

You Can Stay (de)

COPPERKNOB
STEPSHEETS

Compte: 32

Mur: 4

Niveau: Improver

Chorégraphe: Gudrun Schneider (DE) - Januar 2014

Musique: You Can Stay - Woody Pitney



Der Tanz beginnt nach 16 Takten (mit dem Gesang)

Chasse R, ¼ Turn L Chasse L, ¼ Turn L Chasse R, coaster step

- 1&2 RF Schritt nach rechts, LF an RF heranzustellen, RF Schritt nach rechts (12:00)
3&4 ¼ Drehung nach links - LF Schritt nach links, RF an LF heranzustellen, LF Schritt nach links (9:00)
5&6 ¼ Drehung nach links mit RF Schritt nach rechts, LF an RF heranzustellen, RF Schritt nach rechts (6:00)
7&8 LF Schritt nach hinten, RF neben LF abstellen, LF kleiner Schritt nach vorn

Heel & Heel & step ¼ turn L 2x

- 1&2 rechte Hacke vorn auf tippen, RF an LF heranzustellen, linke Hacke vorn auf tippen
&3-4 LF neben RF abstellen, RF Schritt nach vorn, ¼ Drehung auf beiden Ballen links herum (3:00)
5&6 rechte Hacke vorn auf tippen, RF an LF heranzustellen, linke Hacke vorn auf tippen
&7-8 LF neben RF abstellen, RF Schritt nach vorn, ¼ Drehung auf beiden Ballen links herum (12:00)

(Restart in der 4. Runde —9:00 Uhr)

Cross – side – heel & cross – side – heel & rock step, sailor shuffle turning ¼ R

- 1&2 RF vor LF kreuzen, LF Schritt nach links, rechte Hacke diagonal vorn auf tippen
&3&4 RF neben LF abstellen, LF vor RF kreuzen, RF Schritt nach rechts, linke Hacke diagonal vorn auf tippen
&5-6 LF neben RF abstellen, RF Schritt nach vorn, Gewicht zurück auf LF
7&8 RF hinter LF kreuzen - ¼ Drehung rechts herum, LF neben RF abstellen RF Schritt nach vorn (3:00)

Shuffle forward (L-R-L), Rock step, shuffle in place turning full R, side rock- cross

- 1&2 LF Schritt nach vorn, RF an LF heranzustellen, LF Schritt nach vorn
3-4 RF Schritt nach vorn, Gewicht zurück auf LF
5&6 Cha Cha auf der Stelle, dabei eine volle Umdrehung rechts herum ausführen (L-R-L) (3:00)
7&8 LF Schritt nach links, Gewicht zurück auf RF, LF vor RF kreuzen

Restart: in der 4. Runde nach 16 counts beginnt der Tanz von vorn

Have fun

Contact: gudrun@gudrun-schneider.com
