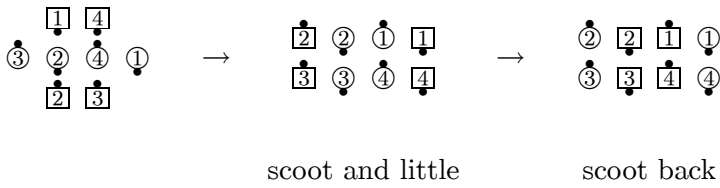
#”swing and mix 1 & 1/3” と同等です。

## 2.2 ENRICH tally ho

- (1) tally ho
- (2) 1/2 circulate

## 2.3 ENRICH scoot and little

- (1) scoot and little
- (2) scoot back



## 2.4 ENRICH plenty

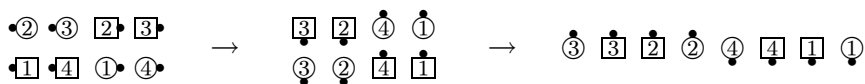
- (1) plenty
- (2) little

## 2.5 ENRICH linear action

- (1) linear action
- (2) hinge

## 2.6 ENRICH beau tie

- (1) beau tie
- (2) peel off



## 2.7 ENRICH criss cross the diamond

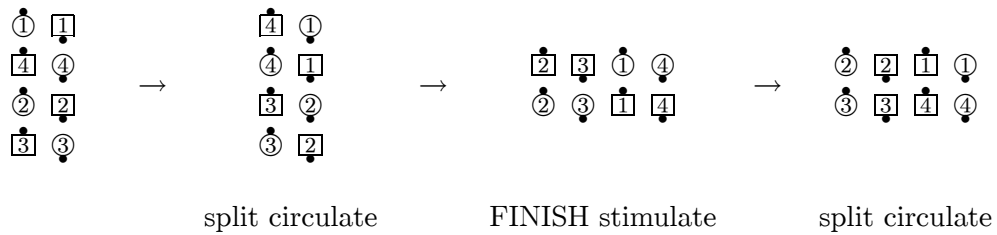
- (1) criss cross the diamond
- (2) criss cross the deucey

## 3 他のコンセプトとの併用例

motivate/percolate/stimulateなどの第1パートである”circulate”は、しばしば別のものに置き換えられます (<any> ers motivate (C2) などのように)。このようなコールにENRICHコンセプトが適用された場合、最後に繰り返すのも同じ第1パートです。

### 3.1 ENRICH split stimulate

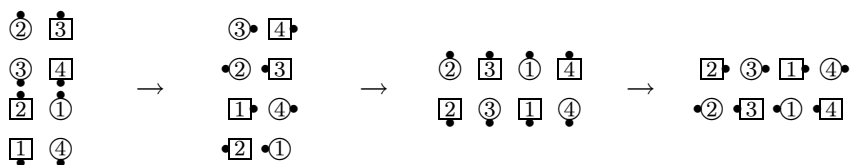
- (1) split circulate
- (2) FINISH stimulate
- (3) split circulate



#これは”RANDOM (ODDLY) SPLIT, ENRICH stimulate”といっても同じです。

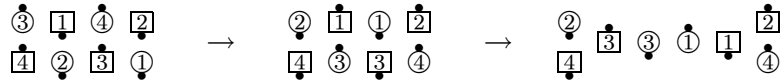
### 3.2 ENRICH <nip and tuck> ers percolate

- (1) nip and tuck
- (2) FINISH percolate
- (3) nip and tuck



### 3.3 FINALLY CENTERS, ENRICH recoil

- (1) recoil
- (2) centers recycle



### 3.4 INITIALLY ONCE REMOVED, ENRICH coordinate

- (1) ONCE REMOVED circulate
- (2) FINISH coordinate
- (3) circulate

メタコンセプトである INITIALLY の適用範囲は ENRICH Coordinate 全体に対してとなります。すなわち、ONCE REMOVED で動くのは一番最初の circulate のみです。

### 3.5 RANDOM TRIPLE BOX, ENRICH motivate

- (1) TRIPLE BOX circulate
- (2) FINISH motivate
- (3) TRIPLE BOX circulate

### 3.6 FINALLY MIRROR, ENRICH remake (from RH waves)

- (1) remake
- (2) centers (LH) hinge

### 3.7 FINALLY CENTRAL, ENRICH bits and pieces

- (1) bits and pieces
- (2) peel and trail

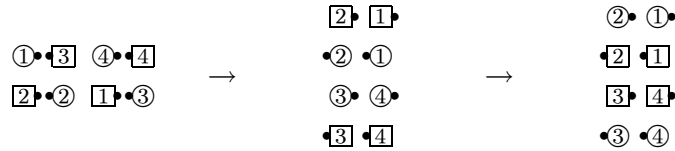
### 3.8 EVENLY TANDEM, ENRICH change the wave

- (1) swing
- (2) TANDEM, FINISH change the wave
- (3) swing

# 定義に従い、「FINISH change the wave」全体が第2パートと扱われます。

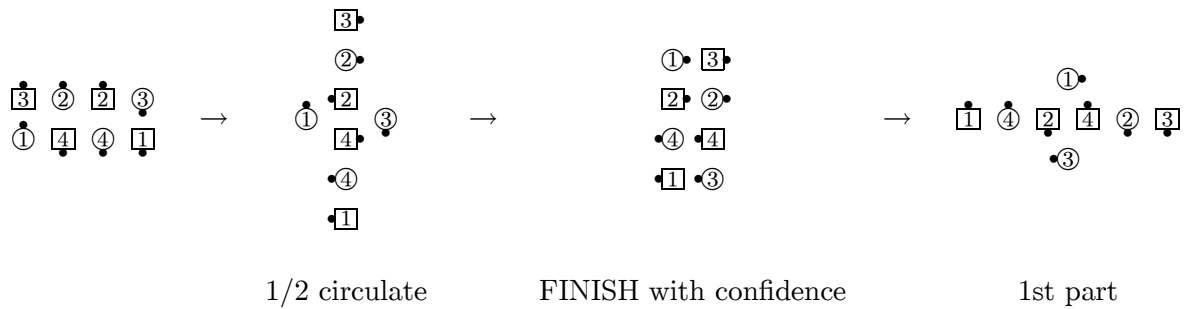
### 3.9 FINALLY ENRICH, hot foot spin

- (1) hot foot spin
- (2) swing (1st part of "spin the top")



### 3.10 INITIALLY USE [1/2 circulate] IN ENRICH with confidence

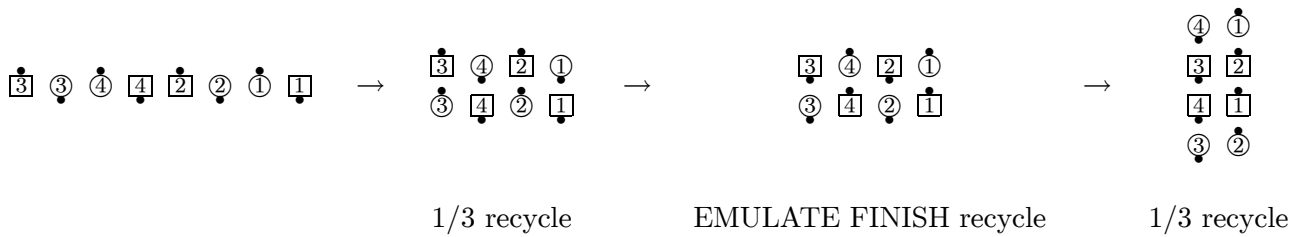
- (1) all 1/2 circulate
- (2) FINISH with confidence
- (3) 1st part (1/3) of with confidence



# 言い換えれば "1/2 circulate; SHIFT 1 with confidence" ともいえます。

### 3.11 EVENLY EMULATE, ENRICH recycle

- (1) 1/3 recycle
- (2) EMULATE FINISH recycle (split counter rotate and roll)
- (3) 1/3 recycle



## 補足

- (1) このコンセプトは、全体が  $n$  パートであるコールを 1 &  $1/n$  踊るのと同様です。
- (2) INITIALLY/FINALLY/RANDOM/ODDLY/EVENLY(SECONDLY) といったコンセプトと同時に使うと面白いです。
- (3) また、最初の circulate を別のものに置き換える <any1> ers <any2> との相性も良さそうです。
- (4) コールによってはフローが悪くなったり同じ手を連続して使うようなことになるので注意しましょう。(turn the key、remake など)

(Revised: February/2009)  
 (Revised: October/2008)  
 (Revised: September/2008)  
 (Revised: August/2008)  
 (Revised: February/2008)  
 (Original Idea: January/2008)  
 ©Jinichi Uemura (2009)