



# END OF THE TUNNEL

(Août 2023)

Chorégraphe : Mike Liadouze (FRANCE)

Niveau : débutant Temps : 32 Murs : 4 BPM : 160 Intro : 16 comptes TAG : 1 R : 2

Musique : Light At The End Of The Tunnel – Haley & Michaels (USA) - Album : Single (2022)

## S1 [1 - 8] WALK, WALK, MAMBO FORWARD, BACK HITCH BACK, COASTER CROSS

- 1.2 Pas PD avant, pas PG avant
- 3&4 *ROCK STEP* PD avant, revenir sur PG arrière (&), pas PD arrière (*Mambo D avant*)
- 5&6 Pas PG arrière, *HITCH* genou D (&), pas PD arrière
- 7&8 Pas *BALL* PG arrière, pas *BALL* PD à côté du PG, *CROSS* PG devant PD (*Coaster-Cross G*)

## S2 [9 - 16] SIDE ROCK, BEHIND ¼ STEP, STEP HITCH ½ BACK, COASTER STEP

- 1.2 *ROCK STEP* PD à D, revenir sur PG à G (*Rock-Step latéral à D*)
- 3&4 *CROSS* PD derrière PG, ¼ de tour à G & pas PG avant (&), pas PD avant 9h00
- 5&6 Pas PG avant, ½ tour à G & *HITCH* genou D (&), pas PD arrière 3h00
- 7&8 Pas *BALL* PG arrière, pas *BALL* PD à côté du PG (&), pas PG avant (*Coaster-Step G arrière*)

RESTART : ici au mur 3 face à 9h00

TAG : sur le mur 7 face à 6h00, après 1.2, faire *ROCK STEP* PD arrière, revenir sur PG avant et recommencer la danse.

## S3 [17 - 24] (DIAGONAL STEP TOUCH X2, SHUFFLE) X2

- 1& Pas PD diagonale D avant ↗, *TOUCH* PG à côté du PD (&)
- 2& Pas PG diagonale G avant ↖, *TOUCH* PD à côté du PG (&)
- 3&4 Pas PD diagonale D avant ↗, pas PG à côté du PD (&), pas PD diagonale D avant ↗ (*Shuffle*)
- 5& Pas PG diagonale G avant ↖, *TOUCH* PD à côté du PG (&)
- 6& Pas PD diagonale D avant ↗, *TOUCH* PG à côté du PD (&)
- 7&8 Pas PG diagonale G avant ↖, pas PD à côté du PG (&), pas PG diagonale G avant ↖ (*Shuffle*)

## S4 [25 - 32] CROSS ROCK, FULL TURN CIRCLE (RUN RUN RUN, WALK, WALK, RUN RUN RUN)

- 1.2 *CROSS ROCK STEP* PD devant PG, revenir sur PG arrière
- 3&4 Commencer un cercle tour complet vers la D en courant D-G (&)-D 7h30
- 5.6 Pas PG avant, pas PD avant 10h30
- 7&8 Finir le cercle en courant G-D (&)-D 3h00

NOTE : lors du tour complet, faire 1/8ème de tour à D à chaque pas

Option musicale : sur les murs 3, 6 et 9 effectuer les *HITCH* avec un léger *SCOOT*