

Too Fly (fr)

COPPER KNOB
STEPPERS

Compte: 32

Mur: 4

Niveau: Intermédiaire Facile

Chorégraphe: HOPIN Gwendoline (FR) & CAMPS Jeff (FR) - Novembre 2025

Musique: Too Fly - Amy McKnight



1 restart, 2 tags

PD = Pied Droit PG = Pied Gauche

Section 1 BACK STEP, BACK ROCK STEP, STEP LOCK STEP FWD, PRESS FWD WITH SWEEP 1/4 T L, PONY STEP

- 1 PG reculer
- 2-3 PD derrière, revenir en appui sur PG
- 4&5 Avancer PD, rassembler PG à côté de PD, avancer PD
- 6-7 PG devant, prendre appui avec insistance, revenir en appui PD arc de cercle avec la pointe G 1/4 de tour à G (9H)
- 8& Sur place alterner pdc sur PG, PD

Section 2 BACK ROCK STEP, STEP LOCK STEP FWD, STEP TURN, SHUFFLE 1/4 T

- 1 Pdc sur PG
- 2-3 PD reculer, revenir en appui sur PG
- 4&5 Avancer PD, rassembler PG à côté de PD, avancer PD
- 6-7 Avancer PG, pivoter 1/2 tour vers la D (3H)
- 8&1 Pivoter 1/4 de tour à D (6H), PG à G, rassembler PD à côté de PG

Restart ici au 3e mur (12h) et Tag 2 au 7e mur (3H)

Section 3 BALL FLICK, CROSS, SCISSOR CROSS, BACK STEP, 1/4 T, SIDE STEP, CROSS & CROSS

- 1 PG à G
- &2 Rassembler PD à côté de PG, Lancer le PG en arrière
- 3 Croiser PG devant PD
- 4&5 PD à D, rassembler PG à côté de PD, Croiser PD devant PG
- 6-7 Reculer PG, Pivoter 1/4 de tour à D (9H), poser PD à D
- 8& Croiser PG devant PD, Poser PD à D

Section 4 SIDE ROCK W/HIP ROLL, BEHIND SIDE CROSS, HEEL BOUNCES X2 TURN, STEP LOCK BACK

- 1 Croiser PG devant PD
- 2-3 PD à D, pousser les hanches vers la D, Revenir en appui sur PG, pousser les hanches à G
- 4&5 Croiser PD derrière PG, PG à G, Croiser PD devant PG
- 6&7 Pivoter 1/4 de tour à G, lever les talons, Pivoter 1/4 de tour à G, lever les talons (3H)
- 8& Reculer PG, rassembler PD à côté de PG

TAG 1 SIDE STEP, HIP ROLL R

Poser PD à D, Faire un tour complet avec les hanches vers la D

TAG 2 HIP ROLL L

Faire un tour complet avec les hanches vers la G

Tag 1 ici au 4e mur (3H)

Tag 1 à la fin du 4e mur (face à 3H)

Tag 2 après les 16 comptes du 7e mur (face à 3H)

RECOMMENCER LA DANSE DU DÉBUT

