



# THE GAMBLER

<b>FORMATION</b>	: EN LIGNE
<b>CYCLE</b>	: 32 TEMPS
<b>EXECUTION</b>	: 4 MURS
<b>NIVEAU</b>	: DEBUTANT/INTERMEDIAIRE
<b>MUSIQUES</b>	: <i>The Gambler</i> (Kenny Rogers - Robert Wilsdon remix - 3'33)
<b>CHORÉGRAPHE</b>	: Guy Dubé & Denis Henley
<b>REDACTION</b>	: Annegret (Electric Coyote Gang © – L.D.A.)

PDC = poids du corps

D = droit

G = gauche

PD = pied droit

PG = pied gauche

Départ : après l'intro instrumentale de 8 temps

TEMPS	PAS
<b>1 à 8</b>	<b>Syncopated Monterey Turn Right, Sailor Shuffle ¼ Turn Left, 2 x (Scoot Back with Hitch, Step Back), Coaster Step,</b>
1 & 2	<u>Monterey</u> 1 : Pointer PD à D, & : ramener PD à côté PG en faisant ½ tour à D, 2 : pointer PG à G,
3 & 4	<u>Sailor 1/4</u> 3 : croiser PG derrière PD en faisant ¼ tour à G, & : poser PD à côté PG, 4 : pas PG sur place à côté PD,
& 5 & 6	<u>Scoot + hitch</u> & : petit saut en arrière sur PG avec genou D levé, 5 : poser PD derrière, & : petit saut en arrière sur PD avec genou G levé, 6 : poser PG derrière,
7 & 8	<u>Coaster step</u> 7 : PD derrière, & : PG à côté PD, 8 : PD devant,
<b>9 à 16</b>	<b>Kick Ball Tap, Heel Jack, Together, Cross, Step Side, Cross, Step Side, Cross, Heel Jack, Together, Cross,</b>
1 & 2	<u>Kick ball tap</u> 1 : coup de PG devant, & : poser PG légèrement devant, 2 : taper la pointe D croisé derrière PG,
& 3	<u>Heel Jack</u> & : PD à D, 3 : pointer talon G en diagonale G,
& 4	<u>Ramener, croiser</u> & : ramener PG à côté PD, 4 : croiser PD devant PG,
& 5 & 6	<u>Décroiser, croiser</u> & : décroiser PG à G, 5 : croiser PD devant PG, & : décroiser PG à G, 6 : croiser PD devant PG,
& 7	<u>Heel Jack</u> & : décroiser PG à G, 7 : pointer talon D en diagonale D,
& 8	<u>Ramener, croiser</u> & : poser PD à côté PG, 8 : croiser PG devant PD,



# THE GAMBLER

TEMPS	PAS
<b>17 à 24</b>	<b>Scuff, Scoot, Step Side, Together, Step Side, Rock Back, Step Sid, Sailor Shuffle in ¼ Turn Left, Step Forward,</b>
1 &	<u>Scuff, Scoot</u> 1 : brosser PD en diagonale D, & : petit saut sur PG vers la D,
2 & 3	<u>Pas chassés à D</u> 2 : poser PD à D, & : ramener PG à côté PD, 3 : PD à D,
& 4	<u>Rock syncopé arrière</u> & : PG derrière PD, 4 : ramener PDC sur PD,
5	<u>Côté</u> PG à G
6 &	<u>Croisé ¼ tour</u> 6 : PD croisé derrière PG, & : PG devant en ¼ à G,
7 - 8	<u>Marche, marche</u> 7 : marche PD devant, marche PG devant,
<b>25 à 32</b>	<b>2 x Kick Ball Point, Cross, Back ¼ Turn Right, Heel, Step Side, Cross, Step Side, Cross.</b>
1 & 2	<u>Avancer en 2 x Kick Ball Point côté</u> 1 : coup de PD devant, & : poser PD légèrement devant, 2 : pointer PG à G,
3 & 4	3 : coup de PG devant, & : poser PG légèrement devant, 4 : pointer PD à D,
5 & 6	<u>Croiser, ¼ tour, pointer talon</u> 5 : croiser PD devant PG, & : PG derrière en ¼ à G, 6 : pointer talon D en diagonale D,
& 7	<u>Ramener, croiser, croiser</u> & : ramener PD à côté PG, 7 : croiser PG devant PD,
& 8	& : décroiser PD à D, 8 : croiser PG devant PD.
	<b>TAG 1 – à la fin du 2° mur (face 6h00)</b>
1 & 2	<u>Heel Ball Cross</u> 1 : pointer talon D en diagonale D, & : ramener PD à côté PG, 2 : croiser PG devant PD
	<b>TAG 2 – à la fin du 4° mur (face 12h00)</b>
1 & 2	<u>Heel Ball Cross</u> 1 : pointer talon D en diagonale D, & : ramener PD à côté PG, 2 : croiser PG devant PD
3 & 4	<u>Pointe et pointe</u> 3 : pointer PD à D, & : ramener PD à côté PG, 4 : pointer PG à G
5 & 6	<u>Sailor G ¼ tour à G</u> 5 : PG croiser derrière PD en ¼ à G, & : ramener PD à côté PG, 6 : pas PG sur place
<b><i>On se prend au jeu !</i></b>	