

# In Case I Ain't Around (fr)

**COPPER** **KNOB**  
BY STEPHENETS

Count: 32

Wand: 2

Ebene: Debutant

Choreograf/in: Frédéric Marchand (FR) - Juillet 2024

Musik: In Case I Ain't Around - Luke Combs



**Intro: 16 counts – Poids du corps sur la Gauche**

**Séq: 32 - 32 - 8T - 32 - 32 - 32 - 32 - 25 - FINAL**

**S1 WALK R, WALK L, ROCKING CHAIR R \*\*\*, WALK R, WALK L, STEP 1/2 TURN L, STEP R FWD**

**\*\*\* Option: STEP 1/2 TURN L, STEP 1/2 TURN L**

1-2 Avancer PD (1) - Avancer PG (2) [12:00]

3&4& PD devant (3) - Revenir sur PG (&) - PD derrière (4) - Revenir sur PG (&)

5-6 Avancer PD (5) - Avancer PG (6)

7&8 Avancer PD (7) – Faire 1/2 tour à gauche (&) – Avancer PD (8) [06:00]

**TAG / RESTART ici sur le mur 3: Remplacer le compte 8 par un TOUCH PD et RESTART de la danse face 06:00**

**S2 WALK L, WALK R, ROCKING CHAIR L, WALK L, WALK R, STEP 1/4 TURN R, CROSS L**

1-2 Avancer PG (1) - Avancer PD (2)

3&4& PG devant (3) - Revenir sur PD (&) - PG derrière (4) - Revenir sur PD (&)

5-6 Avancer PG (5) - Avancer PD (6)

7&8 Avancer PG (7) - Faire 1/4 tour à droite (&) – Croiser PG devant PD (8) [09:00]

**S3 RUMBA BOX BACK, VINE 1/4 TURN R, STEP 1/4 TURN R, CROSS L**

1&2 PD à D (1) - PG à côté du PD (&) - Reculer PD (2)

3&4 PG à G (3) - PD à côté du PG (&) - Avancer PG (4)

5&6 PD à D (5) - PG derrière PD - (&) - Faire 1/4 tour à droite PD devant (6) [12:00]

7&8 Avancer PG (7) - Faire 1/4 tour à droite (&) - Croiser PG devant PD (8) [03:00]

**S4 SCISSOR CROSS, SCISSOR CROSS, VINE 1/4 TURN R, TRIPLE STEP FWD L \*\*\***

**\*\*\* Option: TRIPLE FULL TURN R**

1&2 PD à D (1) - PG à côté du PD (&) – Croiser PD devant PG (2)

3&4 PG à G (3) - PD à côté du PG (&) - Croiser PG devant PD (4)

5&6 PD à D (5) - PG derrière PD - (&) - Faire 1/4 tour à droite PD devant (6) [06:00]

7&8 Avancer PG (7) - Lock/ Croiser PD derrière PG (&) - Avancer PG (8)

**Recommencez avec le sourire ..... V1-FR-FM le 23/06/2024**

Contact : [fred.linedance@gmail.com](mailto:fred.linedance@gmail.com)

Last Update: 5 Sep 2024