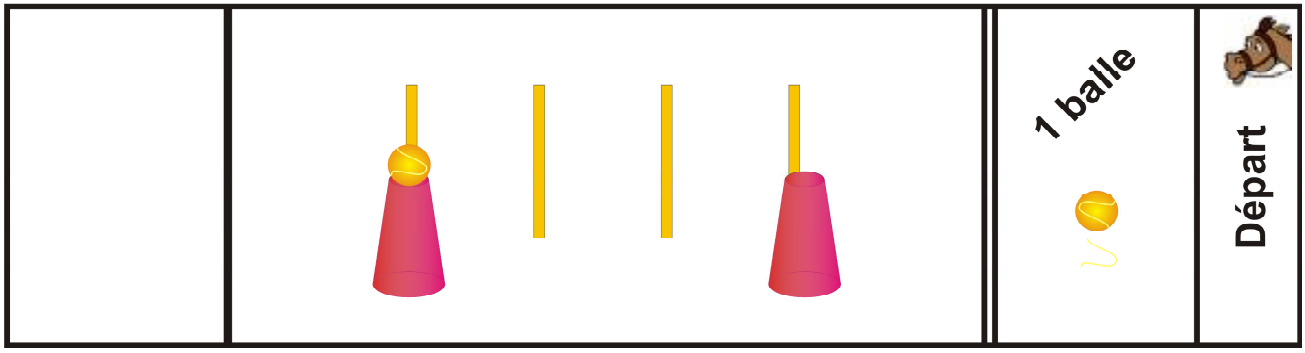
5 Balles et cônes



2 cônes disposés entre les lignes / un aligné sur les 1ers piquets, l'autre sur les 4èmes.
2 Balles dont une au départ et l'autre posée sur le cône du fond. Le cône doit être stable, un des angles dans l'axe du jeu. Déplacer le cône si besoin et le signaler au juge arbitre. (En international les cônes sont disposés comme ceux des 5 drapeaux, la balle est posée au fond.)

Équipement pour chaque couloir :

- 2 cônes (matériel officiel)
- 2 balles de tennis

Règle du jeu :

Les cavaliers 1 et 3 attendent sur la ligne de départ, les cavaliers 2 et 4 sont aux lignes de changement. La balle de tennis est placée au plus près de la dernière ligne. Le cavalier 1 a une balle de tennis et la place sur le cône le plus proche. Il va jusqu'au cône suivant, collecte la balle et continue jusqu'à la ligne d'échange où il transmet la balle au cavalier 2, qui retourne sur le parcours de la course de la même façon et remet la balle au cavalier 3. Ce dernier remet la balle au cavalier 4. L'équipe gagnante est celle dont le 4^{e} cavalier franchit la ligne d'arrivée, en ayant une balle.

Erreurs :

Si une balle tombe du cône ou si le cône est renversé, le cavalier doit replacer l'équipement ; la réparation se fera à pied ou à poney si le geste technique a déjà été réalisé et impérativement à poney s'il ne l'a pas été. Un cavalier doit être à nouveau en selle, à califourchon, avant de franchir la ligne d'arrivée.

Jeux pour les séries 2 et 4 : Jeux 1 à 10
Jeux pour les séries 1, 3, 6 et 7 : Jeux 1 à 24
Jeux pour les séries 5 : Jeux 1 à 32