

# Canadian Dirt (fr)

**COPPER** **KNOB**  
BY STEPHEN

Compte: 32

Mur: 2

Niveau: Novice

Chorégraphe: Véronique DAILLY (FR) - 12 Octobre 2023

Musique: Canadian Dirt - Gord Bamford



**Introduction : compter 8 temps dès que l'on entend la musique, démarre sur les paroles.**

**#1ère section : HELL FORWARD, POINT BEHIND, KICK BALL CHANGE, SWIVEL HELL X 2 , HELL FORWARD, HOOK FORWARD**

1-2-3 & 4      poser talon D devant, poser pointe D derrière, kick PD devant, appui pointe PD derrière, poser PG à côté du PD avec PDC

5-6-7-8      pivoter talon PD vers l'extérieur, pivoter talon PD vers l'intérieur, poser talon D devant, croiser tibia D devant PG

**#2ème section : STOMP RIGHT FORWARD, HOLD, BALL STEP, STEP FORWARD, ROCK STEP FORWARD, 1/2 TURN RIGHT WITH TRIPLE STEP FORWARD**

1-2 & 3- 4      stomp PD devant, pause, PG à côté du PD avec PDC, PD devant avec PDC, PG devant,

**RESTART ici : au mur 8, qui commence à 6 h 00, restart à 6 h 00.**

5-6-7 & 8      rock step PD devant, revient appui PG, 1/2 tour à droite avec triple step DGD devant,

**#3ème section : SIDE, TOUCH, KICK, BALL CROSS, SIDE ROCK, SAILOR 1/4 TURN RIGHT :**

1-2-3 & 4      PG à gauche, toucher pointe PD à côté du PG, kick PD devant, appui pointe PD derrière, croiser PG devant PD

5-6-7 & 8      PD à droite, revient appui PG, croiser PD derrière PG 1/4 de tour à droite, PG à gauche, PD légèrement devant avec PDC,

**#4ème section : JAZZ BOX, CROSS, SIDE, CROSS BEHIND, 1/4 TURN LEFT WITH TRIPLE STEP FORWARD**

1-2-3-4      croiser PG devant PD, recule PD, PG à gauche, croiser PD devant PG avec PDC

5-6-7 & 8      poser PG à gauche, croiser PD derrière PG, 1/4 de tour à gauche et triple step GDG devant

**TAG : à la fin du mur 4, (qui commence à 6 h 00, TAG à midi)**

**ROCKING CHAIR RIGHT :**

1-2-3-4      rock step PD devant, revient PDC sur PG, rock step PD derrière, revient PDC sur PG

**PD = pied droit, PG = pied gauche, PDC : poids du corps.**

Contact : [daillyveronique@yahoo.fr](mailto:daillyveronique@yahoo.fr)

Bonne danse !