

Medley de Valse

33^e Atelier, 01/11

♪ Valse Viennoise

Chorégraphe: Norcita Morales, d.a., 450-445-3948

Musique: Medley de Valse, Richard Abel

Code: Inter 1 - 1 mur

Départ: P.G. - 24 Temps

SÉQUENCE A

1^{re} Partie : (Pas de Base/Base Tournée)

1 2 3	P.G. av.	P.D. ass. sps.	Retenir
4 5 6	P.D. arr.	P.G. ass. sps.	Retenir
7*	P.G. av.,	piv. ¼ tr.g.	
8 9	P.D. ass.,	piv. ¼ tr.g.	P.G. spl.
10 @ 12	P.D. arr.	P.G. ass. sps.	Retenir

2^e Partie : (Marche Pointée)

1 2 3	P.G. dev.	P.D. pointé de c.	Retenir
4 5 6	P.D. dev.	P.G. pointé de c.	Retenir
7 @ 12	P.G. derr.	Inverser 1 @ 6	

*** Répéter 1^e et 2^e Parties, face mur arrière.**

3^e Partie : (Battement/Éventail)

1 2 3	P.G. de c.,	⅓ tr.g.	P.D. dev.
4 5 6	P.D. dev.,	piv. ⅓ tr.d.	P.G. pointé de c.
7 @ 12	P.G. idem	de 1 @ 6	

4^e Partie : (Sway/Balance) (Mur avant/arrière X 2)

1 2 3	P.G. de c.	Sway à gauche	
4 5 6	P.D. de c.	Sway à droite	
7	P.G. spl.,	¼ tr.g. +	piv. ¼ tr.g.
8 9	P.D. ass. sps.		Retenir
10 @ 12	P.D. de c.	P.G. ass. sps.	Retenir

*** DANSER 3^e et 4^e Parties X 4 au total ↑**

TRANSITION # 1 (Pointé en Parallèle)

1 2	P.G. pointé	diag. av. dr.	Retenir
3	P.G. lég. de c.		
4 5 6	P.D. inverser	1, 2, 3	
7 @ 12	P.G. idem de	1 @ 6 +	<u>⅓ tr.g.</u>

MARCHE À SUIVRE :

Séquence A + Transition # 1

Séquence B C + Transition # 2

Séquence A +

FINALE :

1,2,3 P.G. de c. (grand pas) & P.D. ass./4 P.G. pointé de c.

SÉQUENCE B

Diagonale X 4

1^{re} Partie : (Base Avant/Battement)

1 2 3	P.G. av.	P.D. ass.	Retenir
4 @ 9	P.D./G.	idem @	1, 2, 3
10 @ 12	P.D. av.	P.G. battement av.	

2^e Partie : (Marche Arrière Drag/Rond de Jambe)

1 2 3	P.G. arr.	P.D. drag	P.D. ass. sps.
4 5 6	P.D. arr.	P.G. drag	P.G. ass. sps.
7 8 9	P.G. arr.	P.D. drag	Rond de Jambe
10 @ 12	P.D. derr.,	¼ tr.d.	P.G. ass. sps.

*** Répéter 1^e & 2^e Parties, face aux 3 autres coins**

Changer ¼ tr.d. pour ⅓ tr.d., finir face mur avant.

3^e Partie : (Base Avant/Marche Pointé)

1 2 3	P.G. av.	P.D. ass. sps.	Retenir
4 5 6	P.D. av.	P.G. <u>pointé de c.</u>	
7 @ 12	P.G. idem	de 1 @ 6	

4^e Partie : (Battement/Pointé/Base Tournée)

1 2 3	P.G. av.	P.D. <u>Battement av.</u>
4 5 6	P.D. arr.	P.G. <u>pointé de c.</u>
7 8 9	P.G. av.,	piv. ½ tr.g. P.D. ass. sps.
10 @ 12	P.D. arr.	P.G. ass. sps. / Retenir

*** Répéter 3^e & 4^e Parties, face mur arrière.**

SÉQUENCE C

1^{re} Partie : (Pointé/Chassé)

1*2 3	P.G. pointé X dev. / P.G. pointé de c. / Retenir
4 5 6	P.G. idem @ 1, 2, 3
7 8 9	P.G. de c. P.D. ass. Retenir
10 @ 12	P.G. idem @ 7, 8, 9

*** 2^e & 3^e Parties = Répéter 1^{re} Partie**

4^e Partie : (Pas de Base/Base Tournée)

1*@ 6	P.G. idem	1 ^{re} Partie	Séquence C
7*@ 12	P.G. idem	1 ^{er} Partie	Séquence A

Répéter SÉQUENCE C, face mur arrière

TRANSITION # 2

1 2 3	P.G. de c.	Sway
4 5 6	P.D. spl.	Sway
7 @ 12	P.G. idem	de 1 @

SWAY

Bonne Danse !