


SAUCED UP

Choreograaf:	Dee Musk	(sept 2017)	 Moderne linedance
Muren:	4		
Niveau:	2-3		
Tellen:	32		
Muziek:	Fifth Harmony – Sauced up		
Intro:	32 tellen		
Tags/Restarts:	2 restarts in de 2 ^e en 5 ^e muur na 16 tellen		
Note:	Enjoy		

1. STEP 1 – 8:

DOROTHY STEP, KICK-BALL-CROSS, SIDE, TOGETHER, CROSS, ¼ TURN L. LOCK STEP BACK

- 1.2.&. RV stap op R-diagonaal, LV haak achter RV, RV stap opzij
3.&.4. LV schop diagonaal links voor, LV stap naast RV, RV stap gekruist voor LV
&.5.6. LV stap opzij, RV stap naast LV, LV stap gekruist voor RV
7.&.8. draai ¼ linksom en RV stap achter, LV haak voor RV, RV stap achter [9]

2. STEP 9 – 16:

¼ TURN L., POINT, ½ TURN R. WITH SWEEP, CROSS, BACK, TOGETHER, STEP-TOUCH 2X, OUT-OUT-IN-CROSS

- &.1.2. draai ¼ linksom en LV stap opzij, RV tik opzij, draai ½ rechtsom en zwaai LV van achter naar voor
3.4.&. LV stap gekruist over RV, RV stap achter, LV stap naast RV
5.&.6.&. RV stap op R-diagonaal voor, LV tik naast RV, LV stap op L-diagonaal voor, RV tik naast LV
7.&.8.&. RV stap opzij, LV stap opzij, RV stap naast LV, LV stap gekruist voor RV [12]

* R * [9][3] Tijdens de 2^e en 5^e muur: begin de dans opnieuw

3. STEP 17 – 24:

SIDE ROCK &, SIDE, BEHIND-SIDE, CROSS ROCK, SIDE ROCK, BEHIND-SIDE-TOUCH

- 1.2.&. RV zet opzij, gewicht terug op LV, RV stap naast LV
3.4.&. LV stap opzij, RV stap gekruist achter LV, LV stap opzij
5.6. RV zet gekruist voor LV, gewicht terug op LV
&.7. RV zet opzij, gewicht terug op LV
&.8.&. RV stap gekruist achter LV, LV stap opzij, RV tik naast LV [12]

4. STEP 25 – 32:

SIDE, BEHIND-¼ TURN R., STEP, HITCH, BACK WITH DRAG, RUN BACK 2X, ¼ TURN L. ROCK STEP, TOGETHER

- 1.2.&. RV stap opzij, LV stap gekruist achter RV, RV stap ¼ rechtsom
3.4. LV stap voor, til R-knie op
5.6.&. RV stap achter en sleep LV tot naast RV, LV stap achter, RV stap achter
7.8.&. draai ½ linksom en LV zet voor, gewicht terug op RV, LV stap naast RV [9]

* R * [9][3] Tijdens de 2^e en 5^e muur
Dans t/m de 8& van het tweede blokje en begin de dans opnieuw