

Gotta Be Me & You (fr)

拍數: 48 牆數: 4 級數: Improver
編舞者: Sophie Ruhling (FR) & Serge Fournier (FR) - Février 2022
音樂: Gotta Be Me - Cody Johnson



#32 count intro - CCW - 1 RESTART - 1 ENDING

SECT.1 - HEEL STRUTS R - L FWD X2 (WITH SNAP R HAND)

1-2 poser talon PD devant, abaisser plante PD et pdc PD (snap main D)
3-4 poser talon PG devant, abaisser plante PG et pdc PG (snap main D)
5-6 poser talon PD devant, abaisser plante PD et pdc PD (snap main D)
7-8 poser talon PG devant, abaisser plante PG et pdc PG (snap main D)

SECT.2 - MONTEREY 1/4 TURN R, KICK BALL STEP R FWD X2

1-2 pointer PD à D, pivoter 1/4 tour à D sur plante PG et poser PD au centre (3.00)
3-4 pointer PG à G, poser PG au centre près de PD
5&6 kick PD devant, poser plante PD au centre, avancer PG
7&8 kick PD devant, poser plante PD au centre, avancer PG

***restart ici mur 6 à 12h**

SECT.3 - ROCK STEP R FWD, TRIPLE STEP 1/2 TURN R, ROCK STEP L FWD, COASTER STEP L BACK

1-2 poser PD devant, revenir sur PG derrière
3&4 1/4 tour à D poser PD à D, poser PG près de PD, 1/4 tour à D avancer PD (9.00)
5-6 poser PG devant, revenir sur PD derrière
7&8 reculer PG, reculer PD près de PG, avancer PG

SECT.4 - STEP 1/2 TURN L, WALK R, HOLD & CLAP, MILITARY 1/4 TURN R, WALK L, HOLD & CLAP

1-2 avancer PD, pivoter 1/2 tour à G (pdc PG) (3.00)
3-4 avancer PD, hold et clap

***final ici à 12h : avancer PG et toucher PD près de PG (main au chapeau)**

5-6 avancer PG, pivoter 1/4 tour à D (pdc PD) (6.00)
7-8 avancer PG, hold et clap

SECT.5 - LOCKED STEPS R DIAGONAL R, SCUFF L, LOCKED STEPS L DIAGONAL L, SCUFF R

1-2 avancer PD diagonale D, lock PG derrière PD
3-4 avancer PD diagonale D, scuff PG devant
5-6 avancer PG diagonale G, lock PD derrière PG
7-8 avancer PG diagonale G, scuff PD devant

SECT.6 - JAZZ BOX R WITH 1/4 TURN R, TOUCH L, STEP L, TOUCH R & SNAP, ROCK STEP R BACK WITH SNAP

1-2 croiser PD devant PG, reculer PG
3-4 1/4 tour à D poser PD à D, toucher PG près de PD (pdc PD) (9.00)
5-6 poser PG à G, toucher PD près de PG (pdc PG) et snap
7-8 poser PD derrière, revenir sur PG devant et snap