

# Mas Sobre Teorías de un Diseñador

Octubre 08, 2008

## Preguntas

### Análisis de un “Coffin”

Ya sabemos que un “Coffin” esta formado por un Obstáculo de entrada, bajada de uno o dos trancos, ( pueden ser mas ) zanja ancha, uno o dos trancos ( pueden ser mas ) y un obstáculo de salida.

En esta pregunta estamos poniendo a prueba la franqueza, el equilibrio, y la intensidad por tratarse de una pregunta de tres esfuerzos.

Esta pregunta todavía se puede hacer mas complicada si como primer esfuerzo se pone un obstáculo angosto con lo que estaríamos aumentando el grado de dificultad incluyendo el control si el obstáculo de salida es angosto todavía la dificultad sera mayor.

El Coffin puede incluir mas preguntas como puede ser ubicar la zanja en diagonal o bien el obstáculo de entrada o de salida en curva o los obstáculos de salida en S.

De esta manera puede ser un obstáculo que incluye un elevado numero de preguntas, y esta al criterio del Diseñador incluirlo en su recorrido de acuerdo al nivel de competencia .

### “Turning Questions” Preguntas en vuelta

Las preguntas en vuelta tienen como principal reto el control, el equilibrio, la flexibilidad, y el ritmo y de acuerdo a los propósitos del Diseñador ,la pregunta podrá aumentar su grado de dificultad de acuerdo a los obstáculos que se decidan poner, como pueden ser obstáculos masivos, setos, obstáculos con zanja,, muros, angostos, con caída, en subida, etc.

Por lo escrito, el Diseñador tiene la responsabilidad de efectuar un análisis minucioso antes de colocar una pregunta ya que, ligeras variaciones pueden hacer que intervengan un sin numero de factores que es mejor considerar para no exagerar en las preguntas que se hacen a los binomios en competencia.

Después de una pregunta muy demandante el Diseñador debe de buscar la forma en su trazo y recorrido, de darle al binomio oportunidad de un descanso, excepto ya en recorridos de altísimo nivel donde las preguntas puedan ser fuertes una tras otras ( tres y cuatro estrellas )

A. Escalante