

# Jacket Joe



**Chorégraphes : Ester & José**

**Niveau : Novice line 32 temps 4 murs**

**Musique : Trapper jacket Joe de George McAnthony album the best of 1997-2005**

## **SECT-1 HEELS SWITCHES R L, STOMP R x2, HEELS SWITCHES L R, STOMP L x2**

1 & 2 & Touch Talon D devant – PD à côté du PG – Touch Talon G devant – PG à côté du PD  
3 & 4 Stomp Up PD à côté du PG – Stomp PD à côté du PG  
5 & 6 & Touch Talon G devant – PG à côté du PD – Touch Talon D devant – PD à côté du PG  
7 & 8 Stomp Up PG à côté du PD – Stomp Up PG à côté du PD

## **SECT-2 SHUFFLE SIDE, ROCK BACK, KICK BALL CROSS TWICE**

1 & 2 Pas chassés PG-PD-PG à gauche  
3 – 4 Rock PD derrière – retour s/PG  
5 & 6 Kick PD devant – PD à côté du PG – PG croise devant PD  
7 & 8 Kick PD devant – PD à côté du PG – PG croise devant PD

## **SECT-3 ROCK FWD ¼ TURN, FULL TURN, COASTER STEP, KICK BALL STEP**

1 – 2 ¼ tour D, Rock PD devant – retour s/PG  
3 – 4 ½ tour D, PD devant – ½ tour D, PG derrière  
5 & 6 PD derrière – PG à côté du PD – PD devant  
7 & 8 Kick PG devant – PG à côté du PD – PD devant

## **SECT-4 SHUFFLE FWD, STOMP TWICE, ROCK BACK JUMP ¼ TURN x2**

1 & 2 Pas chassés PG-PD-PG en avançant  
3 – 4 Stomp Up PD à côté du PG x2  
5 & 6 (en sautant) ¼ tour G, Rock PD derrière et Kick PG devant , retour s/PG, Stomp Up PD à côté du PG  
7 & 8 (en sautant) ¼ tour G, Rock PD derrière et Kick PG devant , retour s/PG, Stomp Up PD à côté du PG

Reprendre au début

---

## **TAG-1 A LA FIN DES 2° - 3° - 6° - 8° MUR, rajouter**

1 – 4 Touch Talon D devant – PD à côté du PG – Touch Talon G devant – PG à côté du PD  
puis reprendre la danse au début

## **TAG-2 A LA FIN DU 4° MUR, rajouter 2 jazzbox**

1 – 4 PD croise devant PG – PG derrière – PD à droite – Scuff PG à côté du PD  
5 – 8 PG croise devant PD – PD derrière – PG à gauche – Stomp Up PD à côté du PG  
puis reprendre la danse au début

## **RESTART AU 5° MUR**

Danser jusqu'au Compte-4 de la Section-2 ..... puis.....Stomp Up PD à côté du PG  
Et reprendre la Danse au début lorsque la musique redémarre (8 temps plus tard en comptant le stomp)

## **FINAL AU 10° MUR**

Danser jusqu'au Compte-4 de la Section-2 ..... puis.....  
Stomp PD à côté du PG