

DRINKS ON ME

Musique : Rainout Hangout – Josh Ward

Chorégraphe : Bruno Moggia

Niveau : Intermédiaire

Type : 64 comptes - 2 murs

Section 1	TOUCH, TOE, TOUCH, STOMP, SLAP, STOMP, SWIVET
1 – 2	Pointe PD à droite, Pointe PD derrière PG
3 – 4	Pointe PD à droite, Stomp PD devant PG
5 – 6	Slap PG avec main gauche, Stomp PG devant PD
7 – 8	Swivet, Recover
Section 2	TOUCH, TOE, TOUCH, STOMP, SLAP, STOMP, SWIVET
1 – 2	Pointe PG à gauche, Pointe PG derrière PD
3 – 4	Pointe PG à gauche, Stomp PG devant PD
5 – 6	Slap PD avec main droite, Stomp PD devant PG
7 – 8	Swivet, Recover
Section 3	TOE TRUT, TOE STRUT, TOE STRUT ½ TURN, FULL TURN
1 – 2	Pointe PD en arrière, Reposer talon PD
3 – 4	Pointe PG en arrière, Reposer talon PG
5 – 6	Pointe PD derrière, Reposer talon PD avec ½ tour à droite
7 – 8	Step PD ½ tour à droite, Step PG ½ tour à droite
Section 4	WINE, WINE ¼ TURN
1 – 2	PG à gauche, PD derrière PG
3 – 4	PG à gauche, Stomp up PD
5 – 6	PD à droite, PG derrière PD
7 – 8	Step PD ¼ tour à droite, Stomp PG
Section 5	ANGUS STEP x4, STEP, STOMP, STEP ¼ TURN, STOMP
1 & 2 &	Frapper talon PD, Slide PG, Frapper talon PD, Slide PG
3 & 4	Frapper talon PD, Slide PG, Frapper talon PD
5 – 6	Step PD à droite, Stomp up PG
7 – 8	Step PG ¼ tour à gauche, Stomp up PD
Section 6	KICK BALL OUT, KICK BALL IN, TWIST x3, STOMP
1 & 2	Kick PD, PD à droite, PG à gauche
3 & 4	Kick PG, PD au centre, PG à côté du PD
5 – 6 - 7	Twist x3
8	Stomp up PG
Section 7	STEP ½ TURN, STOMP, PAUSE, STEP ½ TURN, STOMP, PAUSE
1 – 2	Step PG, ½ tour à droite
3 – 4	Stomp PG devant, Pause
5 – 6	Step PD, ½ tour à gauche
7 – 8	Stomp PD devant, Pause
Section 8	KICK BALL CHANGE x2, ROCK STEP, FULL TURN
1 & 2	Kick PG, PG, Step PD devant PG
3 & 4	Kick PG, PG, Step PD devant PG
5 – 6	Rock ¼ tour à gauche, Recover ¼ tour à gauche
7 – 8	Step PD ¼ tour à gauche, Stomp up PD ¼ tour à gauche

TAG : à la fin du 5^{ème} mur

Section 1	HEEL x4
1 – 2	Taper Talon PD, Taper Talon PD
3 – 4	Taper Talon PD, Taper Talon PD

RESTART : sur le 3^{ème} mur après les 12 premiers comptes