



Oops baby

Chorégraphe :	Rachael McEnaney & Cody Flowers (12/2016)
Description :	Danse en ligne, 32 comptes, 4 murs
Niveau :	Intermédiaire (R)
Musique :	“Oops” de Charlie Puth (105 BPM)
Départ :	16 comptes
Particularité :	1 restart sur le mur n°6

1-8 STEP BACK RIGHT, HOLD, LEFT BALL, RIGH FORWARD, ¼ LEFT ROCKING RIGHT, CROSS RIGHT, SIDE LEFT, CROSS RIGHT, UNWIND ¾ LEFT

1-2 Grand pas en arrière PD, Hold

&3-4 Poser PG à côté de PD sur la plante du pied, PD devant, PG devant

5&6 ¼ de tour gauche avec Rock PD à droite, Revenir PDC sur PG, Croiser PD devant PG (9h)

&7-8 PG à gauche, Croiser PD devant PG, Dérouler pour ¾ de tour gauche (12h)

9-16 RIGHT SIDE, LEFT BEHIND, ¼ RIGHT, LEFT SIDE, RIGHT BEHIND, LEFT CLOSE, RIGHT SIDE, LEFT BEHIND, ¼ RIGHT, LEFT FORWARD, RIGHT FORWARD ROCK

1-2& PD à droite (légèrement accentué), Croiser PG derrière PD, ¼ de tour droit PD devant (3h)

3-4& PG à gauche (légèrement accentué), Croiser PD derrière PG, Joindre PG au PD

5-6& PD à droite (légèrement accentué), Croiser PG derrière PD, ¼ de tour droit PD devant (6h)

7-8& PG devant, Rock PD devant, Revenir PDC sur PG

Restart ici sur le mur n°6 (vous le commencez à 3h et le restart ce fera à 9h)

17-24 RIGHT BACK, LEFT BACK, RIGHT COASTER STEP, 2x TAPS FORWARD LEFT, LEFT FORWARD, RIGHT BACK ROCK

1-2 PD en arrière, PG en arrière

3&4 Coaster step PD

5&6 Taper la pointe de PG devant, Taper la pointe du PG plus loin, PG devant

7-8 Rock PD en arrière avec un léger bump arrière, Revenir PDC sur PG (6h)

25-32 ¼ TURN LEFT STEPPING RIGHT SIDE, LEFT TOUCH, HOLD, SYNCOPATED TOUCH'S LEFT & RIGHT, LEFT BALL, RIGHT FORWARD, ½ PIVOT RIGHT, ½ TURN RIGHT

&1-2 ¼ de tour à gauche PD à droite, Pointer PG à côté de PD, Hold (3h)

&3-4 PG à gauche, Pointer PD à côté de PG, PD à droite, Pointer PG à côté de PD

&5-6 PG légèrement en arrière sur la plante, PD devant, PG devant

7-8 ½ tour droit PDC sur PG, ½ tour droit PG en arrière (3h)

Note : PD = pied droit ; PG = pied gauche ; PDC = poids du corps ; Coaster step = poser un pied en arrière, joindre le deuxième au premier, avancer le premier ; Bump = coup de hanche sur le côté ; Hold = temp mort