

Individuella grenar

Gren	Förklaring
Däck	Längst upp på markeringen ovanför byteslinjen (1,8 m) ligger ett däck. Ryttaren rider upp, hoppar av, tar sig igenom däcket och hoppar upp på hästen igen. Däcket måste ligga kvar bakom den femte stolpen. Tack vare att den femte stolpen är en del av materialet så måste den ställas upp ifall den välts.
Flaggor	Längst upp på markeringen ovanför byteslinjen (1,8 m) står en tom kona. På mitten står en kona med två flaggor. Ryttaren startar med en flagga i handen som han/hon placerar i den översta konan. Ryttaren rider därefter ner till konan på mitten och hämtar en flagga till. Den placeras i den övre konan och den sista flaggan plockas på vägen mot mål.
HIPPO	Endast bokstäverna H, I, P, P används. På banan står två tunnor. En längst upp på byteslinjen och den andra på mitten. På den övre tunnan står 3 burkar (P, I, H om man läser uppifrån och ner). Ryttaren startar med bokstaven P i handen. Den placeras på tunnan på mitten. Ryttaren fortsätter att flytta resten av burkarna till mittentunnan. När tornet är klart skall man kunna läsa HIPP uppifrån och ner.
Muggflytt	Det står fem stolpar på banan. Den femte stolpen står placerad på markeringen ovanför byteslinjen (1,8 m) i linje med stolparna. På stolpe 1 och tre sitter en mugg. Ryttaren flyttar muggen på stolpe 1 till stolpe två och muggen på stolpe tre till stolpe fyra, rundar femte stolpen och flyttar sedan tillbaka muggarna och rider i mål.
Plastflaskrace	På banan står 3 stolpar (de tre första) och längst upp på markeringen ovanför byteslinjen (1,8 m) står en spann. På stolparna sitter det plastflaskor (skräp). Dessa plastflaskor skall i tur och ordning läggas i spannen längst upp.
Sandflaskor	På banan står två tunnor. En längst upp på byteslinjen och den andra på mitten. På tunnan på mitten står en sandflaska. Ryttaren startar med en sandflaska i handen som han/hon placerar på tunnan längst och rider sedan ner och plockar upp flaskan på tunnan på mitten
Skräp	Längst upp på markeringen ovanför byteslinjen (1,8 m) ligger 3 plastflaskor (skräp). På mittlinjen står en spann. Ryttaren har en bambukäpp i handen. Ryttaren plockar upp ett skräp i taget med hjälp av käppen och placerar dem i spannen
Slalom	På banan står 5 stolpar. Ryttaren rider slalom mellan stolparna och vänder runt den sista stolpen för att sedan rida slalom ner till mål.
Sockar	Längst upp på markeringen ovanför byteslinjen (1,8 m) ligger 2 tygbollar (sockar). På mittelinjen står en spann. Ryttaren startar med en socka i handen den lägger ryttaren i spannen, hoppar av hästen, plockar upp en av sockarna, hoppar upp på hästen igen och stoppar den i spannen. Därefter rider ryttaren upp igen och hämtar nästa socka. Den sockan slängs i spannen på vägen ner mot mål.
Spring och rid	På banan behövs egentligen bara den femte stolpen. Man kan välja att behålla alla stolpar på banan. Ryttaren startar stående på marken hållandes hästens tyglar. Ryttaren skall springa upp och runda den femte stolpen och sedan hoppa upp på ponnyn. Både ryttarens båda och hästens fyra fötter måste vara bortom den femte stolpen innan ryttaren kan hoppa upp.
Svärd	Längst upp på markeringen ovanför byteslinjen (1,8 m) står en kona med ett svärd i. På banan finns 4 stolpar med varsin svärdring på. Ryttaren rider upp till konan, tar svärdet ur konan och plockar alla 4 ringar ifrån stolparna och korsar mållinjen.
Tre flagg	Längst upp på markeringen ovanför byteslinjen (1,8 m) står en kona med tre flaggor i. Varje flagga har olika färg. Dessa färger motsvarar ett rör i "rörhållaren" som står på mitten på banan. Ryttaren rider upp och hämtar en flagga och placerar den i det rörets vars färg motsvaras på flaggan. Ryttaren fortsätter tills dess att alla tre flaggor står i varsin hållare på mitten.

Individuella grenar

Gren	Förklaring
Tre mugg	På banan står 4 stolpar. På de 3 första stolparna sitter det muggar. Ryttaren startar med att flytta muggen på stolpe 3 till stolpe 4:a. Därefter flyttas muggen på stolpe 2 till stolpe 3. Till sist så flyttas muggen på stolpe 1 till stolpe 2 och sen rider ryttaren i mål.
Vallgrav och slott	Längst upp på markeringen ovanför byteslinjen (1,8 m) står en kona. På mitten står en halvfull spanns med två tennisbollar i. Ryttaren rider upp till spannen och tar upp en boll antingen ifrån hästryggen eller genom att hoppa av hästen. Därefter rider ryttaren upp till konan, placerar bollen på konan, rider ner och tar upp nästa boll antingen ifrån hästryggen eller genom att hoppa av hästen och rider därefter i mål.
Verktygslådan	Längst upp på markeringen ovanför byteslinjen (1,8 m) ligger 2 plasthammare. I linje med första stolparna står en tunna. Ryttaren har en verktygslåda i plast i handen. Ryttaren rider upp till tunnan och placerar verktygslådan på tunnan. Därefter rider ryttaren upp till slutet av banan, hoppar av, tar upp en av hammarna, hoppar upp, rider ner till tunnan och stoppar den i verktygslådan. Ryttaren hämtar den andra hammaren på samma sätt men tar också med sig lådan in i mål.
Victoria Cross	Längst upp på markeringen ovanför byteslinjen (1,8 m) ligger på kuddar (76 X 46 cm). Helst skall bara första stolpen stå på banan men alla stolpar kan vara framme. Ryttaren rider upp till slutet på banan, hoppar av hästen, tar med sig kudden, hoppar upp och rider ner och lägger kudden mellan startlinjen och första stolpen. Ryttaren måste sedan runda 1:a stolpen och rida upp och hämta nästa kudde på samma sätt. Den kudden tar ryttaren med sig i mål.