



# 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><br>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><br>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           | <u>Scoot + hitch</u><br>& : petit saut en arrière sur PG avec genou D levé, 5 : poser PD derrière,                             |
| & 6           | & : petit saut en arrière sur PD avec genou G levé, 6 : poser PG derrière,   |
| 7 & 8         | <u>Coaster step</u><br>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><br>1 : coup de PG devant, & : poser PG légèrement devant, 2 : taper la pointe D croisé derrière PG,       |
| & 3           | <u>Heel Jack</u><br>& : PD à D, 3 : pointer talon G en diagonale G,  |
| & 4           | <u>Ramener, croiser</u><br>& : ramener PG à côté PD, 4 : croiser PD devant PG,   |
| & 5           | <u>Décroiser, croiser</u><br>& : décroiser PG à G, 5 : croiser PD devant PG,   |
| & 6           | & : décroiser PG à G, 6 : croiser PD devant PG,  |
| & 7           | <u>Heel Jack</u><br>& : décroiser PG à G, 7 : pointer talon D en diagonale D,  |
| & 8           | <u>Ramener, croiser</u><br>& : 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><br>1 : brosser PD en diagonale D, & : petit saut sur PG vers la D,   |
| 2 & 3                              | <u>Pas chassés à D</u><br>2 : poser PD à D, & : ramener PG à côté PD, 3 : PD à D,  |
| & 4                                | <u>Rock syncopé arrière</u><br>& : PG derrière PD, 4 : ramener PDC sur PD,   |
| 5                                  | <u>Côté</u><br>PG à G  |
| 6 &                                | <u>Croisé ¼ tour</u><br>6 : PD croisé derrière PG, & : PG devant en ¼ à G,   |
| 7 - 8                              | <u>Marche, marche</u><br>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><br>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><br>5 : croiser PD devant PG, & : PG derrière en ¼ à G, 6 : pointer talon D en diagonale D, |
| & 7                                | <u>Ramener, croiser, croiser</u><br>& : 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><br>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><br>1 : pointer talon D en diagonale D, & : ramener PD à côté PG, 2 : croiser PG devant PD                 |
| 3 & 4                              | <u>Pointe et pointe</u><br>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><br>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> |  |