



COME COME

Chorégraphe : Eddy Laguiche Novembre 2015

Niveau : Intermédiaire

Descriptif : Danse en ligne - 2 murs - 64 temps - TAG/RESTART

Musique : Come Jain Album : Come EP **BPM 100** **Introduction:** 16 temps

1-8 OUT-OUT, IN-IN, CHASSE R, ROCK STEP BACK

- 1-2 Pas PD sur diagonale avant D ↗ (1) - pas PG sur diagonale avant G ↖ (2)
3-4 Ramener PD au centre (3) - ramener PG à côté du PD (4)
5&6 **TRIPLE STEP D latéral** : pas PD côté D (5) - pas PG à côté du PD (&) - pas PD côté D (6)
7-8 **ROCK STEP PG** arrière (7) - revenir sur PD avant (8)

9-16 L VINE ¼ TURN L, SIDE, SIDE TOE TOUCH WITH BODY ROLL L-R

- 1-2-3 **TURNING VINE à G** : pas PG côté G (1) - CROSS PD derrière PG (2) - 1/4 de tour G ... pas PG avant **9H** (3)
4 Pas PD côté D (4)
5-6 **BODY ROLL** en direction de **7H30** ... TOUCH pointe PG côté G (5) (6)
7-8 **BODY ROLL** en direction de **10H30** ... TOUCH pointe PD côté D (7) (8)
Tag ici pendant le 3ème mur. Reprendre ensuite au début de la 5ème section (temps 33), face à 9H.

17-24 BOX WITH PIVOT ¼ TURN, STEP ½ TURN X2

- 1 **Pivot ¼ de tour à G** sur BALL PG ... pas PD côté D **6H** (1)
2 **Pivot ¼ de tour à G** sur BALL PD ... pas PG côté G **3H** (2)
3 **Pivot ¼ de tour à G** sur BALL PG ... pas PD côté D **12H** (3)
4 **Pivot ¼ de tour à G** sur BALL PD ... pas PG côté G **9H** (4)
Faire les pivots en accompagnant d'un léger SWAY et en glissant le pied libre (follow through)
5-6 **STEP TURN** : pas PD avant (5) - 1/2 tour PIVOT à G sur BALL PD ... prendre appui sur PG avant **3H** (6)
7-8 **STEP TURN** : pas PD avant (7) - 1/2 tour PIVOT à G sur BALL PD ... prendre appui sur PG avant **9H** (8)

25-32 JUMP TOUCH HOLD R-L, BACK STEPS R-L-R-L

- &1-2 **JUMP** sur BALL PD sur diagonale avant D ↗ (&) - TOUCH PG à côté du PD (1) - **HOLD** (2)
&3-4 **JUMP** sur BALL PG sur diagonale avant G ↖ (&) - TOUCH PD à côté du PG (3) - **HOLD** (4)
5-6-7-8 *4 pas arrière*: pas PD arrière (5) - pas PG arrière (6) - pas PD arrière (7) - pas PG arrière (8)
Réaliser les temps 5-6-7-8 comme des « Funky Steps »

33-40 TRIPLE R-L, MAMBO FWD, COASTER STEP

- 1&2 **TRIPLE STEP D avant** : pas PD avant (1) - pas PG à côté du PD (&) - pas PD avant (2)
3&4 **TRIPLE STEP G avant** : pas PG avant (3) - pas PD à côté du PG (&) - pas PG avant (4)
5&6 **MAMBO D avant** : ROCK STEP PD avant (5) - revenir sur PG arrière (&) - pas PD à côté du PG (6)
7&8 **COASTER STEP G**: reculer BALL PG (7) - reculer BALL PD à côté du PG (&) - pas PG avant (8)

41-48 BACK TRIPLE R-L, SYNCOPATED OUT-OUT IN-IN, STEP ¼ TURN L

- 1&2 **TRIPLE STEP D arrière**: pas PD arrière (1) - pas PG à côté du PD (&) - pas PD arrière (2)
3&4 **TRIPLE STEP G arrière**: pas PG arrière (3) - pas PD à côté du PG (&) - pas PG arrière (4)
&5 Pas PD sur diagonale avant D ↗ (&) - pas PG sur diagonale avant G ↖ (5)
&6 Ramener PD au centre (&) - ramener PG à côté du PD (6)
7-8 **STEP TURN 1/4 de tour à G**: pas PD avant (7) - 1/4 tour PIVOT à G sur BALL PD ... prendre appui sur G côté G **6H** (8)

49-59 CHASSE R, BEHIND SIDE CROSS, SIDE STEP, SLIDE, KICK BALL CROSS

- 1&2 **TRIPLE STEP D latéral** : pas PD côté D (1) - pas PG à côté du PD (&) - pas PD côté D (2)
3&4 **BEHIND SIDE CROSS G**: CROSS PG derrière PD (3) - pas PD côté D (&) - CROSS PG devant PD (4)
5-6 Grand pas PD côté D (5) - SLIDE PG vers PD (6)
7&8 **KICK BALL CROSS G**: KICK PG avant (7) - pas BALL PG à côté du PD (&) - CROSS PD devant PG (8)

57-64 CHASSE, BEHIND, ¼ TURN L STEP, STEP, ¼ TURN L STEP, STEP, BOUNCES ½ TURN L

- 1&2 **TRIPLE STEP G latéral** : pas PG côté G (1) - pas PD à côté du PG (&) - pas PG côté G (2)
3&4 **CROSS PD** derrière PG (3) - ¼ de tour à G ... pas PG avant **3H** (&) - pas PD avant (4)
5-6 ¼ de tour à G ... pas PG avant **12H** (5) - pas PD avant (6)
7&8 ½ tour à G en faisant 3 HEEL BOUNCES (terminer en appui sur PG) **6H** (7) (&) (8)

TAG: SIDE TOE TOUCH WITH BODY ROLL L-R

Tag pendant le 3^{ème} mur. Reprendre les 4 derniers temps de la 2ème section (pas de côté - TOUCH 2 fois, avec body roll) et poursuivre en reprenant au début de la section 5 (temps 33), face à 9H.