



# Rheolau Chwaraeon yr Urdd

## 2026-27

### Cystadlaethau Ysgolion Cynradd



ChwaraeonyrUrdd



ChwaraeonUrdd



02922 405 345



chwaraeon@urdd.org



## Cynnwys

[Rheolau Saesneg – Cliciwch yma | Rules in English – Click here](#)

|                                | Tudalen |
|--------------------------------|---------|
| <b>Cyffredinol</b> .....       | 3 - 6   |
| <b><u>Pêl-droed</u></b>        |         |
| 7 pob ochr Merched .....       | 7-8     |
| 7 pob ochr Agored .....        | 9-10    |
| 5 pob ochr Cymysg Bl.3-4 ..... | 11-12   |
| <b><u>Pêl-rwyd</u></b>         |         |
| Merched .....                  | 13      |
| Cymysg .....                   | 14      |
| <b><u>Rygbi</u></b>            |         |
| Contact Agored .....           | 15      |
| Rygbi Tag Merched .....        | 16      |
| Rygbi TAG Cymysg .....         | 17      |
| Criced 50 50 .....             | 18-19   |
| <b>Diolchiadau</b> .....       | 20      |

# Rheolau Cyffredinol Cystadlaethau Chwaraeon yr Urdd

## 1) Trefn Cystadlaethau

Bydd mwyafrif y cystadlaethau yn cael eu cynnal yn ystod diwrnod ysgol. Bydd gofyn i dimau gofrestru'n brydlon o 9:00yb, gyda'r cystadlaethau'n dechrau am 10:00yb. Gofynnwn i ysgolion gyrraedd ar amser er mwyn sicrhau bod y cystadlaethau'n rhedeg yn unol â'r amserlen.

Bydd y swyddog sy'n trefnu'r gystadleuaeth yn rhannu gwybodaeth ynghylch yr amser gorffen disgwylledig. Bydd angen i ysgolion gadarnhau eu bod ar gael i gyflawni pob gêm a drefnir er mwyn bod yn gymwys i symud ymlaen i'r camau terfynol.

## 2) Pwyntiau yn y gemau grŵp

Defnyddir y system bwyntiau ganlynol ar gyfer holl gystadlaethau rhanbarthol Chwaraeon yr Urdd:

- **3 phwynt** am ennill gêm
- **1 pwynt** am gêm gyfartal
- **0 pwynt** am golli gêm

Os bydd timau'n gyfartal ar bwyntiau o fewn grŵp ar ôl cwblhau'r holl gemau, defnyddir y meini prawf canlynol, yn y drefn hon:

1. Y nifer fwyaf o goliau wedi'u sgorio.
2. Y nifer lleiaf o goliau wedi'u hildio.
3. Canlyniad y gêm benben (*head-to-head*) rhwng y timau perthnasol.
4. Taflïad ceiniog rhwng hyfforddwyr y timau sy'n gyfartal.

Os bydd tîm yn tynnu allan o'r gystadleuaeth cyn cwblhau ei holl gemau, dyfernir '**bye**' ar gyfer pob gêm sydd heb ei chwarae. Bydd sgôr safonol benodol i'r gamp yn cael ei chofnodi ar gyfer y gemau hynny.

Os bydd angen penderfynu pa dîm sy'n gorffen fel yr ail safle gorau, a bod maint y grwpiau'n anghyfartal, defnyddir y meini prawf canlynol, yn y drefn hon:

1. Nifer y gemau a gollwyd.
2. Nifer y gemau cyfartal.
3. Cyfartaledd y goliau a sgoriwyd.
4. Cyfartaledd y goliau aildiwyd.
5. Taflïad ceiniog.

## 3) Gemau'r Rowndiau Terfynol (rheol wahanol i'r criced)

Bydd enillwr pob gêm yn y rowndiau terfynol yn symud ymlaen i'r rownd nesaf, tra bydd y tîm sy'n colli allan o'r gystadleuaeth.

Os bydd gêm yn gyfartal ar ddiwedd yr amser arferol, cynhelir cyfnod cais aur / gôl aur er mwyn penderfynu'r enillydd. Yn dibynnu ar yr amser sydd ar gael, yn ôl disgrisiwn y staff ar y diwrnod. Yr unig eithriad yw pêl-rwyd, lle bydd cyfnod o amser ychwanegol yn cael ei chwarae cyn symud ymlaen i'r gôl aur os bydd angen.

Cyn dechrau'r amser ychwanegol neu'r cyfnod cais aur / gôl aur, cynhelir taflïad ceiniog i benderfynu pa dîm fydd yn cael y meddiant cyntaf.

Mewn cystadlaethau pêl-droed, os bydd y sgôr yn parhau'n gyfartal ar ôl y cyfnod gôl aur, bydd ciciau o'r smotyn yn penderfynu'r canlyniad. Bydd pob tîm yn cymryd pum cic i

ddechrau, ac os bydd y sgôr yn dal yn gyfartal, bydd y gystadleuaeth yn symud i giciau sydyn ("sudden death").

Mewn cystadlaethau rygbi a pêl-rwyd, os na fydd enillydd wedi'i bennu ar ôl y cyfnod cais aur / gôl aur, bydd taflïad ceiniog yn cael ei ddefnyddio i benderfynu'r canlyniad

#### 4) Chwaraewyr

Maint carfan:

| Cystadleuaeth              | Maint y carfan               | Elfen cymysg                         |
|----------------------------|------------------------------|--------------------------------------|
| Rygbi Agored Bl.5-6        | 7 pob ochr   12 mewn carfan  |                                      |
| Rygbi TAG Merched Bl.5-6   | 7 pob ochr   12 mewn carfan  |                                      |
| Rygbi TAG Cymysg Bl.3-4    | 7 pob ochr   12 mewn carfan  | O leiaf 2 ferch a 2 bachgen ar y cae |
| Pêl-droed Agored Bl.5-6    | 7 pob ochr   12 mewn carfan  |                                      |
| Pêl-droed Merched Bl.5-6   | 7 pob ochr   12 mewn carfan  |                                      |
| Pêl-droed Cymysg Bl.3-4    | 5 pob ochr   10 mewn carfan  | O leiaf 1 ferch a 1 bachgen ar y cae |
| Pêl-rwyd Merched Bl.5-6    | 7 pob ochr   12 mewn carfan  |                                      |
| Pêl-rwyd Cymysg Bl.5-6     | 7 pob ochr   12 mewn carfan  | O leiaf 2 ferch a 2 bachgen ar y cae |
| Criced 50 50 Cymysg Bl.3-4 | 10 pob ochr   12 mewn carfan | O leiaf 2 ferch a 2 bachgen ar y cae |

Caniateir i ddisgyblion Blwyddyn 4 chwarae yng nghystadlaethau pêl-droed, pêl-rwyd a rygbi tag Blynnyddoedd 5 a 6 os oes angen chwaraewyr ychwanegol ar y tîm. Er mwyn bod yn gymwys i chwarae, rhaid i'r ysgol gyflwyno llythyr caniatâd wedi'i lofnodi gan riant neu warcheidwad y disgybl. Cysylltwch â'ch swyddog chwaraeon lleol i gael copi o'r llythyr caniatâd.

Nid oes hawl i unrhyw ddisgybl o Flwyddyn 4 gymryd rhan yng nghystadleuaeth rygbi agored Blynnyddoedd 5 a 6. Yn yr un modd, nid oes hawl i unrhyw ddisgybl o Flwyddyn 2 gymryd rhan mewn unrhyw gystadleuaeth ar gyfer Blynnyddoedd 3 a 4.

Mae cystadlaethau ysgolion cynradd Chwaraeon yr Urdd wedi'u categorio fel cystadlaethau merched, cymysg neu agored. Mae hawl gan gyfranogwyr i gystadlu yn y categori y maent yn uniaethu ag ef fwyaf. I ddarllen Datganiad Trawsryweddol Cystadlaethau Chwaraeon yr Urdd yn llawn, ewch wefan yr urdd.

#### Cystadleuaeth Gymysg

Cyfeiriwch at reolau'r gamp berthnasol i weld faint o fechgyn a merched sydd angen bod ym mhob tîm.

#### Cystadleuaeth Agored

Gall tîm gynnwys unrhyw gymysgedd o fechgyn a merched. Er enghraifft, gall tîm fod yn gwbl fechgyn, yn gwbl ferched neu'n gymysg.

Rhaid i ysgolion ffederasiwn gydymffurfio â Rheolau Ysgolion Ffederasiwn Chwaraeon yr Urdd er mwyn bod yn gymwys i gymryd rhan yng nghystadlaethau'r Urdd. Ni chaniateir i ysgolion nad ydynt wedi'u ffedereiddio gyfuno i greu tîm.

Rhaid i dimau fynychu gyda lleiafswm o saith chwaraewr (ac eithrio Criced 50|50). Mewn achosion lle nad oes gan dîm saith chwaraewr ar gael oherwydd anaf neu salwch ar y diwrnod, rhaid i'r ddau dîm ddechrau'r gêm gyda'r un nifer o chwaraewyr ar y cae, gyda lleiafswm o bum chwaraewr yr un.

Os bydd chwaraewr yn derbyn cerdyn coch, bydd yn cael ei anfon oddi ar y cae am weddill y gêm. Yn ogystal, ni fydd hawl ganddo gymryd rhan yng ngweddill y gystadleuaeth.

## 5) Eilyddion

Nid oes cyfyngiad ar nifer yr eilyddion y gall tîm eu defnyddio. Caniateir gwneud newidiadau yn ystod unrhyw doriad mewn gêm, ar yr amod bod y dyfarnwr yn ymwybodol o'r newid ac yn cytuno iddo. Yr unig eithriad yw pêl-rwyd, lle mae rheolau penodol ar gyfer eilyddion yn berthnasol (gweler rheolau pêl-rwyd isod).

Bydd unrhyw chwaraewr sy'n gadael y cae oherwydd anaf i'r pen yn gorfod cael ei asesu gan aelod o'r tîm cymorth cyntaf cyn iddo gael dychwelyd i chwarae. Cyfrifoldeb yr athrawon a'r swyddogion sy'n gyfrifol am y tîm yw sicrhau bod asesiad priodol yn cael ei gynnal cyn caniatáu i'r chwaraewr ddychwelyd i'r gêm.

## 6) Aelodaeth

Rhaid i bob unigolyn sy'n cymryd rhan yng nghystadlaethau Chwaraeon yr Urdd fod yn aelod o'r Urdd. Cyfrifoldeb yr ysgol yw sicrhau bod pob cystadleuydd wedi ymaelodi cyn y gystadleuaeth.

Hoffem atgoffa ysgolion bod aelodaeth ar gael am £1 i unigolion sy'n gymwys i dderbyn cymorth ariannol. Mae'r Urdd yn cadw'r hawl i anfonebu ysgol os canfyddir bod cystadleuwyr wedi cymryd rhan heb fod yn aelodau dilys o'r Urdd.

Am ragor o wybodaeth ynghylch aelodaeth ac i ymaelodi â'r Urdd, ewch i'n wefan.

## 7) Dyfarnwyr

Mae penderfyniadau'r dyfarnwyr yn derfynol a rhaid i bob cyfranogwr, hyfforddwr a chefnogwr eu parchu bob amser.

Os bydd unrhyw unigolyn neu dîm yn ymddwyn yn amhriodol neu'n dangos diffyg parch tuag at staff, swyddogion neu ddyfarnwyr, gall hynny arwain at gamau disgyblu, gan gynnwys gwahardd y tîm rhag parhau yn y gystadleuaeth.

Am ragor o wybodaeth, darllenwch God Ymddygiad yr Urdd ar wefan yr Urdd. Mae'r Urdd yn cadw'r hawl i gydweithio â dyfarnwyr a swyddogion y gystadleuaeth i addasu rheolau neu drefniadau, os oes angen, er mwyn ymateb i safon y gystadleuaeth, nifer y tîmau sy'n cymryd rhan neu amodau'r tywydd. Bydd unrhyw addasiadau'n cael eu cyfathrebu'n glir i'r ysgolion a'r tîmau perthnasol.

## 8) Sgorio

Y dyfarnwyr fydd yn gyfrifol am gofnodi sgoriau'r gemau (ac eithrio gemau pêl-rwyd). Ar ddiwedd pob gêm, rhaid i hyfforddwyr y ddau dîm wirio ac arwyddo'r cerdyn sgôr i gadarnhau'r canlyniad. Os bydd anghydfod neu anghytundeb ynghylch y sgôr, penderfyniad y dyfarnwr a/neu staff Chwaraeon yr Urdd fydd yn derfynol.

Os bydd y gwahaniaeth sgôr yn cyrraedd 10 gôl neu gais, bydd y sgorio'n dod i ben ar y pwynt hwnnw a bydd canlyniad y gêm yn cael ei gofnodi. Fodd bynnag, bydd y gêm yn parhau mewn fformat gŵyl er mwyn sicrhau bod pob cyfranogwr yn cael cyfle i barhau i chwarae.

## **9) Meddygol**

Dylai pob tîm fod yn ymwybodol bod cymryd rhan mewn cystadlaethau chwaraeon yn cynnwys risg o anaf. Anogir ysgolion a thimau i ddod â chyflenwad sylfaenol o offer cymorth cyntaf, megis plasteri, i'w ddefnyddio os bydd angen.

Bydd yr Urdd yn sicrhau bod darpariaeth cymorth cyntaf briodol ar gael ym mhob cystadleuaeth. Fodd bynnag, cyfrifoldeb athrawon, hyfforddwyr a'r oedolion sy'n gyfrifol am y tîm yw sicrhau bod y gwasanaethau hyn yn cael eu defnyddio pan fo angen ac y caiff unrhyw bryderon iechyd neu anafiadau eu hasesu'n briodol.

Mae'n hanfodol bod ysgolion yn rhoi gwybod i'r Urdd ymlaen llaw am unrhyw gyflwr meddygol, anghenion iechyd neu wybodaeth berthnasol arall a allai effeithio ar gyfranogiad unigolyn yn y gystadleuaeth.

Os bydd dyfarnwr, aelod o staff Chwaraeon yr Urdd neu weithwyr cymorth cyntaf yn pryderu am iechyd, diogelwch neu les cyfranogwr, maent yn cadw'r hawl i atal yr unigolyn rhag cymryd rhan neu barhau i chwarae. Bydd unrhyw benderfyniad o'r fath yn cael ei wneud er budd gorau'r cyfranogwr ac er mwyn sicrhau diogelwch pawb sy'n cymryd rhan.

## **10) Gwisg**

Ni chaniateir i chwaraewyr wisgo unrhyw emwaith nac eitemau miniog yn y gwallt wrth gymryd rhan mewn cystadlaethau, gan gynnwys clustdlysau. Yr unig eithriadau yw lle mae gofynion meddygol neu grefyddol yn berthnasol, ac ystyrir y rhain yn unol â chanllawiau iechyd a diogelwch perthnasol.

Rhaid i bob cyfranogwr wisgo gwisg chwaraeon addas ar gyfer y gamp berthnasol. Mae hyn yn cynnwys esgidiau neu fotiau priodol, yn dibynnu ar natur y gweithgaredd a chyflwr y chwaraeon neu'r tir chwarae.

Cyfrifoldeb yr ysgolion, yr hyfforddwyr a'r cyfranogwyr yw sicrhau bod pob chwaraewr wedi'i wisgo'n briodol ac yn ddiogel cyn dechrau chwarae. Bydd gan ddyfarnwyr a swyddogion Chwaraeon yr Urdd yr hawl i atal unigolyn rhag cymryd rhan os ystyrir bod ei wisg neu ei offer yn peri risg i'w ddiogelwch ef neu ddiogelwch eraill.

## **11) Cyffredinol**

Os nad ydych yn caniatáu i luniau gael eu tynnu o ddisgybl neu ddisgyblion, cysylltwch â swyddog yr Urdd sy'n trefnu'r gystadleuaeth cyn y digwyddiad. Mae rhagor o wybodaeth am y drefn ffotograffiaeth ar gael ym Mholisi Ffotograffiaeth yr Urdd ar y wefan.

Bydd y rhan fwyaf o gystadlaethau Chwaraeon yr Urdd yn cael eu cynnal mewn lleoliadau cyhoeddus. Cyfrifoldeb athrawon a hyfforddwyr yw sicrhau bod disgyblion yn ymddwyn yn briodol drwy gydol y dydd. Gofynnwn hefyd i bawb helpu i gadw'r safle'n lân drwy roi pob darn o sbwriel yn y biniau a ddarperir.

Cyfrifoldeb yr ysgol yw sicrhau bod cymhareb briodol rhwng oedolion a disgyblion er mwyn goruchwyllo'r plant sy'n cymryd rhan yn y gystadleuaeth. Rhaid i bob ysgol sicrhau bod o leiaf un athro, athrawes neu hyfforddwr yn bresennol gyda phob tîm sy'n mynychu.

Cyfrifoldeb yr hyfforddwyr yw sicrhau bod eu timau yn bresennol wrth y cae neu'r cwrt mewn pryd ar gyfer eu gemau. Gofynnir i dimau fod yn barod wrth y cae neu'r cwrt o leiaf 5 munud

cyn amser dechrau'r gêm, er mwyn caniatáu amser i gwblhau unrhyw drefniadau cyn y gic neu'r tafliad cychwynnol.

Os bydd tîm yn hwyr ar gyfer gêm, gall hynny arwain at golli'r gêm neu at gamau pellach yn ôl disgresiwn swyddogion y gystadleuaeth.

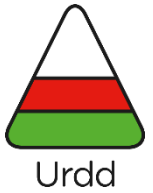
Bydd yr Urdd yn cadarnhau ymlaen llaw a oes hawl i rieni a gwylwyr fynychu digwyddiad penodol. Mae'r Urdd yn cadw'r hawl i wrthod mynediad i rieni neu wylwyr os oes angen. Rhaid i unrhyw ymholiadau, sylwadau neu gwynion ynghylch cystadlaethau gael eu cyflwyno gan yr ysgol. Ni fydd yr Urdd yn ymdrin yn uniongyrchol â chwynion gan rieni na gwylwyr.

## **12) Chwarae Teg**

Hoffem ddiolch i chi am eich diddordeb yng nghystadlaethau Chwaraeon yr Urdd. Trefnir y cystadlaethau hyn nid yn unig i ddatblygu sgiliau chwaraeon plant a phobl ifanc Cymru, ond hefyd i feithrin eu sgiliau cymdeithasol, eu hyder a'u dealltwriaeth o bwysigrwydd chwarae teg, parch a gwaith tîm.

Gofynnwn i bawb, gan gynnwys chwaraewyr, hyfforddwyr, athrawon, rhieni a chefnogwyr, gefnogi'r nod hwn drwy gyfrannu at awyrgylch cadarnhaol, cynhwysol a pharchus i bawb sy'n cymryd rhan.

**Pob lwc a mwynhewch y profiad! 🏆**



## Pêl-droed 7 pob ochr Merched

### Carfan

Blwyddyn 5 a 6 (Caniateir blwyddyn 4 i gymryd rhan gyda chaniatâd rhiant)  
Carfan o hyd at 12 merch i bob tîm

### Amser

- Ni ddylai'r un gêm barhau am fwy na 14 munud
- Ni ddylai'r gôl aur barhau am fwy na 10 munud

### Ardal Chwarae

- O gwmpas 45 llath (hyd) x 40 llath (lled) - gan dibynnu ar maint y lleoliad
- Y maint a gymeradwyir ar gyfer y gôl yw 12 troedfedd x 6 troedfedd
- Mae'r ardal o gwmpas y gôl yn ymestyn 10 llath o'r llinell gôl ar draws lled y cae, gyda chonau yn marcio'r llinell ochr neu ddisgiau ar draws y cae

### Gôl-geidwad

- Rhaid i'r gôl-geidwad daflu'r bêl o'i ddwylo yn hytrach na'i chicio. Does **ddim** hawl i gôl-geidwad neud 'drop-kick', bownsio'r bêl a chicio neu gicio o'r dwylo. Rhaid i'r bêl cael ei roi ar y llawr (ddim yn bownsio) i'r bêl cael ei gicio.
- Gall y gôl-geidwad rhoi'r bêl ar y llawr a chwarae'r bêl gyda'i thraed (nodwch fod y bêl yn fyw unwaith mae'r bêl yn cael eu gollwng ar y llawr)
- Mae'r gôl-geidwad yn gallu dal y bêl yn yr ardal cosb ac nid oes cyfyngiad ar y nifer o gamau y gellir eu cymryd gyda'r bêl
- Gellir cymryd y gic gôl o'r llawr unrhyw le o fewn yr ardal gosb
- Yn ystod gic gôl rhaid i'r tîm arall enciliad (retreat) 10 llath cyn i'r bêl cael ei gicio
- Ni all y gôl-geidwad dal y bêl yn ei ddwylo os mae chwaraewr o'r un tîm wedi pasio nôl iddynt

### Ciciau Cornel / Cosb

- Mae pob cic rydd yn anuniongyrchol (indirect). Rhaid i'r tîm amddiffyn fod o leiaf 3 llath i ffwrdd. Rhaid i'r bel cyffwrdd chwaraewr arall o eich tîm chi cyn sgorio.
- Does dim ciciau cosb
- Mae ciciau cornel fel yr arfer, ond rhaid i'r tîm gwrthwynebol fod o leiaf 3 llath i ffwrdd

### Ciciau Smotyn – rowndiau terfynol

- Os mae'r gemau yn mynd i ciciau o'r smotyn, y chwaraewyr sydd ar y cae ar diwedd amser y gôl aur sy'n cymryd y ciciau. Does ddim hawl newid y gôl-geidwad.
- Gorau o 5 cic cosb. Wedyn ymlaen i 'knock-out' os mae'r sgôr dal yn gyfartal.

### Rheolau Cyffredinol

- Fe ddylai'r bêl fod yn faint 4
- Ceir cic gychwyn o ganol y cae i ddechrau'r gêm ac ar ôl i gôl gael ei sgorio - Mae angen i'r tîm amddiffyn fod 3 llath i ffwrdd ac na all gôl cael ei sgorio yn syth o'r gic gyntaf.
- Dylid cymryd y tafladau i mewn yn y ffordd arferol
- Gellir defnyddio eilyddion yn ystod unrhyw adeg o'r gêm
- Nid oes cyfyngiad ar y nifer o chwaraewyr y gellir eu cael yng nghwrt y gôl

- **Rhaid i bob chwaraewr wisgo ‘shin pads’ i gymryd rhan – ni fydd yr Urdd yn darparu rhain**
- Nid oes rheol camsefyll



## Pêl-droed 7 pob ochr Agored

### Carfan

Blwyddyn 5 a 6 (Caniateir blwyddyn 4 i gymryd rhan gyda chaniatâd rhiant)

Carfan o hyd at 12 chwaraewr (gall fod yn unrhyw cyfuniad o ferched a bechgyn – does yna ddim cymhareb gofynnol ar gyfer y cystadleuaeth yma)

### Amser

- Ni ddylai'r un gêm barhau am fwy na 14 munud
- Ni ddylai'r gôl aur barhau am fwy na 10 munud

### Ardal Chwarae

- O gwmpas 45 llath (hyd) x 40 llath (lled) – gan dibynnu ar maint y lleoliad
- Y maint a gymeradwyir ar gyfer y gôl yw 12 troedfedd 6 troedfedd
- Mae'r ardal o gwmpas y gôl yn ymestyn 10 llath o'r llinell gôl ar draws lled y cae, gyda chonau yn marcio'r llinell ochr neu ddisgiau ar draws y cae

### Gôl-geidwad

- Rhaid i'r gôl-geidwad daflu'r bêl o'i ddwylo yn hytrach na'i chicio. Does **ddim** hawl i gôl-geidwad neud 'drop-kick', bownsio'r bêl a chicio neu gicio o'r dwylo. Rhaid i'r bêl cael ei roi ar y llawr (ddim yn bownsio) i'r bêl cael ei gicio.
- Gall y gôl-geidwad rhoi'r bêl ar y llawr a chwarae'r bêl gyda'i thraed (nodwch fod y bêl yn fyw unwaith mae'r bêl yn cael eu gollwng ar y llawr)
- Mae'r gôl-geidwad yn gallu dal y bêl yn yr ardal cosb ac nid oes cyfyngiad ar y nifer o gamau y gellir eu cymryd gyda'r bêl
- Gellir cymryd y gic gôl o'r llawr unrhyw le o fewn yr ardal gosb
- Yn ystod gic gôl rhaid i'r tîm arall enciliad (retreat) 10 llath cyn i'r bêl cael ei gicio
- Ni all y gôl-geidwad dal y bêl yn ei ddwylo os mae chwaraewr o'r un tîm wedi pasio nôl iddynt

### Ciciau Cornel / Cosb

- Mae pob cic rydd yn anuniongyrchol (indirect). Rhaid i'r tîm amddiffyn fod o leiaf 3 llath i ffwrdd. Rhaid i'r bel cyffwrdd chwaraewr arall o eich tîm chi cyn sgorio.
- Does dim ciciau cosb
- Mae ciciau cornel fel yr arfer, ond rhaid i'r tîm gwrthwynebol fod o leiaf 3 llath i ffwrdd

### Ciciau Smotyn – rowndiau terfynol

- Os mae'r gemau yn mynd i ciciau o'r smotyn, y chwaraewyr sydd ar y cae ar diwedd amser y gôl aur sy'n cymryd y ciciau. Does ddim hawl newid y gôl-geidwad.
- Gorau o 5 cic cosb. Wedyn ymlaen i 'knock-out' os mae'r sgôr dal yn gyfartal.

### Rheolau Cyffredinol

- Fe ddylai'r bêl fod yn faint 4
- Ceir cic gychwyn o ganol y cae i ddechrau'r gêm ac ar ôl i gôl gael ei sgorio - Mae angen i'r tîm amddiffyn fod 3 llath i ffwrdd ac na all gôl cael ei sgorio yn syth o'r gic gyntaf.
- Dylid cymryd y tafladau i mewn yn y ffordd arferol
- Gellir defnyddio eilyddion yn ystod unrhyw adeg o'r gêm
- Nid oes cyfyngiad ar y nifer o chwaraewyr y gellir eu cael yng nghwrt y gôl

- **Rhaid i bob chwaraewr wisgo ‘shin pads’ i gymryd rhan – ni fydd yr Urdd yn darparu rhain**
- Nid oes rheol camsefyll



## Pêl-droed Cymysg Bl.3-4 | 5 pob ochr

### Carfan

Blwyddyn 3 a 4 (nid oes hawl i blwyddyn 2 cymryd rhan)

Carfan o hyd at 10 chwaraewr, gyda 5 yn chwarae ar y tro (**rhaid chwarae gyda o leiaf 1 bachgen a 1 merch ar y cae**)

### Amser

- Ni ddylai'r un gêm barhau am fwy na 14 munud
- Ni ddylai'r gôl aur barhau am fwy na 10 munud

### Ardal Chwarae

- O gwmpas 35 llath (hyd) x 25 llath (lled) – gan dibynnu ar maint y lleoliad
- Y maint a gymeradwyir ar gyfer y gôl yw 12 troedfedd 6 troedfedd
- Mae'r ardal o gwmpas y gôl yn ymestyn 7 llath o'r llinell gôl ar draws lled y cae, gyda chonau yn marcio'r llinell ochr neu ddisgiau ar draws y cae

### Gôl-geidwad

- Rhaid i'r gôl-geidwad daflu'r bêl o'i ddwylo yn hytrach na'i chicio. Does **ddim** hawl i gôl-geidwad neud 'drop-kick', bownsio'r bêl a chicio neu gicio o'r dwylo. Rhaid i'r bêl cael ei roi ar y llawr (ddim yn bownsio) i'r bêl cael ei gicio.
- Gall y gôl-geidwad rhoi'r bêl ar y llawr a chwarae'r bêl gyda'i thraed (nodwch fod y bêl yn fyw unwaith mae'r bêl yn cael eu gollwng ar y llawr)
- Mae'r gôl-geidwad yn gallu dal y bêl yn yr ardal cosb ac nid oes cyfyngiad ar y nifer o gamau y gellir eu cymryd gyda'r bêl
- Gellir cymryd y gic gôl o'r llawr unrhyw le ar ochr yr ardal cosb
- Yn ystod gic gôl ac wrth i gôl-geidwad dal y bêl rhaid i'r tîm arall enciliad (retreat) 10 llath cyn i'r bêl cael ei gicio
- Gall y gôl-geidwad dal y bel yn ei ddwylo (o fewn yr ardal cosb) os mae chwaraewr o'r un tîm wedi pasio nôl iddynt

### Ciciau Cornel / Cosb

- Mae pob cic rydd yn anuniongyrchol (indirect). Rhaid i'r tîm amddiffyn fod o leiaf 3 llath i ffwrdd. Rhaid i'r bel cyffwrdd chwaraewr arall o eich tîm chi cyn sgorio.
- Does dim ciciau cosb
- Mae ciciau cornel fel yr arfer, ond rhaid i'r tîm gwrthwynebol fod o leiaf 3 llath i ffwrdd

### Ciciau Smotyn – rowndiau terfynol

- Os mae'r gemau yn mynd i ciciau o'r smotyn, y chwaraewyr sydd ar y cae ar diwedd amser y gôl aur sy'n cymryd y ciciau. Does ddim hawl newid y gôl-geidwad.
- Gorau o 3 cic cosb. Wedyn ymlaen i 'knock-out' os mae'r sgôr dal yn gyfartal.

### Pasio'r pêl i fewn / Taflriad

- Mae chwaraewyr yn pasio'r pêl i fewn yn hytrach na taflu
- Dyle fod y pêl yn llonydd wrth i'r chwaraewr cicio'r pêl i fewn
- Ni chei'r bêl mynd dros uchder pen wrth gicio'r bêl nol fewn i'r cae
- Gall gôl ddim cael eu sgorio gan cic sy'n mynd syth fewn i'r gôl (ailgychwyn o'r golwr)
- Rhaid i'r tîm amddiffynnol bod 3 llath i ffwrdd o'r bêl

### Rheolau Cyffredinol

- Fe ddylai'r bêl fod yn faint **3**
- Ceir cic gychwyn o ganol y cae i ddechrau'r gêm ac ar ôl i gôl gael ei sgorio - Mae angen i'r tîm amddiffyn fod 3 llath i ffwrdd ac na all gôl cael ei sgorio yn syth o'r gic gyntaf.
- Gellir defnyddio eilyddion yn ystod unrhyw adeg o'r gêm
- Nid oes cyfyngiad ar y nifer o chwaraewyr y gellir eu cael yng nghwrt y gôl
- **Rhaid i bob chwaraewr wisgo 'shin pads' i gymryd rhan – ni fydd yr Urdd yn darparu rhain**
- Nid oes rheol camsefyll



## Pêl-rwyd Cenedlaethol Cynradd – Merched

**Merched Blwyddyn 5 a 6** (Caniateir blwyddyn 4 i gymryd rhan gyda chaniatâd rhiant)

**Gêm Rownd Terfynol:** Os bydd gem gyfartal yn y rowndiau terfynol, bydd 3 munud bob ffordd yn ychwanegol i chwarae. Os mae'r gem dal yn gyfartal bydd uchafswm o 4 munud o 'gôl aur' yn cael ei chwarae – tîm gyntaf i sgorio sy'n ennill.

### Rheolau a Chyfarwyddiadau Cyffredinol

Cafodd y rheolau yma eu cynllunio gan Bêl-rwyd Cymru er mwyn annog cyfranogiad ac i arwain at y gêm lawn i oedolion. Yr athroniaeth tu ôl y rheolau yw annog pobl i gymryd rhan a rhoi'r pwyslais ar gael hwyl, diogelwch a datblygu sy'n addas i oed a lefel y chwaraewr.

Caniateir 7 aelod o'r tîm ar y cwrt. Gall y chwaraewyr fynd i'r ardaloedd canlynol:

**GS** = 1, 2 - yn Gymraeg **S** (Saethwr)

**GA** = 1, 2, 3 - yn Gymraeg **YG** (Ymosodwr Gôl)

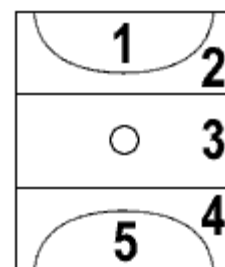
**WA** = 2, 3 - yn Gymraeg **AY** (Asgellwr Ymosodol)

**C** = 2, 3, 4 - yn Gymraeg **C** (Canolwr)

**WD** = 3, 4 - yn Gymraeg **AA** (Asgellwyr Amddiffynnol)

**GD** = 3, 4, 5 - yn Gymraeg **AG** (Amddiffynnwr Gôl)

**GK** = 4, 5 - yn Gymraeg **G** (Golgeidwad)



### Rheolau'r Gystadleuaeth

Mae rheolau oedolion yn cael ei gweithredu gyda'r amodau olynol yn cael ei chysidro:

- **Llacio'r rheol 3 eiliad (hyd at 5 eiliad)** er mwyn rhoi amser i chwaraewyr adennill eu cydbwysedd a gwneud penderfyniadau - sydd angen mwy o amser ar y lefel hon
- **Llacio'r rheol ynglŷn â throedwaith**, rhoi amser i chwaraewyr adennill cydbwysedd, ond peidio â symud i lawr y cwrt (bydd hyn yn cael ei rheoli ar sail barn y dyfarnwr)
- **Rhaid i chwaraewyr fod 3 troedfedd oddi wrth y traed glanio'r person gyda'r bêl. Mae chwaraewyr yn cael amddiffyn ar y cwrt ac yn cael amddiffyn 'shot'.**
- Llacio'r rheol ailchwarae, yn enwedig wrth chwarae y tu allan mewn tywydd oer/gwlyb (bydd hyn yn cael ei rheoli ar sail barn y dyfarnwr)
- **Gorfodi'r rheol ynglŷn â chyffwrdd corfforol**
- Dim cosb am daflu i mewn yn anghywir, yn lle hynny egluro i chwaraewyr y ffordd gywir. Ar ôl dau achos o daflu mewn yn anghywir gan yr un chwaraewr, mi fydd wedyn yn cael eu cosbi.
- Rhoi eiliad i chwaraewyr fynd yn ôl i safle ar ochr, cosbi'r chwaraewyr os yw'n aros mewn safle camochri ac yn effeithio ar y tîm sydd ddim yn torri'r rheol (chwarae'r mantais)
- Mae'r postyn sydd uwchben y cylch (hoop) (pan fydd yn rhaid disgyn y pyst) 'tu allan i'r cwrt'.
- Pêl maint 4 a taldra pyst gôl ar yr uchder cywir yw 2.74m (9').

### Ni all chwaraewr:

- (a) Cicio'r bêl yn fwriadol
- (b) Rhoi mewn i ddwylo neu rollo'r bêl i chwaraewr arall
- (c) Rhoi ei ddwylo ar bêl sydd yn nwylo gwrthwynebwyr
- (d) Taflu'r bêl wrth eistedd/gorwedd ar y ddaear
- (e) Dal y postyn gôl fel cymorth i gadw cydbwysedd neu am unrhyw reswm
- (f) Taflu'r bêl dros traean
- (g) Adennill meddiant pêl, cyn iddi gael ei chyffwrdd gan chwaraewr arall

### Gyffredinol

- Ni fydd amser ychwanegol ar gyfer anafiadau
- Rydym yn gofyn i athrawon/hyfforddwyr **sgorio gemau eu hun**

- Ni chaniateir eitemau o gemwaith neu eitemau miniog yn y gwallt – does ddim hawl gan chwaraewyr i dapio dros gemwaith.
- Rhaid i chwaraewyr torri ewynnau'n fyr cyn chwarae
- Rhaid i eilyddion cael eu wneud ar hanner amser (os nad oes hanner amser yn cael eu chwarae, rhaid i eilyddion cael eu gwneud yn ystod toriad mewn gêm).



## Pêl-rwyd Cenedlaethol Cynradd - Cymysg

**Blwyddyn 5 a 6** (Caniateir blwyddyn 4 i gymryd rhan gyda chaniatâd rhiant)

Carfan o 12, **rhaidd cael o leiaf 2 bachgen a 2 ferch ar y cwrt**

**Gêm Rownd Terfynol:** Os bydd gem gyfartal yn y rowndiau terfynol, bydd 3 munud bob ffordd yn ychwanegol i chwarae. Os mae'r gem dal yn gyfartal bydd uchafswm o 4 munud o 'gôl aur' yn cael ei chwarae – tîm gyntaf i sgorio sy'n ennill.

### Rheolau a Chyfarwyddiadau Cyffredinol

Cafodd y rheolau yma eu cynllunio gan Bêl-rwyd Cymru er mwyn annog cyfranogiad ac i arwain at y gêm lawn i oedolion. Yr athroniaeth tu ôl y rheolau yw annog pobl i gymryd rhan a rhoi'r pwyslais ar gael hwyl, diogelwch a datblygu sy'n addas i oed a lefel y chwaraewr.

Caniateir 7 aelod o'r tîm ar y cwrt. Gall y chwaraewyr fynd i'r ardaloedd canlynol:

**GS** = 1, 2 - yn Gymraeg **S** (Saethwr)

**GA** = 1, 2, 3 - yn Gymraeg **YG** (Ymosodwr Gôl)

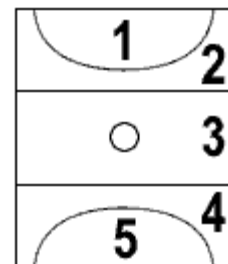
**WA** = 2, 3 - yn Gymraeg **AY** (Asgellwr Ymosodol)

**C** = 2, 3, 4 - yn Gymraeg **C** (Canolwr)

**WD** = 3, 4 - yn Gymraeg **AA** (Asgellwyr Amddiffynnol)

**GD** = 3, 4, 5 - yn Gymraeg **AG** (Amddiffynnwr Gôl)

**GK** = 4, 5 - yn Gymraeg **G** (Golfeidwad)



### Rheolau'r Gystadleuaeth

Mae rheolau oedolion yn cael ei gweithredu gyda'r amodau olynol yn cael ei chysidro:

- **Llacio'r rheol 3 eiliad (hyd at 5 eiliad)** er mwyn rhoi amser i chwaraewyr adennill eu cydbwysedd a gwneud penderfyniadau - sydd angen mwy o amser ar y lefel hon
- **Llacio'r rheol ynglŷn â throedwaith**, rhoi amser i chwaraewyr adennill cydbwysedd, ond peidio â symud i lawr y cwrt (bydd hyn yn cael ei rheoli ar sail barn y dyfarnwr)
- **Rhaidd i chwaraewyr fod 3 troedfedd oddi wrth y traed glanio'r person gyda'r bêl. Mae chwaraewyr yn cael amddiffyn ar y cwrt ac yn cael amddiffyn 'shot'.**
- Llacio'r rheol ailchwarae, yn enwedig wrth chwarae y tu allan mewn tywydd oer/gwlyb (bydd hyn yn cael ei rheoli ar sail barn y dyfarnwr)
- **Gorfodi'r rheol ynglŷn â chyffwrdd corfforol**
- Dim cosb am daflu i mewn yn anghywir, yn lle hynny egluro i chwaraewyr y ffordd gywir. Ar ôl dau achos o daflu mewn yn anghywir gan yr un chwaraewr, mi fydd wedyn yn cael eu cosbi.
- Rhoi eiliad i chwaraewyr fynd yn ôl i safle ar ochr, cosbi'r chwaraewyr os yw'n aros mewn safle camochri ac yn effeithio ar y tîm sydd ddim yn torri'r rheol (chwarae'r mantais)
- Mae'r postyn sydd uwchben y cylch (hoop) (pan fydd yn rhaid disgyn y pyst) 'tu allan i'r cwrt'.
- Pêl maint 4 a taldra pyst gôl ar yr uchder cywir yw 2.74m (9').

### Ni all chwaraewr:

- Cicio'r bêl yn fwriadol
- Rhoi mewn i ddwylo neu rollo'r bêl i chwaraewr arall
- Rhoi ei ddwylo ar bêl sydd yn nwylo gwrthwynebwr
- Taflu'r bêl wrth eistedd/gorwedd ar y ddaear
- Dal y postyn gôl fel cymorth i gadw cydbwysedd neu am unrhyw reswm
- Taflu'r bêl dros traean
- Adennill meddiant pêl, cyn iddi gael ei chyffwrdd gan chwaraewr arall

### Gyffredinol

- Ni fydd amser ychwanegol ar gyfer anafiadau

- Rydym yn gofyn i athrawon/hyfforddwyr **sgorio gemau eu hun**
- Ni chaniateir eitemau o gemwaith neu eitemau miniog yn y gwallt – does ddim hawl gan chwaraewyr i dapio dros gemwaith.
- Rhaid i chwaraewyr torri ewynnau'n fyr cyn chwarae
- Rhaid i eilyddion cael eu wneud ar hanner amser (os nad oes hanner amser yn cael eu chwarae, rhaid i eilyddion cael eu gwneud yn ystod toriad mewn gêm).
-



## Rygbi 7 pob ochr Agored

### Rygbi 7 bob ochr Cynradd Cenedlaethol

**Mae'r rheolau isod wedi ei gymryd o lawlyfr 'Pathways' Undeb Rygbi Cymru.**

#### Manylion Tîm

- Carfan o 12 – 7 ar y cae a 5 eilydd
- Blynnyddoedd 5 a 6 yn unig (dan 11 ar 01 Medi)
- Mae'n rhaid bod y ddau dîm yn rhoi'r un faint o chwaraewyr ar y cae bob amser. (Lleiafswm o 5)

#### Amser

- Uchafswm o 14 munud y gêm

#### Troseddi

- Tacl hyd at y canol neu is ar corff yr ymosodwr gyda'r bêl yn unig, os bydd tacl uchel bydd pass rhydd ei wobruo i'r tim ymosodol.
- Ni chaniateir 'hand-off' ar unrhyw ran o'r corff
- Dim ond cicio yn hanner eich hun
- Nad ydyn yn caniatáu techneg 'cavalry charge' o bas rhydd. Bydd rhaid i chwaraewr dechrau ei rhediad o fewn 2 fetr o'r chwaraewr sy'n pasio'r bêl.
- Mae cerdyn melyn yn golygu fod y chwaraewr yn cael ei hela bant am 2 funud
- Mae cerdyn coch yn golygu fod y chwaraewr yn cael ei anfon oddi ar y cae a ddim yn cael chwarae am weddill y gystadleuaeth

#### Ardal Tacl

- Mae'r llinell cam-sefyll 1m nôl o'r darn pellaf nôl o'r ardal tacl
- Dim sgarmesu (mauling) o gwbl
- Does dim modd rhwygo'r bel oddi wrth y chwaraewr gyda'r bel
- Un aelod o bob tîm yn cael cystadlu am y bêl
- Chwaraewr gyntaf i'r ardal tacl yn cael pigo'r bêl fyny a rhedeg

#### Sgrym

- **Dim gwthio yn y sgrym** - Mae gan y ddau fachwr yr hawl i gystadlu am y bêl
- **Rhaid i'r ddau dim clymu yn gywir**
- Uchafswm o 3 chwaraewr yn y sgrym
- Ond y mewnwr all pigo fyny'r bêl o sgrym

#### Cyffredinol

- Maint cae o'r llinell 5m i'r llinell 10m - chwarae ar draws cae rygbi arferol (30mx60m)
- Maint pêl: 3
- Y tîm wnaeth sgorio i aildechrau'r chwarae mewn ffordd 'drop-kick'
- Dim ond cicio yn hanner eich hun
- Eilyddion hyblyg, chwaraewyr i adael a chyrraedd y cae wrth y llinell hanner ffordd
- Dim cystadlu yn y line-out 2v2
- Ni chaniateir chwaraewr i ddal y pêl a rhedeg o'r line-out
- Rhaid i'r mewnwr neu pwy bynnag sy'n sefyll yn safle'r mewnwr pasio'r bêl o sgrym, ryc a llinell allan.

## Rygbi Tag Merched

**Mae'r rheolau isod wedi ei gymryd o lawlyfr 'Pathways' Undeb Rygbi Cymru.**

### Manylion Tîm:

- Carfan o 12 ferch – 7 ar y cae a 5 eilydd
- Mae'n rhaid bod y ddau dîm yn rhoi'r un faint o chwaraewyr ar y cae bob amser. (lleiafswm o 5)
- Blwyddyn 5 a 6 (Caniateir blwyddyn 4 i gymryd rhan gyda chaniatâd rhiant)

### Rheolau cyffredinol:

- 50m (hyd) x 40m (lled) ar y mwyaf ; 40m (hyd) x 30m (lled) ar y lleiaf.
- Maint Pêl: 3
- Ni chaniateir cicio.
- Ni fydd taflïad 'line-out' o'r llinell neu sgrymio - bydd rhaid i'r chwaraewr cyffwrdd y bêl ar y llawr a'i throed a'i pasio o'r man mae'r dyfarnwr yn penodi

### RHEOLAU TAG:

- Gêm i gychwyn gyda phas rydd – tîm amddiffyn i fod 5m yn ôl.
  - Tîm sy'n ildio cais i ailgychwyn y gêm
  - 6 tag, yna troi'r meddiant drosodd i'r gwrthwynebwyr
  - Rhaid i'r chwaraewr wedi ei dagio basio'r bêl o fewn 3 eiliad o gael ei dagio
  - **Rhaid i'r taclwr ddychwelyd y tag i'r ymosodwr cyn parhau â'r chwarae. Nid oes hawl taflu tag. Bydd troseddu'n barhaol yn cael ei gosbi.**
  - Eilyddion hyblyg, chwaraewyr i adael a chyrraedd y cae wrth y llinell hanner ffordd
  - Rhaid tynnu dau dag a'u rhoi i'r eilydd sy'n dod ar y maes i'w gosod uwchben y gwregys cyn iddi gael effaith
  - Rhaid i chwaraewr gael dau dag cyn sgorio cais, ond os caiff tag ei dynnu wrth sgorio, caniateir y cais.
  - Os bydd chwaraewr yn croesi'r llinell gydag un tag, bydd yn cael ei thynnu'n ôl i ble wnaethom derbyn y bel gyda chyfri'r tag yn parhau.
  - Rhaid aros ar y traed wrth sgorio cais – does ddim hawl i chwaraewyr neidio wrth sgorio (dive), bydd y pel yn newid meddiant ac bydd pas rhydd yn cael ei gwobruo – ni fydd y cais yn sefyll.
    - Mae hawl gan chwaraewyr troi allan o dacl.
    - Does ddim hawl nedio mewn/trwy dacl
  - Ni chaniateir 'hand-off'- gan gynnwys blocio tag
  - Pas rydd am bob cosb (penalty)
  - Anogir cydio yn y bêl gyda dwy law, ond nid yw'n rheol rygbi tag.
  - Mae cerdyn melyn yn golygu fod y chwaraewr yn cael ei anfon i ffwrdd o'r cae am 2 funud
  - Mae cerdyn coch yn golygu fod y chwaraewr yn cael ei anfon i ffwrdd o'r cae a ddim yn cael chwarae am gweddill y gystadleuaeth
  - Rhaid i'r pêl gadael dwylo'r chwaraewr i gwblhau pas
- Ar ôl cwblhau tacl, rhaid i'r tîm amddiffyn retreat 1M o ble cafodd y dacl i gwblhau.
- Rhaid i'r tîm amddiffyn fod 5M yn ôl pan fydd y tîm ymosodol yn cymryd pas rhydd.

## Rygbi Tag Cymysg – Bl.3-4

Mae'r rheolau isod wedi ei gymryd o lawlyfr 'Pathways' Undeb Rygbi Cymru.

### Manylion Tîm:

- Carfan o 12 – 7 ar y cae a 5 eilydd
- Mae'n rhaid bod y ddau dîm yn rhoi'r un faint o chwaraewyr ar y cae bob amser. (lleiafswm o 5)
- Blynnyddoedd 3 a 4 yn unig
- **Rhaid cael o leiaf 2 bachgen a 2 ferch ar y cae**

### Rheolau cyffredinol:

- 50m (hyd) x 40m (lled) ar y mwyaf ; 40m (hyd) x 30m (lled) ar y lleiaf.
- Maint Pêl: 3
- Ni chaniateir cicio.
- Ni fydd taflad 'line-out' o'r llinell neu sgrymio - bydd rhaid i'r chwaraewr cyffwrdd y bêl ar y llawr a'i throed a'i pasio o'r man mae'r dyfarnwr yn penodi

### RHEOLAU TAG:

- Gêm i gychwyn gyda phas rydd – tîm amddiffyn i fod 5m yn ôl.
  - Tîm sy'n ildio cais i ailgychwyn y gêm
  - 6 tag, yna troi'r meddiant drosodd i'r gwrthwynebwyr
  - Rhaid i'r chwaraewr wedi ei dagio basio'r bêl o fewn 3 eiliad o gael ei dagio
  - **Rhaid i'r taclwr ddychwelyd y tag i'r ymosodwr cyn parhau â'r chwarae. Nid oes hawl taflu tag. Bydd troseddu'n barhaol yn cael ei gosbi.**
  - Eilyddion hyblyg, chwaraewyr i adael a chyrraedd y cae wrth y llinell hanner ffordd
  - Rhaid tynnu dau dag a'u rhoi i'r eilydd sy'n dod ar y maes i'w gosod uwchben y gwregys cyn iddi gael effaith
  - Rhaid i chwaraewr gael dau dag cyn sgorio cais, ond os caiff tag ei dynnu wrth sgorio, caniateir y cais.
  - Os bydd chwaraewr yn croesi'r llinell gydag un tag, bydd yn cael ei thynnu'n ôl i ble wnaethom derbyn y bel gyda chyfri'r tag yn parhau.
  - Rhaid aros ar y traed wrth sgorio cais – does ddim hawl i chwaraewyr neidio wrth sgorio (dive), bydd y pel yn newid meddiant ac bydd pas rhydd yn cael ei gwobruo – ni fydd y cais yn sefyll.
    - Mae hawl gan chwaraewyr troi allan o dacl.
    - Does ddim hawl nedio mewn/trwy dacl
  - Ni chaniateir 'hand-off'- gan gynnwys blocio tag
  - Pas rydd am bob cosb (penalty)
  - Anogir cydio yn y bêl gyda dwy law, ond nid yw'n rheol rygbi tag.
  - Mae cerdyn melyn yn golygu fod y chwaraewr yn cael ei anfon i ffwrdd o'r cae am 2 funud
  - Mae cerdyn coch yn golygu fod y chwaraewr yn cael ei anfon i ffwrdd o'r cae a ddim yn cael chwarae am gweddill y gystadleuaeth
  - Rhaid i'r pêl gadael dwylo'r chwaraewr i gwblhau pas
- Ar ôl cwblhau tacl, rhaid i'r tîm amddiffyn retreat 1M o ble cafodd y dacl i gwblhau.
- Rhaid i tîm amddiffyn fod 5M yn ôl pan fydd y tîm ymosodol yn cymryd pas rhydd.

## Criced 50/50 Cenedlaethol

### Rheolau a Thaflen Sgorio

#### Mae'r gêm yn cynnwys:

- 12 chwaraewr mewn carfan; 10 chwaraewr bob gêm
- Rhaid cael 2 Merch a 2 Bachgen yn chwarae ar bob adeg
- Blwyddyn 3 a 4 yn unig
- Mae pob person yn batio am 5 pêl
- Mae pob person yn bowllo am 5 pêl
- Hyd y gêm yw 50 pêl i bob tîm
- Mae pob person yn batio gyda partner ac yn rhedeg rhwng y wiced gyda'i gilydd
- Mae **rhaid** i'r tîm sy'n maesu yn symud safleoedd yn glocwedd ar ddiwedd pob 5 pêl

#### Batio

- Mae pob pêl yn batio am 10 pêl – rhaid i'r ddau batiwr wynebu 5 pêl yr un
- Wrth fatio mae'n rhaid i chi redeg i sgorio eich rhediadau i gyd
- Does DIM ffiniau i ochr y cae (heb law bod angen gosod ffiniau am rhesymau iechyd a diogelwch wrth ystyried y lleoliad)
- Mae'n rhaid i'r batiwr redeg i'r stymps gyferbyn i ennill rhediad. Rhaid i'r chwaraewr neu bat y chwaraewr (rhaid i'r bat bod mewn dwylo y chwarewr), cyrraedd llinell y stymps er mwyn cyfri'r rhediad

#### Bowllo

- Mae pob person yn bowllo am 5 pêl
- Gellir bowllo pob pêl o dan y fraich neu dros y fraich (rhaid i'r fraich fod yn syth wrth bowllo dros y fraich) – gwiriwch yr adran sgorio i weld manteision o bowllo dros y fraich
- Ni ddylai'r bêl fownsio mwy na dwywaith o flaen y batiwr tra mae ef neu hi yn sefyll i aros am y bêl
- Bydd unrhyw bêl sy'n uwch na lefel yr ysgwydd wrth sefyll yn syth yn cael ei dyfarnu'n bêl gwallus
- Bydd unrhyw bêl sy'n glanio tu allan i'r cons naill ochr i'r stymps yn cael ei dyfarnu fel pel llydan – **os mae'r batiwr yn taro'r pel, dydi o ddim yn cyfri fel pêl llydan**

#### Man Chwarae

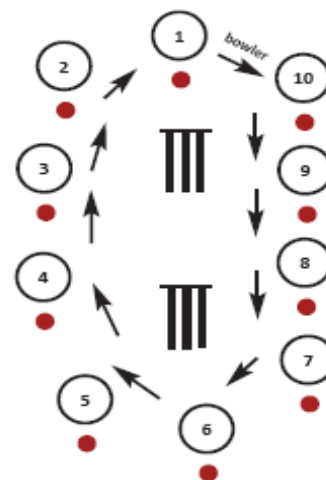
- Bydd dwy set o stympiau yn cael eu gosod 15 medr ar wahân
- Mi fydd dau gôn yn cael eu rhoi wrth ochr y stympiau i helpu nodi pêl lydan a dangos llinell i'r rhedwyr cyrraedd i sgorio rhediad.

#### Maesu

- Mae pob person yn symud safleoedd yn glocwedd wedi i bob 5 pêl gael eu bowllo i roi cyfle i bawb faesu ymhob safle

#### Sgorio

- Mae pob tîm yn dechrau ar 50 rhediad
- Tynnu 5 rhediad am unrhyw fatiwr sy'n cael eu bowllo, rhedeg neu dal allan, o dan yr amod bod y bowliwr wedi bowllo dros y fraich. Tynnu 3 rhediad os wnaeth y bowliwr taflu o dan y fraich.
- Mae pêl wallus neu bêl lydan yn cyfri' fel 2 rediad ychwanegol. Ni fydd pel ychwanegol yn cael ei bowllo o ganlyniad pêl wallus neu bel lydan, heb law am y pel olaf ym mhob batiad.
- Os mae batiwr yn ennill rhediadau o pel wallus mae'r pwyntiau yn cael eu ychwanegu ar ben y 2 pwynt am y pel wallus
- Mae'n RHAID diweddu'r gêm gyda phêl gyfreithlon
- Gall batwyr cael eu rhedeg allan unrhyw ochr.
- Mae'r batiwr yn ddiogel unwaith mae ef/hi wedi cyrraedd llinell y stymps
- Os bydd dau dîm gyda'r un faint o bwyntiau, bydd y tîm sydd wedi sgorio'r mwyaf o rediadau yn mynd drwodd.



- Os bydd gêm gyn-derfynol neu derfynol yn gyfartal, yna dewisir yr enillwyr gan ddwy *super over* i bob tîm.

## Diolchiadau

Hoffwn ddiolch ein partneriaid am ddarparu'r rheolau ar gyfer ein cystadlaethau ac am gefnogi Chwaraeon yr Urdd.



---

Diolch yn fawr iawn i'r ysgolion sy'n cefnogi Chwaraeon yr Urdd.



# Chwaraeon

# Urdd Sport Competition Rules

## 2026-27

### Primary Schools Competitions



Urdd



ChwaraeonyrUrdd



ChwaraeonUrdd



02922 405 345



chwaraeon@urdd.org

## Genral Rules for Chwaraeon yr Urdd Competitions

### 1) Order of the Day

The majority of competitions will take place during the school day. Teams will be required to register from 9:00am, with the first games starting at 10:00am. We ask that schools arrive punctually to ensure the competition runs according to schedule.

The officer responsible for organising the event will share information regarding the expected finishing time in advance of the competition. Schools must be available to complete all scheduled matches in order to remain eligible to progress through the competition and qualify for the National Finals.

### 2) Group Stage Points

The following points system will be used at all Urdd regional sports competitions:

3 points for a win | 1 point for a draw | 0 points for a loss

If teams are tied on points within a group after all group matches have been completed, the following criteria will be used, in order, to determine the final standings:

1. Goals scored (the team with the highest number of goals scored).
2. Goals conceded (the team with the fewest goals conceded).
3. Head-to-head result between the tied teams.
4. Coin toss between the coaches of the tied teams.

If a team withdraws from the competition before completing all of its group matches, a bye will be awarded for any matches not completed. A sport-specific standard score will be applied to all matches recorded as a bye.

Where it is necessary to determine the best second-placed team and group sizes are unequal, the following criteria will be used, in order:

1. Fewest games lost.
2. Fewest games drawn.
3. Highest average goals scored.
4. Lowest average goals conceded.
5. Coin toss.

### 3) Knockout Stage Results (Different Rule Applies for Cricket)

The winner of each knockout match will progress to the next round, while the losing team will be eliminated from the competition.

If a knockout match is level at the end of normal playing time, a golden goal/try period will be played to determine the winner. Time-dependent, subject to staff discretion on the day.

The exception is netball, where extra time will be played before moving to a golden goal period if required.

A coin toss will take place before extra time or the golden goal/try period to determine which team will have first possession.

In football competitions, if the scores remain level after the golden goal period, the match will be decided by a penalty shootout. Each team will take five penalties Yr 5+6 3 penalties for Yr 3+4, and if the scores remain level, the shootout will continue on a sudden-death basis.

In rugby and netball competitions, if no winner has been determined at the conclusion of the golden try/goal period, a coin toss between the two coaches will be used to decide the result.

#### 4)Players

Squad size :

| Competition                 | Squad Size                | Mixed element                          |
|-----------------------------|---------------------------|----------------------------------------|
| Open Rugby (contact) Yr.5-6 | 7 a side   12 in a squad  |                                        |
| Girls TAG Rugby Yr.5-6      | 7 a side   12 in a squad  |                                        |
| Mixed TAG Rugby Yr.3-4      | 7 a side   12 in a squad  | At least 2 girls & 2 boys on the pitch |
| Open Football Yr.5-6        | 7 a side   12 in a squad  |                                        |
| Girls Football Yr.5-6       | 7 a side   12 in a squad  |                                        |
| Mixed Football Yr.3-4       | 5 a side   10 in a squad  | At least 1 girl & 1 boy on the pitch   |
| Girls Netball Yr.5-6        | 7 a side   12 in a squad  |                                        |
| Mixed Netball Yr.5-6        | 7 a side   12 in a squad  | At least 2 girls & 2 boys on the pitch |
| Mixed 50 50 Cricket Yr.3-4  | 10 a side   12 in a squad | At least 2 girls & 2 boys on the pitch |

Year 4 pupils may play in the Year 5-6 Football, Netball and Tag Rugby competitions if additional players are required to complete a team. To be eligible to participate, the school must obtain written consent from a parent or guardian and submit a signed consent form. Please contact your local Urdd Sports Officer to obtain a copy of the consent form. Year 4 pupils are not permitted to participate in the Year 5-6 Open Rugby competition. Similarly, Year 2 pupils are not permitted to participate in any competitions designated for Years 3-4.

Urdd primary school sports competitions are categorised as Female, Mixed, or Open competitions. Participants may compete in the category with which they most closely identify. To view the full Urdd Sports Competition Transgender Participation Statement, please visit our website.

#### **Mixed Competition**

Please refer to the sport-specific rules for details on the required number of boys and girls in each team.

#### **Open Competition**

Teams may consist of any combination of boys and girls, including all-boys teams, all-girls teams, or mixed teams.

Schools that are part of a federation must comply with the Urdd Federation School Rules in order to participate in Urdd Sports competitions. Schools must determine their federation status at the beginning of each academic year. Schools that are not part of a federation may not combine to form a team.

Teams must attend with a minimum of seven players (except in 50|50 Cricket). Where a team is unable to field seven players due to illness or injury on the day of the event, both teams must start the match with an equal number of players, subject to a minimum of five players per team.

Any player who receives a red card will be sent off for the remainder of the match and will not be permitted to take any further part in the competition.

## **5) Substitutes**

There is no limit on the number of substitutes that a team may use. Substitutions may be made during any break in play, provided that the referee is aware of and approves the change. The exception is netball, where specific substitution rules apply (please refer to the netball rules section).

Any player who leaves the field of play due to a head injury must be assessed by a member of the first aid team before being allowed to return to play. It is the responsibility of the teacher or coach to ensure that the player has been appropriately assessed.

## **6) Urdd Membership**

All participants in Urdd Sports competitions must be current members of the Urdd. It is the responsibility of the school to ensure that all competitors hold a valid membership before taking part.

We would like to remind schools that Urdd membership is available for £1 for pupils who are eligible for financial support. The Urdd reserves the right to invoice a school if participants are found to have competed without valid membership.

For further information about membership, or to join the Urdd, please visit our website.

Please note: Schools are responsible for ensuring that all participants have an up-to-date Urdd membership before the date of the competition.

## **7) Referees and Umpires**

The decision of the referee or umpire is final and must be respected at all times.

Any individual or team found to be behaving in a disrespectful or inappropriate manner towards staff, volunteers, referees or umpires may face disciplinary action, including removal from the competition.

Further information can be found in the Urdd's Code of Conduct, available on the Urdd website.

The Urdd reserves the right, in consultation with referees and umpires, to adapt competition rules where necessary to reflect the standard of play, the number of participants, or prevailing weather conditions. Any changes will be communicated clearly to teams and schools.

## **8) Scoring**

Referees and umpires will be responsible for recording scores during matches, with the exception of netball, where scores will be recorded by teachers or designated officials.

At the conclusion of each match, coaches or teachers from both teams must verify and sign the scorecard to confirm the result. In the event of a dispute regarding the score, the decision of the referee, umpire or Urdd staff member will be final.

If a match reaches a score difference of 10 goals or tries, scoring will cease at that point and the result will be recorded. The remainder of the match will continue in a festival format to ensure that all participants have the opportunity to continue playing.

## **9) Medical, Health and Safety**

All participants should be aware that involvement in sporting competitions carries an inherent risk of injury. Teams are encouraged to bring a basic first aid kit, including items such as plasters, for minor injuries.

The Urdd will ensure that appropriate first aid provision is available at all competitions. However, it is the responsibility of teachers, coaches and team supervisors to ensure that

first aid services are accessed when required and that any injuries or health concerns are assessed appropriately.

Schools must inform the Urdd in advance of any relevant medical conditions, health concerns or additional needs relating to participants attending the event.

If a referee, umpire, first aider or member of Urdd staff has concerns regarding the health, safety or welfare of a participant, they reserve the right to prevent that individual from taking part or continuing to participate in the competition. Any such decision will be made in the best interests of the participant and the safety of all those involved.

## **10)Kit**

No items of jewellery, including earrings, or sharp items in the hair are permitted to be worn apart from for medical or religious reasons.

Players must wear appropriate sports wear, which includes shoes/boots depending on the playing surface.

## **11)General**

The Urdd must be made aware of any pupil(s) who do not want to have their photo taken. More information is available on The Urdd's Photography Policy on the website.

Most competitions will take place in public spaces. It's the responsibility of the coaches/teachers to make sure that their students behave during the competition. We ask that schools put all of their rubbish in the bins provided.

It's the school's responsibility to make sure that the ratio of teachers/coaches to students is at the required level. We ask that there is at least one teacher/coach per team.

It's the responsibility of the coach/teacher to make sure that their team is next to the pitch on time. We ask that teams are ready by the pitch/court at least 5 mins before their next game so that they can decide who will take the kick off/centre pass.

If teams are late, they are at risk of losing the game that they are scheduled to play.

The Urdd will confirm if parents/spectators are allowed to attend the competitions or not. The Urdd have the right to refuse entry to parents/spectators. Any communication regarding the competition should be made by the school, the Urdd will not except complaints from parents or spectators.

## **12)Fair Play**

Thank you for your interest in Urdd Sports competitions.

These competitions are designed not only to develop the sporting abilities of children and young people across Wales, but also to promote important values such as teamwork, respect, inclusion and fair play.

We ask all participants, teachers, coaches, parents and supporters to help us create a positive, welcoming and respectful environment for everyone involved. By working together,

we can ensure that every competitor enjoys a rewarding and memorable experience, regardless of the result.

**Good luck and enjoy the competition!**



## 7 a side Football - Girls

### Squad

Year 5 & 6 (Year 4 can only play with parent / school's permission)

Up to 12 girls per squad

### Time

- No game should last more than 14mins
- The golden goal period shouldn't last more than 10 mins

### Play area

- The pitch size should be around 45yds x 40yds – depending on the facility
- Recommended goal size 12ft 6ft
- The goal area extends 10yds from the goal line across the width of the pitch, marked with cones on the touchline or discs across the pitch

### Goalkeeper

- The Goalkeeper must throw the ball from their hands and not kick it. Drop-kicks, bouncing the ball and then kicking and kicking out of the hands is **not** allowed. The ball must be placed on the floor (not bouncing) for the keeper to be allowed to kick.
- Goalkeepers may play the ball on the floor with their feet during open play (note that the ball will be considered live in this scenario)
- The Goalkeeper can hold the ball within the penalty area and there is no limitation on the number of steps they can take
- A goal kick from the floor can be taken anywhere inside of the penalty area
- The opposition players must be a minimum of 10 yards away from the point where the goalkeeper has the ball to encourage build up play
- A goalkeeper cannot pick up the ball (in the goal area) if it has been passed to him/her by a teammate

### Corner/Free Kicks

- All free kicks are indirect. The defending team must be at least 3 yards away from the ball. The ball must touch a player from their own team before scoring.
- There are no penalty kicks
- Corner kicks are as standard, but the defending team must be at least 3 yards from the ball.

### Penalty Kicks – knockout rounds

- If games go to penalty kicks, the players that finish the game at the end of the golden goal period must be the players that take the penalty kicks. Teams are not allowed to change their goalkeeper.
- Best of 5 penalties. Then onto knock out penalties if scores are still level.

### General Rules

- The ball should be a size 4
- Kick off from the centre of the field to start the game and after a goal is scored, defending team must be 3 yards away and goals aren't permitted immediately from the kick-off
- Throw ins should be taken the normal way
- Substitutes may be used at any time during a game
- There is no restriction on the number of players allowed in the goal area
- **All players must wear shin pads to be allowed to play – the Urdd will not be providing these**

- There is no off-side rule



## 7 a side Football – Open

### Squad

Year 5 & 6 (Year 4 can only play with parent / school's permission)

Up to 12 players in a squad (any combination of girls and boys – there isn't a required ratio for this competition)

### Time

- No game should last more than 14mins
- The golden goal period shouldn't last more than 10 mins

### Play area

- The pitch size should be around 45yds x 40yds – depending on the facility
- Recommended goal size 12ft 6ft
- The goal area extends 10yds from the goal line across the width of the pitch, marked with cones on the touchline or discs across the pitch

### Goalkeeper

- The Goalkeeper must throw the ball from their hands and not kick it. Drop-kicks, bouncing the ball and then kicking and kicking out of the hands is **not** allowed. The ball must be placed on the floor (not bouncing) for the keeper to be allowed to kick.
- Goalkeepers may play the ball on the floor with their feet during open play (note that the ball will be considered live in this scenario)
- The Goalkeeper can hold the ball within the penalty area and there is no limitation on the number of steps they can take
- A goal kick from the floor can be taken anywhere inside of the penalty area
- The opposition players must be a minimum of 10 yards away from the point where the goalkeeper has the ball to encourage build up play
- A goalkeeper cannot pick up the ball (in the goal area) if it has been passed to him/her by a teammate

### Corner/Free Kicks

- All free kicks are indirect. The defending team must be at least 3 yards away from the ball. The ball must touch a player from their own team before scoring.
- There are no penalty kicks
- Corner kicks are as standard, but the defending team must be at least 3 yards from the ball.

### Penalty Kicks – knockout rounds

- If games go to penalty kicks, the players that finish the game at the end of the golden goal period must be the players that take the penalty kicks. Teams are not allowed to change their goalkeeper.
- Best of 5 penalties. Then onto knock out penalties if scores are still level.

### General Rules

- The ball should be a size 4
- Kick off from the centre of the field to start the game and after a goal is scored, defending team must be 3 yards away and goals aren't permitted immediately from the kick-off
- Throw ins should be taken the normal way
- Substitutes may be used at any time during a game
- There is no restriction on the number of players allowed in the goal area
- **All players must wear shin pads to be allowed to play – the Urdd will not be providing these**

- There is no off-side rule



## Year 3&4 - 5 a Side Football – (Mixed)

### Squad

Year 3 & 4 (Year 2 pupils are not permitted to play)

Up to 10 players in a squad, with 5 playing at one time (**teams must play with at least 1 boy and 1 girl on the pitch**)

### Time

- No game should last more than 7mins each half
- The golden goal period shouldn't last more than 5 mins each half

### Play area

- The pitch size should be around 35yds x 25yds – depending on the facility
- Recommended goal size 12ft 6ft
- The goal area extends 7yds from the goal line across the width of the pitch, marked with cones on the touchline or discs across the pitch

### Goalkeeper

- The Goalkeeper must throw the ball from their hands and not kick it. Drop-kicks, bouncing the ball and then kicking and kicking out of the hands is **not** allowed. The ball must be placed on the floor (not bouncing) for the keeper to be allowed to kick.
- Goalkeepers may play the ball on the floor with their feet during open play (note that the ball will be considered live in this scenario)
- The Goalkeeper can hold the ball within the penalty area and there is no limitation on the number of steps they can take
- A goal kick from the floor can be taken anywhere within the penalty area
- The opposition players must be a minimum of 10 yards away from the point where the goalkeeper has the ball to encourage build up play
- A goalkeeper **can** pick up the ball (in the goal area) if it has been passed to him/her by a teammate

### Corner/Free Kicks

- All free kicks are indirect. The defending team must be at least 3 yards away from the ball. The ball must touch another player of your own team before scoring.
- There are no penalty kicks
- Corner kicks are as standard, but the defending team must be at least 3 yards from the ball.

### Penalty Kicks – knockout rounds

- If games go to penalty kicks, the players that finish the game at the end of the golden goal period must be the players that take the penalty kicks. Teams are not allowed to change their goalkeeper.
- Best of 3 penalties. Then onto knock out penalties if scores are still level.

### Pass in / Throw in

- The method of restarting play when the whole of the ball passes over the touchline is by a 'pass in'.
- The ball must be stationary from the point where it left the pitch before it is kicked to restart play.
- The ball must not be kicked overhead height when making a 'pass in'.
- A goal may not be scored directly from a 'pass in'.
- The opposition must be 3 yards away from where the ball is placed

### **General Rules**

- The ball should be a size **3**
- Kick off from the centre of the field to start the game and after a goal is scored, defending team must be 3 yards away and goals aren't permitted immediately from the kick-off
- Substitutes may be used at any time during a game
- There is no restriction on the number of players allowed in the goal area
- **All players must wear shin pads to be allowed to play – the Urdd will not be providing these**
- There is no off-side rule



## National Netball – Girls

**Girls Year 5 & 6** (Year 4 can only play with parent / school's permission)

**Competition Rules:** If there is a tied game in the final rounds, up to 3 additional minutes per half of extra time will be played before moving on to a maximum of 4 minutes of Golden Goal – the first team to score wins.

### General Instructions and Rules of the Competition

The following rules were provided to the Urdd by Wales Netball as a progression to the full adult game. The philosophy behind the rules is to encourage participation with the emphasis on fun, safety and development appropriate to the age and level of the player.

7 Players are permitted on court, they can play in the following areas :

GS = 1, 2 in Welsh **S** (Saethwr)

GA = 1, 2, 3 in Welsh **YG** (Ymosodwr Gol)

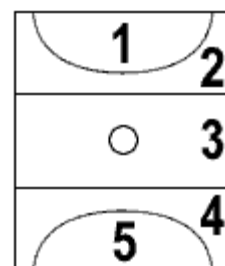
WA = 2, 3 in Welsh **AY** (Asgellwr Ymosodol)

C = 2, 3, 4 in Welsh **C** (Canolwr)

WD = 3, 4 in Welsh **AA** (Asgellwr Amddiffynnol)

GD = 3, 4, 5 in Welsh **AG** (Amddiffynnwr Gol)

GK = 4, 5 in Welsh **G** (Golgeidwad)



### Competition Rules

Adult rules apply and are coached, however the following conditions are encouraged:

- Relax the 3 second rule (up to 5 seconds) to allow players time to gain their balance and make decisions - which take longer at this level
- Relax the footwork rule, allow players to gain balance, not progress down the court (this will be based on the umpires digression)
- Players are allowed to defend on court and are also allowed to defend the shot. Players must be 3ft away from the landing foot
- Relax the replayed rule, particularly if playing outside in wet / cold conditions (this will be based on the umpires digression)
- Enforce the contact rule
- Do not penalise for incorrect throw-ins, instead - explain to players if needed. After two incorrect throw-ins, from the same player, a foul will then on be called.
- Allow players a moment to get back 'on-side', penalise if the player remains in an offside area and impacts on the non-offending team (play the advantage)
- Use a size 4 ball and the goal posts are at the correct height of 2.74m (9')
- The post which protrudes above the ring (when the posts are lowered) is 'out of court'

#### A player may not:

- (a) Deliberately kick the ball;
- (b) Hand or roll the ball to another player;
- (c) Place their hands on a ball held by an opponent;
- (d) Throw the ball while sitting/lying on the ground;
- (e) Use the goalpost as a support in receiving a ball going out of court or to gain balance.
- (f) Throw the ball over a third.
- (g) Regain possession of the ball, before it has been touched by another player.

#### General Rules

- There is no additional time due to injuries (unless the umpire decides otherwise)
- It is the teachers/coaches' responsibility to keep score of their game
- Make sure that players cut their fingernails before taking part.
- The rules regarding fingernail length, items of jewellery, earrings, sharp hair adornments etc will be enforced. Players are not permitted to tape over jewellery.

- Substitutes must be made at half time (if half time isn't being played then substitutions must be made during breaks in play)

## National Netball – Mixed

**Year 5 & 6** (Year 4 can only play with parent / school's permission)

Squad of 12, **there must be at least 2 girls and 2 boys on court at the same time**

### General Instructions and Rules of the Competition

The following rules were provided to the Urdd by Wales Netball as a progression to the full adult game. The philosophy behind the rules is to encourage participation with the emphasis on fun, safety and development appropriate to the age and level of the player.

*7 Players are permitted on court, they can play in the following areas :*

*GS = 1, 2 in Welsh S (Saethwr)*

*GA = 1, 2, 3 in Welsh YG (Ymosodwr Gol)*

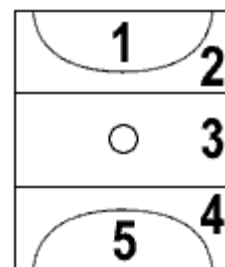
*WA = 2, 3 in Welsh AY (Asgellwr Ymosodol)*

*C = 2, 3, 4 in Welsh C (Canolwr)*

*WD = 3, 4 in Welsh AA (Asgellwr Amddiffynnol)*

*GD = 3, 4, 5 in Welsh AG (Amddiffynnwr Gol)*

*GK = 4, 5 in Welsh G (Golgeidwad)*



### Competition Rules

Adult rules apply and are coached, however the following conditions are encouraged:

- Relax the 3 second rule (up to 5 seconds) to allow players time to gain their balance and make decisions - which take longer at this level
- Relax the footwork rule, allow players to gain balance, not progress down the court (this will be based on the umpires digression)
- Players are allowed to defend on court and are also allowed to defend the shot. Players must be 3ft away from the landing foot
- Relax the replayed rule, particularly if playing outside in wet / cold conditions (this will be based on the umpires digression)
- Enforce the contact rule
- Do not penalise for incorrect throw-ins, instead - explain to players if needed. After two incorrect throw-ins, from the same player, a foul will then on be called.
- Allow players a moment to get back 'on-side', penalise if the player remains in an offside area and impacts on the non-offending team (play the advantage)
- Use a size 4 ball and the goal posts are at the correct height of 2.74m (9')
- The post which protrudes above the ring (when the posts are lowered) is 'out of court'

### A player may not:

- Deliberately kick the ball;
- Hand or roll the ball to another player;
- Place their hands on a ball held by an opponent;
- Throw the ball while sitting/lying on the ground;
- Use the goalpost as a support in receiving a ball going out of court or to gain balance.
- Throw the ball over a third.
- Regain possession of the ball, before it has been touched by another player.

### General Rules

- There is no additional time due to injuries (unless the umpire decides otherwise)
- It is the teachers/coaches' responsibility to keep score of their game
- Make sure that players cut their fingernails before taking part.
- The rules regarding fingernail length, items of jewellery, earrings, sharp hair adornments etc will be enforced. Players are not permitted to tape over jewellery.
- Substitutes must be made at half time (if half time isn't being played then substitutions must be made during breaks in play).
- Substitutes must be made at half time (if half time isn't being played then substitutions must be made during breaks in play).



## National Primary 7 a side Rugby - Open

**These rules have been taken from the WRU 'Pathways' handbook.**

### Squad Details

- Squad of 12 – 7 playing with 5 on the bench
- Years 5 and 6 only (under 11 on the 01 September)
- Both teams must field the same amount of players at the start of each game. (minimum of 5)

### Time

- Maximum of 14 minutes a game

### Fouls

- Waist high tackle or lower, if the tackle is above waist height, a free pass is awarded to the non-offending team
- Hand offs are not allowed
- Kicking only allowed in your own half
- Cavalry charges are not permitted from a free pass. The receiver must start their run within 2 meters from the passing player.
- A yellow card will result in the player being sent off for 2 minutes
- A red card will result in the player being sent off and not being allowed to participate in the rest of the competition

### Tackle area

- The off-side line is 1m back from the furthest back point of the tackle area
- No mauling at all
- You are not allowed to rip the ball from the ball carrier.
- One player from each team permitted to contest for the ball in the tackle area
- First player to the tackle area is permitted to pick and go

### Scrum

- No pushing in the scrum – Hookers are allowed to strike for the ball when it's put into the scrum
- Both teams should bind correctly
- Max of 3 players in the scrum
- Only the scrum half can pick the ball up from a scrum

### General Rules

- From the 5m to the 10m playing across the pitch. (30mx60m)
- Ball size: 3
- Scoring team to drop out at restart
- Rolling replacements, Players must leave and enter the field of play at the halfway touchline
- Non-contested line-out 2v2
- Players are not permitted to catch and go from the line out
- The acting scrum half must pass the ball from rucks, scrums, and line-outs



## Girls Tag Rugby

**These rules have been taken from the WRU 'Pathways' handbook.**

**Ages:** Years 5 and 6 (Year 4 is allowed to participate with parental consent)

### Squad Details

- Squad of 12 girls – 7 playing with 5 on the bench
- Years 5 and 6 only (under 11 on the 01 September)
- Both teams must field the same amount of players at the start of each game. (minimum 5)

### General Rules

- Field dimensions: 50m (length) x 40m (width) maximum and 40m (length) x 30m (width) minimum.
- Ball size: 3
- No kicking.
- No line-outs, free pass from five metres in from the touch line instead. No scrumming.

### TAG RULES:

- Game to start with a free pass – defending team to be 5m back.
- Team conceding try to restart
- Six tags, ball is turned over to opposition
- Tagged player must play the ball (pass) within three seconds of being tagged
- Tackler must hand back the tag to the attacking player before continuing play, players are not permitted to throw tags, persistent infringement will result in the awarding of a penalty
- Rolling replacements, Players must leave and enter the pitch at the halfway touchline
- A player must have two tags before scoring a try, however if a tag is removed whilst scoring the try, the try is still awarded
- If a player crosses the line with one tag, she is brought back to where she gained possession of ball with the tag count continuing
- Players must stay on feet to score a try – diving is not permitted – diving will result in possession being turned over for free pass and try will not stand.
- Spinning out/ away from the tackler is allowed
- Players are not permitted to jump into/through a tackle.
- No hand-off allowed – this includes block of tags
- Free pass awarded for all penalties
- Carrying the ball in two hands is encouraged but not a tag rugby rule
- A yellow card will result in the player being sent off for 2 minutes
- A red card will result in the player being sent off and not being allowed to participate in the rest of the competition
- The ball must leave the players hands when making a pass.
- After completing a tackle defending team must retreat 1m from where tackle was completed.
- Defending team must be 5M back when attacking team take a free pass.



## Mixed Tag Rugby – Years 3&4

These rules have been taken from the WRU 'Pathways' handbook.

**Ages:** Years 3 and 4 only

### Squad Details

- Squad of 12 – 7 playing with 5 on the bench
- Years 3 and 4 only (under 11 on the 01 September)
- Both teams must field the same amount of players at the start of each game (minimum of 5)
- **Teams must have at least 2 boys and 2 girls on the field**

### General Rules

- Field dimensions: 50m (length) x 40m (width) maximum and 40m (length) x 30m (width) minimum.
- Ball size: 3
- No kicking.
- No line-outs, free pass from five metres in from the touch line instead. No scrumming.

### TAG RULES:

- Game to start with a free pass – defending team to be 5m back.
- Team conceding try to restart
- Six tags, ball is turned over to opposition
- Tagged player must play the ball (pass) within three seconds of being tagged
- Tackler must hand back the tag to the attacking player before continuing play, players are not permitted to throw tags, persistent infringement will result in the awarding of a penalty
- Rolling replacements, Players must leave and enter the pitch at the halfway touchline
- A player must have two tags before scoring a try, however if a tag is removed whilst scoring the try, the try is still awarded
- If a player crosses the line with one tag, he/she is brought back to where she gained possession of ball with the tag count continuing
- Players must stay on feet to score a try – diving is not permitted – diving will result in possession being turned over for free pass and try will not stand.
- Spinning out/ away from the tackler is allowed
- Players are not permitted to jump into/through a tackle.
- No hand-off allowed – this includes block of tags
- Free pass awarded for all penalties
- Carrying the ball in two hands is encouraged but not a tag rugby rule
- A yellow card will result in the player being sent off for 2 minutes
- A red card will result in the player being sent off and not being allowed to participate in the rest of the competition
- The ball must leave the players hands when making a pass.
- After completing a tackle defending team must retreat 1m from where tackle was completed.
- Defending team must be 5M back when attacking team take a free pass.



## 50/50 Cricket

### Rules and Scoresheet

#### The game consists of:

- 10 players per game: 12 in a squad
- You must have 2 Girls and 2 Boys playing at all times
- Year 3 & 4 students only
- Each player bats for 5 balls
- Each player bowls 5 balls
- The game is for 50 balls per team
- Each person bats with a partner and runs between the wicket together
- The fielding team **must rotate** clockwise after every 5 balls

#### Batting

- Each pair bats for 10 balls – both batters must face 5 balls each
- When batting you must run to score ALL your runs
- There are NO boundaries. (unless availability of space requires boundaries to be put in place)
- The batsman must run to the stumps at the opposite end to score a run. The player or the players bat (the batter must be holding the bat), reach the line of the stumps for the run to be scored.

#### Bowling

- Each person bowls for five balls
- Each ball may be bowled underarm or over arm (the bowling arm must stay straight when bowling over arm) – see the scoring section to see the advantage of bowling overarm
- The ball must bounce no more than twice in front of the batsman in his/her normal stance
- Any ball above shoulder height in normal standing position will be deemed as a no ball
- Any ball bowled wide of the cones placed each side of the stumps will be deemed as a wide ball – **if a batter hits a wide ball then it does not count as a wide ball.**

#### Playing Area

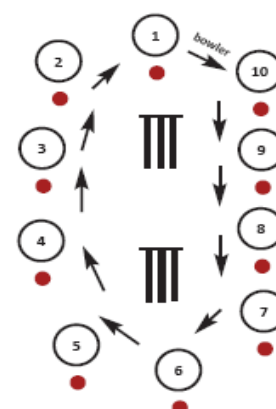
- Two sets of stumps will be placed 15 meters apart
- Two cones either side of the stumps will be used as a guide for wide balls and for the batters as they are collecting runs.

#### Fielding

- Each person rotates clockwise after each 5 balls are bowled to give everyone a chance to field in each position

#### Scoring

- Each team starts at 50 runs
- 5 runs are deducted if a wicket is taken and the bowler used the over arm technique (bowled, run out or caught). 3 runs are deducted if a wicket is taken and the bowler used the under arm technique.
- A no ball or wide will count as 2 extra runs to the opposition and the ball will not be repeated unless it is the 50<sup>th</sup> ball of EACH innings
- The game **MUST** finish with a legal ball
- Each run will be scored by running TO the stumps at both ends
- Batsman can be run out at either end.
- A batsman is safe once he/she has reached the stumps line.
- If two teams are tied with the same amount of points, the team that has scored the most runs will go through.
- If the match is tied at the semi-final or the final, the winners



will be decided following two super overs per team

## Acknowledgments

We'd like to thank our partners for helping us develop our rules and for supporting Chwaraeon yr Urdd.



---

Thank you to the schools that support Chwaraeon yr Urdd.



Chwaraeon