

Surf, Baby Surf

43^e Atelier, 01/16

♪ Triple Swing

Chorégraphe : Carole Hudon, d.a., 450-677-5135

Musique : Surf, Baby Surf, Die Flippers

Code: Inter 2 - 1 Mur

Départ : P.D. - 32 Temps

SÉQUENCE A

1^{re} Partie : (Hésitation en Diagonale/Chassé)

1	2	P.D. diag. av.,	1/8 tr.d.	Retenir
3	4	P.G. X dev.		Retenir
5 & 6		P.D. de c.,	1/8 tr.g.	Chassé
7	8	P.G. arr.	P.D. spl.	

2^e Partie : (Progressif/Base Tournée)

1 & 2	P.G. diag. av.,	1/8 tr.g.	Prog.
3 &	P.D. diag. av.,	1/4 tr.d.	P.G. ass.
4	P.D. av.,	piv. 3/8 tr.d.	
5 & 6	P.G. de c.	P.D. ass.	P.G. spl.
7	8	P.D. arr.	P.G. spl.

3^e Partie : (Hésitation en Diagonale/Chassé)

➤ Répéter **1^{re} Partie**, face mur arrière

4^e Partie : (Progressif/Base Tournée)

➤ Répéter **2^e Partie**

5^e Partie : (Stomp/Chassé/Arrêt)

1	2	P.D. stomp	P.D. stomp	
3	4	P.D. stomp		Retenir
5 & 6		P.D. de c.		Chassé
7	8	P.G. arr.	P.D. spl.	

6^e Partie : (Chassé Alterné/Kick Ball Change)

1 & 2	P.G. de c.,	<u>piv. 1/2 tr.d.</u>	Chassé
3 & 4	P.D. de c.		Chassé
5	6	P.G. arr.	P.D. spl.
7 & 8	P.G. kick av.		KBC

7^e Partie : (Stomp/Chassé/Arrêt)

➤ P.G. inverser **5^e Partie**, face mur arr.

8^e Partie : (Chassé Alterné/Kick Ball Change)

➤ P.D. inverser **6^e Partie**, ajouter :
piv. 1/8 tr.d. @ 8

SÉQUENCE B

Surf, Baby Surf

1^{re} Partie : (ZigZag en Hésitation/ZigZag)

1	2	P.D. av.,	Retenir	piv. 1/4 tr.g.
3	4	P.G. av.,	Retenir	piv. 1/4 tr.d.
5	6	P.D. av.	P.G. av.	Z Z
7	8	P.D. idem	5, 6	<u>piv. 1/8 tr.d.</u>

2^e Partie : (Arrêt Alterné/Arrêt Pivoté)

1	2	P.D. av.	P.G. spl.	
3	4*	P.D. arr.	P.G. spl.	
5	6	P.D. dev.,	piv. 1/4 tr.g.	P.D. spl.
7	8	P.D. idem	5, 6	

3^e Partie : (Jazz Box Alterné)

1	2	P.D. X dev.	P.G. arr.
3	4	P.D. de c.	P.G. brossé av.
5 @ 8		P.G. inverser	1 @ 4

4^e Partie : (Progressif/Coaster Step)

1 & 2	P.D. av.		Progressif
3 & 4	P.G. av.		Progressif
5	6	P.D. av.	P.G. ass. sps.
7 & 8	P.G. arr.	P.D. ass.	P.G. av.

➤ Répéter **Séquence B**, face mur arrière
Ajouter : piv. 1/8 tr.d. pour le 1^{re} ZZ

SÉQUENCE C Instrumental + piv. 1/4 tr.g.

1^{re} Partie : (Chassé/Déhançement)

1 & 2	P.D. de c.		Chassé
3	4	P.D. spl.	déhançer 2 fois
5 & 6	P.G. de c.,	<u>piv. 1/4 tr.d.</u>	Chassé
7	8	P.D. arr.	P.G. spl.

2^e Partie : (Kick/Chassé)

1	2	P.D. de c.	P.G. kick X dev.
3	4	P.G. de c.	P.D. kick X dev.
5 & 6	P.D. de c.		Chassé
7	8	P.G. arr.	P.D. spl.,
			piv. 1/4 tr.d.

3^e et 4^e Partie : (Chassé/Déhançement/Kick/Chassé)

➤ P.G. inverser **1^{re} & 2^e Parties**

MARCHE À SUIVRE

Routine X 2, B, B (Parties 1 & 2 jusqu'à **4*** ajouter :

FINALE : 3^e Partie : 1 @ 7