

Pêl-rwyd Cenedlaethol

Rheolau a Chyfarwyddiadau Cyffredinol

Pêl-rwyd y Ddraig yw'r gêm i blant cynradd yng Nghymru ac mae'n arwain at y gêm llawn i oedolion. Athroniaeth chwaraeon y Ddraig 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

Bydd y rheolau a roddir ar waith, yr offer a ddefnyddir a strwythur y gêm yn cael eu haddasu. Bydd rhaid i hyfforddwyr, dyfarnwyr a darparwyr cystadlaethau pêl-rwyd i blant iau, wybod, deall ac ufuddhau i'r rheolau yn gysylltiedig â Phêl-rwyd y Ddraig er mwyn sicrhau bod chwaraewyr ifanc yn ddiogel, ac yn mwynhau a datblygu.

Cred Cymdeithas Pêl-rwyd fod y gêm yn cydfynd â gofynion Cyfnod Allweddol 2 y Cwricwlwm Cenedlaethol i ferched a bechgyn ym mlynedd 5 a 6 (oedran 9 - 11) a dyma'r unig gêm mae'r Gymdeithas yn cymeradwyo ar gyfer chwaraewyr yr oedran hwn

Cystadleuaeth yr Urdd

Beth sydd angen?

Cwrt: gellir chwarae ar unrhyw gurt pêl-rwyd hyd at maint 30.5m x 15.25m (100 x 50 troedfedd).

Marciau: Dylid defnyddio'r marciau arferol fel y dangosir. Ar gyrtiau llai dylai'r cylchoedd canol a saethu aros yn faint llawn

Diogelwch: Dylai'r cwrt fod yn wastad. Mae angen sicrhau nad oes gwrthrychau'n rhydd ar y cwrt ac o'i gwmpas a allai achosi anaf, e.e. cerrig mân, dail gwlyb, weiren rhydd, ayb

Pyst: Dylent gael eu gosod ar ganolbwynt pob llinell gôl heb unrhyw ran o'u gwaelod ar y cwrt ei hun. Dylai'r cylch fod yn 2.6m (8"6") o'r ddaear a dylid gosod rhwyd arno. Os oes tyllau yn y pyst yn barod yna 9" sy orau

Peli: Pêl-rwyd maint 4

Bibs: Dylid defnyddio pob bib o set llawn bibiau pêl-rwyd

Y sgwad: Dylai fod isafswm o 7 a mwyafrif o 12 yn y tîm gyda 7 chwaraewr ar y cwrt ar unrhyw adeg

Hyd y gêm: 4 x 8 munud gyda 2 funud i bob egwyl (hyd at 3 munud hanner amser). Rhaid i bob chwaraewr chwarae mewn 2 chwarter o leiaf, ond nid oes rhaid iddyn nhw fod yn olynol

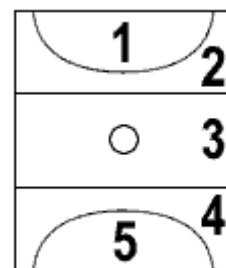
Gall aelodau'r tîm sy ddim ar y cwrt ymgymryd â'r gwaith sgorio, amseru neu marcio'r pas canol

Gellir eilyddio unrhyw adeg mewn achos salwch neu anaf

Chwaraewyr: Mae Pêl-rwyd y Ddraig yn gêm y gellir ei chwarae gyda timau cymysg neu merched yn unig. Ar gyfer cystadlaethau'r Urdd ni chaniateir mwy na 2 fachgen o'r un tîm ar y cwrt ar unrhyw adeg. Pan fo dau fachgen ar y cwrt ar yr un pryd, rhaid fod y ddau yn chwarae mewn safleoedd gwahanol.

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

GS = 1, 2
GA = 1, 2, 3
WA = 2, 3
C = 2, 3, 4
WD = 3, 4
GD = 3, 4, 5
GK = 4, 5



(GK = Gôl-geidwad; WD = Gwarchodwr Asgell; GD = Gwarchodwr Gôl; C = Canolwr; GA = Ymosodwr Gôl; WA = Ymosodwr Asgell; GS = Saethwr Gôl)

- **Nid oes cylchdroi yn y gystadleuaeth**

Pan fydd y dyfarnwr yn chwythu'r chwiban, rhaid i'r canolwr basio'r bêl o fewn 3 eiliad a dilyn y rheol troedwaith. Rhaid dal neu gyffwrdd â'r bêl yn y traean canol. Rhaid i bawb ddilyn y rheol pellter 3 troedfedd.

Enill grwp / rowndiau terfynol

- Enillwyr y grwp: 1. Mwyaf o pwyntiau 2. Goliau a sgoriwyd 3. Goliau a ildwyd
- Os bydd gem gyfartal yn y rowndiau terfynol, bydd tri munud bob ffordd yn y gol aur.

Rheolau Pel-rwyd y Ddraig

Caiff rheolau oedolion eu defnyddio a'u hyfforddi; fodd bynnag, fe anogir defnyddio'r amodau canlynol:

- 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 ynglyn â throedwaith, rhoi amser i chwaraewyr adennill cydbwysedd, ond peidio â symud i lawr y cwrt
- Gall chwaraewyr amddiffyn ar y cwrt ac hefyd amddiffyn y siot. Rhaid i chwaraewyr fod 3 troedfedd oddi wrth y traed sy'n glanio
- Llacio'r rheol ailchwarae, yn enwedig wrth chwarae y tu allan mewn tywydd oer/gwlyb.
- Gorfodi'r rheol ynglyn â chyffwrdd
- Dim cost am daflu i mewn yn anghywir, yn lle hynny - egluro i chwaraewyr os oes angen
- Rhoi eiliad i chwaraewyr fynd yn ôl i safle iawnochri, cosbi'r chwaraewyr os yw'n aros mewn safle camochri ac yn effeithio ar y tîm sydd ddim yn torri'r rheol
- Rhoi arweiniad i'r chwaraewyr ar y rheolau yn gysylltiedig â thaflu ceiniog er mwyn helpu chwaraewyr i fynd i'w safleoedd cywir
- Egluro'r holl benderfyniadau mewn iaith syml
- Rhoi anogaeth i holl chwaraewyr y ddau dîm trwy weithredu mewn dull cefnogol.
- Llacio'r côd gwisg chwaraeon er mwyn gadael i chwaraewyr wisgo trac-drywsusau a thopiau llewys hir (yn lliwiau'r timau os oes modd) ar ddyddiau oer. Hefyd, gadewch i chwaraewyr sy'n perthyn i ddiwylliannau eraill wisgo dillad o safonau derbyniol
- Sicrhau bod timau'n chwarae gyda phêl maint 4 a bod y pyst gôl ar yr uchder cywir, sef 2.6m (8'6").
- Gellir cadw sgorau'r gemau ond ni ddylid eu darllen yn uchel yn ystod egwyl neu ar ddiwedd y gêm.
- Caniatewch hyd at 2 funud iddynt gael diod ar ddiwedd pob egwyl ac i newid bibiau. Gadewch iddynt gael hyd at 3 munud ar gyfer hanner amser a newid drosodd, oni bai fod y gêm yn cael ei chwarae mewn tair rhan
- Rhowch anogaeth i newid chwaraewr sydd wedi brifo yn sydyn, os oes angen. Dylid ailddechrau chwarae cyn gynted â bo modd ar ôl sicrhau bod y chwaraewr sydd wedi brifo yn iawn ac nid mewn perygl o frifo mwy
- Mae'r darn o'r postyn sydd uwchben y cylch (pan fydd yn rhaid disgyn y pyst) 'tu allan i'r cwrt'. Rhoddir taflad i mewn i'r tim gwrthwynebol

Chwarae'r bêl:

Rhaid i chwaraewr:

- (a) Pasio neu saethu o fewn 5 eiliad
- (b) Dilyn y rheol Troedwaith - ymlacio

Ni all chwaraewr:

- (a) Cicio'r bêl yn fwriadol
- (b) Bownsio'r bêl mwy nag unwaith
- (c) Rhoi neu rollo'r bêl i chwaraewr arall
- (ch) Rhoi ei ddwylo ar bêl sydd yn nwylo gwrthwynebwyr
- (d) Taflu'r bêl tra'n eistedd/gorwedd ar y ddaear
- (e) Defnyddio'r postyn gôl fel cymorth tra'n derbyn pêl sydd yn mynd allan o'r cwrt neu i gadw cydbwysedd

(f) Taflu'r bêl dros traean cyfan heb iddi gael ei chyffwrdd neu ei dal gan chwaraewr arall yn y traean hwnnw

(ff) adennill meddiant pêl, ar ôl ei gollwng neu ei thaflu, cyn iddi gael ei chyffwrdd gan chwaraewr arall
Cosb: Pas rhydd

Troedwaith:

Mae'r rheol droedwaith wedi ei ymlacio ar gyfer Pêl-rwyd y Ddraig.

(a) Gall chwaraewr dderbyn y bêl gydag un troed ar y ddaear neu gall neidio i'w dal a glanio ar un troed. Tra bod y troed hwnnw'n aros ar y ddaear gall symud y troed arall i unrhyw gyfeiriad a sawl gwaith, gan droi ar y troed glanio os oes angen. Ni chaniateir hercian

(b) Gall chwaraewr dderbyn y bêl tra bod y ddau droed ar y ddaear, neu gall neidio i'w dal a glanio ar y ddau droed yr un pryd. Yna gall y chwaraewr ddewis symud un troed ac ystyri'r y troed arall yn droed glanio. Yna dilynir rheol (a).

Cosb: Pas Rhydd

Sgorio Gôl:

Sgorir gôl pan fydd y bêl yn pasio'r holl ffordd trwy'r cylch o'r top i'r gwaelod. Dim ond y Saethwr Gôl a'r Ymosodwr Gôl sydd yn gallu sgorio gôl trwy chwarae'r bêl o unrhyw rhan o'r cylch saethu.

Cosb: Pas neu Saethiad Cosb

Amddiffyn, Rhwystro a Chyffwrdd:

Pan fydd chwaraewr yn dal y bêl, rhaid bod pellter o 3 troedfedd o leiaf rhwng troed lano'r chwaraewr hwnnw a throed agosaf gwrthwynebwr. Mae pêl-rwyd yn gêm heb gyffwrdd. Ni fydd chwaraewr yn cnocio neu wthio gwrthwynebwr neu ymyrryd â'i chwarae, yn ddamweiniol nac yn fwriadol.

Cosb: Saethiad neu Pas Cosb

Allan o'r Cwrt:

Bydd y bêl allan o'r cwrt pan fydd hi neu'r chwaraewr sy'n ei dal yn cyffwrdd â'r llawr neu â gwrthrych tu allan i'r cwrt. Mae'r llinell yn cyfrif fel rhan o'r cwrt. Rhoddir taflriad i mewn i'r tîm gwrthwynebol. Os ydy'r bêl yn taro'r postyn ac yn bownsio yn ôl i mewn i'r cwrt, mae hi dal i mewn yn y chwarae

Y Taflriad i mewn:

Cymerir y taflriad i mewn yn y fan lle groesodd y bêl y llinell. Gall unrhyw chwaraewr sydd â'r hawl i fod yn y rhan honno o'r cwrt gymryd y taflriad i mewn a rhaid iddo/iddi sefyll tu allan i'r cwrt gyda dau droed y tu ôl i'r llinell. Pan fydd y chwaraewr sydd yn cymryd y taflriad i mewn wedi sicrhau bod yr holl chwaraewyr eraill ar y cwrt, rhaid iddo/iddi ollwng y bêl o fewn 3 eiliad

Camsefyll:

Bydd chwaraewr yn camsefyll pan fydd mewn rhan o'r cwrt lle nad oes hawl iddo/iddi fod.

Cosb: Pas Rhydd

Cosb: Saethiad neu Pas Rhydd/Pas Cosb

Rhoddir pas rhydd i dîm am dorri unrhyw un o'r rheolau ar wahân i rhwystro a chyffwrdd. Ni chaiff chwaraewr saethu'n uniongyrchol o bas rhydd

Rhoddir Pas neu saethiad rhydd i dîm yn erbyn unrhyw chwaraewr sydd yn achosi rhwystro neu gyffwrdd. Gall y chwaraewr saethu pan roddir y cosb o fewn y cylch. Rhaid i'r chwaraewr sydd ar gam sefyll yn llonydd wrth ochr y chwaraewr sy'n cymryd y pas. Cymerir pas rhydd, neu pas neu saethiad cosb, o'r fan lle ddigwyddodd y drosedd gan unrhyw aelod o'r tîm sydd â'r hawl i fod yn y rhan honno o'r cwrt

National Primary Netball

General Instructions and Rules of the Competition

Dragon Netball is the game for primary school children in Wales and progresses to the full adult game.

WNA philosophy behind Dragon Netball is to encourage participation with the emphasis on fun, safety and development appropriate to the age and level of the player. Modifications are made in the application of the rules, equipment used and the game structure. Coaches, umpires and providers of junior netball competition need to know, understand and abide by the rules relating to Dragon Netball to ensure the safety, enjoyment and development of young players

WNA believes the game sits well with the requirements of Key stage 2 of the National Curriculum for girls and boys in Years 5 and 6 (ages 9-11 years) and it is the only game recommended by WNA for players of this age

Urdd Competition

What you will need?

Court Size: The game may be played on any netball court up to a maximum size of 30.5m x 15.25m (100ft x 50ft)

Markings: Normal court marking should be used as shown. On smaller courts the centre and shooting circles should remain full size

Safety: The court should be level and flat. Make sure there are no loose objects on or around the court which could cause injury, eg grit, wet leaves, loose wire, etc

Posts: These should be placed on the centre point of each goal line with none of the base protruding onto the court. The ring should be 2.6m (8'6") from the ground and fitted with a net. Should you post already have holes then 9' feet is preferred

Balls: A size 4 netball

Bibs: All bibs from a full set of netball bibs should be used.

The squad: The squad should consist of a minimum of 7 and a maximum of 12 players with 7 on court at any one time

Duration of the Game: Matches should be 4 x 8 minutes with 2 minutes at each interval (up to 3 minutes at half time). All players must play in at least 2 quarters but these need not be consecutive

Squad players not on court can take on a scoring, timekeeping or centre pass marking role.

Substitutions may be made at any time in the event of illness or injury

The Players: Dragon Netball is a game which may be played by single sex or mixed teams. For the Urdd netball competitions no more than 2 boys from the same team are allowed on court at any one time. When two boys are on court at any one time they must play in different areas of the court, i.e. only one as WD, C or WA / GA or GS / GD or GK.

7 members of the squad are on the court at any one time. The players are allowed in the following areas

AREA OF COURT

GS = 1, 2

GA = 1, 2, 3

WA = 2, 3

C = 2, 3, 4

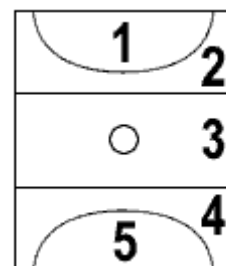
WD = 3, 4

GD = 3, 4, 5

GK = 4, 5

Team Rotations

- **There will be no rotations**



When the umpire blows the whistle, the Centre must pass the ball within 3

seconds and obey the Footwork rule. The ball must be caught or touched in the centre third
Everyone must observe the 3 feet Distance rule



Winning the group / Knockout Stages

- Winner of the group: 1. Most Points 2. Goals Scored 3. Goals Conceded
- In the case of a draw in the knockout stages, there will be 3 minutes each way in the golden goal

Dragon Netball 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.
- 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
- Enforce the contact rule
- Do not penalise for incorrect throw-ins, instead - explain to players if needed.
- 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
- Guide players on the rules relating to toss ups to help players take up their correct positions
- Explain all decisions using simple language
- Encourage all players on both teams by acting in a supportive manner
- Relax the uniform code to allow players to wear track pants and long sleeved tops (in team colours whenever possible) on colder days. Allow also for players of other cultures to wear acceptable standards of dress
- Ensure that the teams are playing with a size 4 ball and the goal posts are at the correct height of 2.6m (8'6")
- Game scores can be recorded but are not read out at the breaks or the end of the game
- Allow up to 2 minutes to have a drink at the end of each break and change bibs. Allow up to 3 minutes for the half time and change of ends unless the game is played in thirds
- Encourage quick replacement of an injured player if necessary. Play should resume as quickly as possible after ensuring the injured player is in no danger of further injury
- The section of the post which protrudes above the ring (when the posts are lowered) is 'out of court', a throw in is awarded to the opposition

Playing the Ball:

A player must:

- (a) Pass or shoot within 5 seconds
- (b) Obey the Footwork rule - relaxed

A player may not:

- (a) Deliberately kick the ball;
- (b) Bounce the ball more than once;
- (c) Hand or roll the ball to another player;
- (d) Place their hands on a ball held by an opponent;
- (e) Throw the ball while sitting/lying on the ground;
- (f) Use the goalpost as a support in receiving a ball going out of court or to gain balance.
- (g) Throw the ball over a complete third without it being touched or caught by another player in that third;
- (h) Regain possession of the ball, having dropped or thrown it before it has been touched by another player.

Penalty: Free Pass

Footwork:

The footwork rule is relaxed for Dragon Netball.

- (a) A player may receive the ball with one foot grounded or may jump to catch and land on one foot.

While that landing foot remains on the ground the other foot may be moved in any direction and any number of times, pivoting on the landing foot if desired. Hopping is not allowed.

(b) A player may receive the ball whilst both feet are grounded, or may jump to catch and land on both feet simultaneously. The player may then choose to move either foot and the remaining foot shall then be considered to be the landing foot. Proceed as in (a) above.

Penalty: Free Pass

Scoring a Goal:

A goal is scored when the ball passes completely through the ring from top to bottom. A goal may only be scored by the Goal Shooter or the Goal Attack playing the ball from any part of the shooting circle

Defending, Obstruction and Contact:

When a player is holding the ball, the distance on the ground between that player's landing foot and the nearer foot of an opponent must be at least 3 ft. Netball is a non-contact game. No player shall knock or push an opponent or interfere with his/her play, either accidentally or deliberately.

Penalty: Penalty Pass or Shot

Out of Court:

A ball is out of court when it, or a player touching it, touches the ground or an object outside the court. The line counts as part of the court. A throw-in is awarded to the opposing team. If the ball hits the post and bounces back into court, it is still in play

The Throw-in:

The throw-in is taken at the point where the ball crossed the line. Any player allowed in that part of the court may take the throw-in and must stand outside the court with both feet behind the line. When the player taking the throw-in has checked that all other players are on court, she/he must release the ball within 5 seconds

Offside:

A player is offside if she/he enters an area of the court in which she/he is not allowed.

Penalty: Free Pass

Penalties: Free Pass/Penalty Pass or Shot

A free pass is awarded to a team for any infringement of the rules except obstruction and contact. A player may not shoot directly from a free pass

A Penalty pass or shot is awarded to a team against any player causing obstruction or contact. A player may shoot if the penalty is awarded inside the circle. The offending player must stand still beside the player taking the pass. A free pass, or a penalty pass or shot, is taken from the point where the infringement occurred and may be taken by any member of the team allowed in that part of the court