



132 bpm

Départ après 8 comptes

**Section 1 KICK X2, COASTER STEP, KICK X2, COASTER STEP ¼ LEFT**  
1 - 2 Kick droit devant, kick droit en diagonale droite  
3 & 4 Pied droit derrière, pied gauche à côté, pied D devant  
5 - 6 Kick gauche devant, kick gauche en diagonale gauche  
7 & 8 Pied G derrière en ¼ tour gauche, pied D à côté, pied gauche dvt 9h

**Section 2 TRIPLE FORWARD X2, FULL TURN, CROSS ROCK FORWARD**  
1 & 2 Chassé pied droit devant (D-G-D)  
3 & 4 Chassé pied gauche devant (G-D-G)  
5 - 6 Pied D der en ½ tour gauche, pied G dvt en ½ tour gauche\*  
7 - 8 Rock pied D croisé devant pied G  
**\*Variante: pour simplifier, marche droit, marche gauche**

**Section 3 RIGHT TRIPLE, ½ TURN LEFT TRIPLE, BACK ROCK, KICK BALL CHANGE**  
1 & 2 Chassé à droite (D-G-D)  
3 & 4 Chassé à gauche en ½ tour droit 3h  
5 - 6 Rock pied D derrière  
7 & 8 Kick PD en diagonale droite, pose PD, pose PG à côté  
**Restart: au mur 9, reprendre la danse du début**

**Section 4 POINT & HEEL SWITCHES\***  
1 & 2 Pointe pied D à droite, ramène et pointe pied G à gauche  
&3 & 4 Ramène pied G et talon D devant, ramène pied D et talon G devant  
&5 & 6 Ramène pied G et pointe D à droite, ramène pied D et pointe G à gauche  
&7 & 8& Ramène pied G et talon D dvt, ramène pied D et talon G dvt, ramène PG  
**\*Variante: Apple Jack sur 8 comptes**

**TAG(12 comptes):fin du mur 3, faire les 8 premiers comptes de la danse + STEP ½ tour X2**

**RECOMMENCER AVEC LE SOURIRE**

**Mémo**

**D. Droite :: PD. Pied Droit :: Dvt. Devant :: Tps. temps**

**G. Gauche :: PG. Pied Gauche :: Der. Derrière :: T. tour**

**BCh. Ball Change :: PdC. Poids du Corps :: TCh. Pointe ou Touch :: Reste. Tps mort ou hold**