

Billy Oshea (fr)

COPPER **KNOB**
BY STEPHENETS

拍數: 32 牆數: 4 級數: Debutant / Novice
編舞者: Agnes Gauthier (FR) - Février 2024
音樂: Billy O'shea - Ceol



Intro : Démarrage de la danse après les 32 premiers comptes

****2 Restarts - 2 Tags**

SECTION 1 : RF HEEL POINT CROSS OVER, RF SUFFLE FWD, LF HEEL POINT CROSS OVER, SHUFFLE FWD

1-2 Talon droit devant, Pointe du PD croisé devant PG
3&4 PD devant, PG derrière PD, PD devant
5-6 Talon gauche devant, Pointe du PG croisé devant PD
7&8 PG devant, PD derrière PG, PG devant

Restart au 4ème Mur

SECTION 2 : RF ROCK FWD, RF SHUFFLE ½ TURN R, LF SCUFF HITCH STOMP FWD, RF STEP FWD, HEEL SPLIT

1-2 PD Rock step devant, retour du poids du corps sur PG
3&4 ¼ de tour à droite PD à droite, PG près du PD, ¼ de tour à droite PD devant
5&6 PG coup talon au sol, lever le genou gauche, stomp PG devant
7&8 Pose PD devant PG, écarter les talons vers l'extérieur, ramener les talons au centre

Restart au 1er Mur

SECTION 3 : RF SIDE ROCK, RF CROSS ROCK, RF SIDE ROCK, RF CROSS SHUFFLE

1-2 PD Rock step à droite, retour du poids du corps sur PG
3-4 PD Rock step croisé devant PG, retour du poids du corps sur PG
5-6 PD Rock step à droite, retour du poids d corps sur PG
7&8 PD croisé devant PG, PG à gauche, PD croisé devant PG

SECTION 4 : LF SIDE , ¼ TURN R RF SIDE, LF CROSS SHUFFLE, RF POINT SIDE, LF POINT SIDE, RF POINT SIDE, CLAP TWICE

1-2 PG à gauche, ¼ de tour à droite PD à droite
3&4 PG croisé devant PD, PD à droite, PG croisé devant PD
5&6 PD pointé à droite, Ramener PD près PG, PG pointé à gauche
&7&8 Ramener PG près PD, PD pointé à droite, taper deux fois dans les mains

Tag 1 : A la fin du 2ème Mur Rajouter PD talon devant, Pointe PD croisé devant PG

Tag 2 : A la fin du 7ème Mur, Rajouter 15 comptes

1-4 PD Rocking chair
5-7 PD croisé devant PG, PG derrière, PD à droite
1-4 PG Stomp devant, hold et Clap, PD Stomp devant , hold et clap,
5-6 PG Stomp devant, hold etClap,
7&8 PD Stomp up devant, hold et deux claps (poids du corps à gauche)

RECOMMENCEZ AVEC LE SOURIRE !!!!