

High Note (fr)

Compte: 32

Mur: 2

Niveau: Novice / Intermediaire

Chorégraphe: Brayan Bogey (FR) & MacAdam Cowboy (FR) - Janvier 2023

Musique: High Note (feat. Billy Strings) - Dierks Bentley



AJOUTS : 3 RESTART, 3 + 2 TAGS

INTRO : 32 COMPTES

[1-8] TRIPLE FWD, TRIPLE LEFT, JAZZ ¼ TURN R, TRIPLE FWD

- 1&2 Avancer PD, PG vers PD, avancer PD
- 3&4 PG à G, PD vers PG, PG à G
- 5&6 Croiser PD devant PG, ¼ Tour à D avec PG derrière, PD à D 3h
- 7&8 Avancer PG, PD vers PG, avancer PG

[9-16] VAUXDEVILLE x2, STEP, STEP, STEP, STOMP UP, STOMP SIDE

- 1&2& Croiser PD devant PG, PG à G, talon PD devant, reculer PD
- 3&4& Croiser PG devant PD, PD à D, talon PG devant, reculer PG
- 5, 6, 7 Marche PD devant, marche PG devant, marche PD devant
- &8 Stomp Up (sans appui) PG vers PD, stomp PG (appui PG) à G

[17-24] CROSS ROCK, TRIPLE ¼ TURN RIGHT, MAMBO FWD, BACK, BACK,

- 1, 2 Croiser PD devant PG avec appui, revenir sur PG
- 3&4 PD à D, PG rejoint PD, ¼ tour à D avec en avançant PD 6h
- 5&6 Avancer PG, retour appui sur PD, reculer PG
- 7, 8 Reculer PD, reculer PG

Mur 1 (6h), mur 3 (6h), mur 6 (12h) - TAG : Ajouter 2 « HEEL BOUNCE » avec la PD puis continuer la dance

[25-32] TRIPLE RIGHT, (CROSS, BACK, SIDE), STEP, TOGETHER, V STEP SYNC.

- 1&2 PD à D, PG vers PD, PD à D,
- 3&4 Croiser PG devant PD, PD diagonale arrière avec appui, PG à G avec appui

Murs 2 (6h), 4 (6h), 5 (12h) – Restart ici

- 5, 6 Avancer PD, avancer PG
- 7&8& PD à D, PG à G, PD revient au centre, PG rejoint PD

TAG à la fin du mur 2 et du mur 4

[1-8] ROCK FWD, TRIPLE BACK, ROCK BACK, TRIPLE FWD

- 1, 2 Avancer PD, retour appui sur PG
- 3&4 Reculer PD, PG rejoint PD, reculer PD
- 5, 6 PG derrière, retour appui sur PD
- 7&8 Avancer PG, PD vers PG, avancer PG

[9-16] SIDE ROCK & SIDE ROCK & ROCK FWD & ROCK FWD

- 1, 2& PD à D, retour appui sur PG, PD vers PG
- 3, 4& PG à G, retour appui sur PD, PG vers PD
- 5, 6& PD devant, retour appui sur PG, PD vers PG
- 7, 8& PG devant, retour appui sur PD, PG vers PD

Recommencer depuis le début et avec le sourire