



Urban Cowboys Company

Some Good News

Type : Ligne, 2 murs phrasée, 67 temps, 1 restart, 1 tag, 1 final, Intro : 14 comptes

Niveau : Intermédiaire

Musique : Good News (Shaboozey)

Chorégraphe : Guillaume Roussel (mars 2025)

A A B A Tag B B(32) B Final

Partie A : 28C

(STEP DIAGONALLY – SCUFF) X2 – RIGHT VINE WITH ¼ TURN RIGHT – STEP – ¼ TURN – CROSS

1&2& Step PD en diagonale avant D, scuff PG, step PG en diagonale avant G, scuff PD

3&4 Step PD à D, PG croise derrière PD, ¼ à D et step PD devant (3h)

5-7 Step PG devant, ¼ tour à D et revenir sur PD, PG croise devant PD (6h)

SIDE – TOGETHER - STEP – ROCK MAMBO FWD WITH TOUCH BACK – 1/2 TURN LEFT – WALK (X2)

1&2& Step PD à D, PG rejoint PD, step PD devant, scuff PG

3&4 Step PG devant, revenir sur PD, PG pointe derrière PD

5-7 ½ tour à G et revenir sur PG, step PD devant, step PG devant (12h)

ROCKING CHAIR SYNCOPED – SIDE ROCK SYNCOPED – JAZZBOX WITH ¼ TURN R

1&2& Step PD devant, revenir sur PG, step PD derrière, revenir sur PG

3& Step PD à D, revenir sur PG

4-7 PD croise devant PG, step PG derrière, ¼ tour à D et step PD à D, PG croise devant PD (3h)

SIDE ROCK SYNCOPED – BEHIND – SIDE – CROSS – SIDE – BEHIND – ¼ TURN LEFT WITH STEP FWD – STEP – PIVOT

1& Step PD à D, revenir sur PG

2&3&4 PD croise derrière PG, step PG à G, PD croise devant PG, step PG à G, PD croise derrière PG

5-7 ¼ tour à G et step PG devant, step PD devant, ½ tour à G et revenir sur PG (6h)

TAG : ici au 4^{ème} mur (qui commence à 12h) face à 12h

Partie B : 39C

STEP – TOUCH – BACK – KICK – COASTER STEP – BRUSH – STEP – ¼ TURN R – VAUDEVILLE

1&2& Step PD devant, PG touche derrière PD, step PG derrière, kick PD devant

3&4& Step PD derrière, PG rejoint PD, step PD devant, scuff PG

5-6 Step PG devant, ¼ tour à D et revenir sur PD (3h)

7&8& PG croise devant PD, step PD à D, talon G touche devant, step PG à côté PD

CROSS – SIDE – SAILORS STEP WITH ¼ TURN R – BRUSH - STEP – PIVOT – STEP – PIVOT – STEP

1-2 PD croise devant PG, step PG à G

3&4& ¼ tour à D et PD croise derrière PG, step PG à G, step PD à D, scuff PG (6h)

5-6 Step PG devant, ½ tour à D et revenir sur PD (12h)

7&8 Step PG devant, ½ tour à D et revenir sur PD, step PG devant (6h)

OUT - CLAP – OUT - CLAP – COASTER STEP – BRUSH - STEP – CLAP – PIVOT – CLAP – TRIPLE STEP FWD – BRUSH

1&2& Step PD en diagonale avant D, clap, step PG à G, clap

3&4& Step PD derrière, PG rejoint PD, step PD devant, scuff PG

5&6& Step PG devant, clap, ½ tour à D et revenir sur PD, clap (12h)

7&8& Pas chassé devant (G, D, G), brush PD

MAMBO ROCK FWD – COASTER STEP – PIVOT MILITARY

1&2 Step PD devant, revenir sur PG, step PD derrière

3&4 Step PG derrière, PD rejoint PG, step PG devant

5-8 Step PD devant, ½ tour à G et revenir sur PG, step PD devant, ½ tour à G et revenir sur PG

RESTART : ici au 6^{ème} mur (qui commence à 6h) face à 6h

SYNCOPED STEP LOCK STEP R & L – STEP – PIVOT – STOMP X2

1&2 Step PD en diagonale avant D, PG locke derrière PD, step PD en diagonale avant D

&3&4 Step PG en diagonale avant G, PD locke derrière PG, step PD devant
5-7 ½ tour à G et revenir sur PG, stomp PD devant, stomp PG devant (6h)

TAG : MAMBO ROCK FWD & BACK

1&2 Step PD devant, revenir sur PG, step PD derrière
3&4 Step PG derrière, revenir sur PD, step PG devant

FINAL :

SYNCOPE STEP LOCK STEP R – STEP – PIVOT

1&2& Step PD en diagonale avant D, PG locke derrière PD, step PD en diagonale avant D, step PG devant
3-4 Step PD devant, ½ tour à G et revenir sur PG

SYNCOPE STEP LOCK STEP R – STEP – PIVOT

1&2& Step PD en diagonale avant D, PG locke derrière PD, step PD en diagonale avant D, step PG devant
3-4 Step PD devant, ½ tour à G et revenir sur PG

SYNCOPE STEP LOCK STEP R & L – STEP – PIVOT – STOMP X2

1&2 Step PD en diagonale avant D, PG locke derrière PD, step PD en diagonale avant D
&3-5 Step PG en diagonale avant G, PD locke derrière PG, step PG en diagonale avant G, step PD devant