

Rheolau Chwaraeon yr Urdd 2025-26

Cystadlaethau Ysgolion
Cynradd



Urdd



ChwaraeonyrUrdd



ChwaraeonUrdd



02922 405 345



chwaraeon@urdd.org



Cynnwys

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

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



Rheolau Cyffredinol Cystadlaethau Chwaraeon yr Urdd

1) Trefn Cystadlaethau

Mi fydd mwyafrif o'r cystadlaethau yn cael eu cynnal yn ystod diwrnod ysgol ac mi fydd gofyn i dimau cofrestru yn brydlon o 09:00yb i ddechrau am 10:00yb. Rydym yn gofyn bod ysgolion yn brydlon er mwyn sicrhau bod y gystadleuaeth yn rhedeg ar amser. Mi fydd y swyddog sy'n trefnu'r gystadleuaeth yn rhannu gwybodaeth ynglŷn â phryd mae disgwyl i'r gystadleuaeth dod i ben. Mi fydd angen i ysgolion gadarnhau eu bod yn gallu cyflawni pob gêm er mwyn parhau i rowndiau derfynol y gystadleuaeth.

2) Pwyntiau yn y gemau grŵp

Mi fydd y strwythur pwyntiau olynol yn cael eu defnyddio ar gyfer pob cystadleuaeth rhanbarthol chwaraeon yr Urdd.

3 pwynt am ennill gêm | 1 pwynt am gêm gyfartal | 0 pwynt am golli gêm

Os mae timau yn gyfartal ar bwyntiau o fewn y grŵp ar ôl i bob gem cael eu chwarae, mi fydd y cynllun olynol yn cael ei ddilyn.

- 1: Goliau wedi sgorio (y tîm sydd wedi sgorio mwyaf o goliau)
- 2: Goliau ildioyd (y tîm sydd wedi ildio'r lleiaf o goliau)
- 3: Canlyniad 'Head to Head' y gêm grŵp, rhwng y timau cyfartal
- 4: Taflu ceiniog rhwng y hyfforddwyr y timau sy'n cyfartal

Os mae tîm yn gollwng allan o'r gystadleuaeth cyn cwblhau pob gêm, neu methu maes tîm gymwys, bydd sgôr o 3-0 yn cael ei nodi i bob gêm mae nhw wedi ac wedi'i drefnu i chwarae.

Os bu angen darganfod yr 2ail safle gorau ac mae'r grwpiau yn anghyfartal, dyma'r meini prawf, mewn trefn, sy'n cael ei ddefnyddio i bennu pwy sy'n mynd trwodd:

1. Nifer o gemau wedi colli
2. Nifer o gemau cyfartal
3. Cyfartaledd Goliau wedi sgorio
4. Cyfartaledd Goliau wedi ildio
5. Taflu ceiniog

3) Canlyniad rownd terfynol (rheol wahanol i'r criced)

Bydd enillwr gêm o fewn y rownd derfynol yn mynd trwy i'r rownd nesaf, bydd y tîm sy'n colli allan o'r gystadleuaeth.

Os mae'r gêm yn gyfartal ar ôl diwedd amser arferol bydd 'cais/gôl aur' yn cael ei chwarae (heb law am bêl-rwyd lle bu amser ychwanegol yn cael eu chwarae cyn y gôl aur). Cyn dechrau'r amser ychwanegol neu'r cyfnod gôl aur, bydd angen taflu ceiniog i benderfynu pwy sy'n cael meddiant yn gyntaf. Yn y cystadlaethau pêl-droed mi fydd ciciau o'r smotyn yn dilyn y cyfnod gôl aur - gorau o 3/5 cic, ac yna ymlaen i 'knock out', os yw'r sgôr dal yn gyfartal. Yn y cystadlaethau rygbi / pêl-rwyd mi fydd taflu ceiniog yn dilyn gôl aur os yw'r gêm dal yn gyfartal ar ôl y cyfnod cais/gôl aur i benderfynu canlyniad y gem

4) Chwaraewyr

Rheolau'r 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.5-6	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

Gall unigolion o flwyddyn 4 chwarae yn y cystadlaethau bl.5-6 pêl-droed, pêl-rwyd a Rygbi Tag os mae tîm angen fwy o chwaraewyr. Mi fydd angen i'r ysgol cael llythyr o ganiatâd gan riant y plentyn o bl.4 wedi'i arwyddo er mwyn iddyn nhw fod yn gymwys i chwarae. Cysylltwch â'r swyddog chwaraeon lleol i dderbyn copi o'r llythyr.

Nid oes hawl i unrhyw un o blwyddyn 4 chwarae yn y cystadleuaeth rygbi agored bl.5-6. Nid oes hawl i unrhyw un o blwyddyn 2 chwarae yn unrhyw cystadleuaeth i blynnyddoedd 3 a 4.

Mae cystadlaethau Ysgolion Cynradd Chwaraeon yr Urdd wedi'i chategoreiddio fel unai cystadlaethau i ferched, cymysg neu agored. Mae hawl i gyfranogwyr cystadlu o fewn y categori maent yn cysylltu gyda mwyafrif. I weld datganiad llawn trawsrywiol cystadlaethau Chwaraeon yr Urdd dilynwch y ddolen: <https://bit.ly/DatganiadCystadlaethau>

Cystadleuaeth Gymysg: Welwch y rheolau i weld faint o fechgyn a faint o ferched sydd angen bod mewn tîm

Cystadleuaeth Agored: Gall hyn fod yn unrhyw gyfuniad o ferched neu fechgyn (gallwch chi chwarae gyda tîm llawn ferched neu dîm llawn bechgyn).

Rhaid i ysgolion sydd wedi'i ffederaleiddio cydymffurfio gyda'r rheolau olynol i allu cymryd rhan mewn cystadlaethau Chwaraeon yr Urdd: [Rheolau Ysgolion Ffederasiwn](#)

Mae rhaid i ysgolion cyrraedd y digwyddiad gyda digon o chwaraewyr i faesu tîm. Mewn achos lle nad oes gan ysgol dîm cyflawn/gymwys ar ôl cychwyn y gystadleuaeth, o ganlyniad i anaf neu salwch, **rhaid i'r ddau dîm ddechrau gyda'r un nifer neu gyfuniad o chwaraewyr ar y cae.**

Os mae chwaraewr yn derbyn cerdyn coch bydden yn cael ei anfon i ffwrdd o'r cae am weddill y gêm a bydd dim hawl gan y chwaraewr cymryd rhan yn weddill y gystadleuaeth.

5) Eilyddion

Does dim cyfyngiadau ar nifer o eilyddion, gall gwneud newidiadau yn ystod unrhyw doriad mewn gem ar yr amod bod y dyfarnwr yn hapus ac yn ymwybodol (heb law am bêl-rwyd – welwch y rheol am eilyddion pêl-rwyd isod).

Bydd unrhyw chwaraewr sy'n dod i ffwrdd o'r cae oherwydd anaf i'r pen angen cael ei asesu gan y tîm cymorth cyntaf cyn chwarae eto. Cyfrifoldeb yr athrawon yw sicrhau fod chwaraewr yn cael ei hasesu.

6) Aelodaeth

Rhaid i bawb sy'n cymryd rhan mewn cystadleuaeth chwaraeon yr Urdd bod yn aelod o'r Urdd (cyfrifoldeb yr ysgol yw cadarnhau hyn). Hoffwn eich atgoffa bod aelodaeth ar gael am £1 i unrhyw unigolion sy'n derbyn cymorth ariannol. Mae hawl i'r Urdd anfonebu ysgol os nad yw cystadleuwyr yn aelod o'r Urdd. Am ragor o wybodaeth ynglŷn â sut mae unigolion yn gallu ymaelodi gyda'r Urdd plis dilynwch y ddolen: <https://www.urdd.cymru/cy/ymuno/>.

7) Dyfarnwyr

Mae penderfyniad y dyfarnwyr **yn derfynol**. Os mae unrhyw unigolion neu dimau yn amharchus i staff neu ddyfarnwyr gall arwain at y tîm yn colli ei le yn y gystadleuaeth. Darllenwch fwy am gôd ymddygiad yr Urdd yma: [CLICIWCH YMA AM Y COD YMDDYGIAD](#)

Mae hawl i'r Urdd gweithio gyda dyfarnwyr i addasu'r rheolau i cyfateb a'r safon neu amodau tywydd.

8) Sgorio

Bydd dyfarnwyr yn sgorio gemau (heb law am gemau pêl-rwyd). Mae'n rhaid i hyfforddwyr y ddau dîm arwyddo'r cerdyn sgôr ar ôl diwedd y gêm. Os oes anghytundeb rhwng yr hyfforddwyr, gair y dyfarnwyr / staff chwaraeon yr Urdd fydd y penderfyniad terfynol.

Os mae'r sgôr yn cyrraedd gwahaniaeth o 10 gôl/cais, mi fydd sgorio yn dod i ben a'r gêm yn parhau mewn ffurf gwyl.

9) Meddygol

Dylai timau bod yn ymwybodol fod cymryd rhan mewn cystadlaethau chwaraeon yn dod a pherig anafiadau. Rydyn yn gofyn fod timau yn dod ac offer cymorth cyntaf syml megis plasteri.

Mi fydd yr Urdd yn sicrhau fod goruchwyliaeth cymorth cyntaf digonol ym mhob cystadleuaeth. Cyfrifoldeb athrawon yw sicrhau fod y gwasanaethau yma yn cael ei ddefnyddio a bod unrhyw bryderon iechyd yn cael ei hasesu.

Mae'n hanfodol fod timau yn cysylltu gyda'r Urdd i sôn am unrhyw amodau iechyd perthnasol am unrhyw gyfranogwyr.

Os mae dyfarnwr/staff chwaraeon yr Urdd yn pryderu dros iechyd unigolion mae ganddynt yr hawl i atal chwaraewyr rhag cymryd rhan.

10) Gwisg

Nid oes hawl gwisgo eitemau miniog yn y gwallt neu emwaith (gan gynnwys clustlysau) wrth chwarae bod resymau meddygol yn caniatáu.

Rhaid gwisgo gwisg chwaraeon addas gan gynnwys esgidiau/boots gan dibynnu ar y tirwedd.

11) Cyffredinol

Os nad ydych yn caniatáu tynnu lluniau o ddisgybl/disgyblion, cysylltwch â'r swyddog yr Urdd sy'n trefnu'r gystadleuaeth. Mae fwy o wybodaeth ar gael am ffotograffiaeth yn bolisi ffotograffiaeth yr Urdd:

https://www.urdd.cymru/files/7517/5395/3887/Telerau_ac_amodau_Cynradd_2025-26.pdf

Bydd rhan fwyaf o'r cystadlaethau yn cymryd lle mewn ardaloedd cyhoeddus. Cyfrifoldeb hyfforddwyr/athrawon yw sicrhau fod plant yn ymddwyn yn briodol yn ystod y dydd. Rydyn yn gofyn eich bod yn rhoi pob darn o sbwriel yn y biniau darpared.

Cyfrifoldeb yr ysgol yw cadarnhau fod ratio addas rhwng athrawon a phlant i edrych ar ôl y plant sy'n cymryd rhan yn y gystadleuaeth. Rydym yn ofyn bod o leiaf un athrawes/athro/hyfforddwr i bob tîm sy'n mynychu.

Cyfrifoldeb yr hyfforddwyr yw sicrhau fod eu tîm/timau wrth y cae ar amser. Gofynnwn i dimau bod yn barod wrth y cae/cwrt o leiaf 5 munud cyn i'r gem cychwyn er mwyn dewis pwy sydd am gael y gic/tafliad o'r ddechrau.

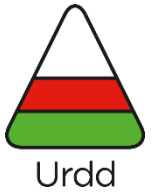
Os mae tîm yn hwyr gall arwain at golli'r gêm.

Mi fydd yr Urdd yn cadarnhau os oes hawl i rieni mynychu digwyddiad neu ddim. Mae'r Urdd efo hawl gwrthod mynediad i rieni/gwylwyr. Rhaid i unrhyw gyfathrebiad am gystadlaethau dod gan yr ysgol, ni fydd yr Urdd yn delio gydag unrhyw gwynion gan rieni/gwylwyr.

12) Chwarae Teg

Hoffwn ddiolch i chi am ddangos diddordeb yn ein cystadlaethau chwaraeon. Mae'r cystadlaethau yma yn cael eu trefnu nid yn unig i ddatblygu sgiliau chwaraeon plant a phobl ifanc yng Nghymru, ond hefyd i feithrin eu sgiliau cymdeithasol a'u dealltwriaeth o bwysigrwydd chwarae teg. Felly, gofynnwn yn garedig i chi gefnogi ein nod o greu awyrgylch positif a pharchus i bawb sy'n cymryd rhan.

Pob lwc a mwynhewch!



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 7 munud pob ochr
- Ni ddylai'r gôl aur barhau am fwy na 5 munud pob ochr

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 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
- 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
- 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 taflïadau 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 7 munud pob ochr
- Ni ddylai'r gôl aur barhau am fwy na 5 munud pob ochr

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 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
- 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
- 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 7 munud pob ochr
- Ni ddylai'r gôl aur barhau am fwy na 5 munud pob ochr

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 bêl 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
- 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 amddiffynol 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 tri 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)

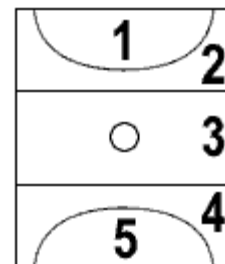
WA = 2, 3 - yn Gymraeg **AY** (Asgellwr Ymosodol)

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**
- 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 (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 gwrthwynebwr
- (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
- 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 tri munud bob ffordd yn ychwanegol i chwarae. Os mae'r gem dal yn gyfartal bydd '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)

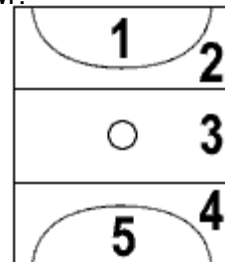
WA = 2, 3 - yn Gymraeg **AY** (Asgellwr Ymosodol)

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

- **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**
- 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 (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 (heb law bod y dyfarnwr yn penderfynu fel arall)
- Rydym yn gofyn i athrawon/hyfforddwyr **sgorio gemau eu hun**
- Ni chaniateir eitemau o gemwaith neu eitemau miniog yn y gwallt
- 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 law lyfr '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.

Amser

- Uchafswm o 7 munud yr hanner am pob gêm

Troseddi

- Tacl hyd at y canol neu is ar gorff yr ymosodwr gyda'r bêl yn unig. Os yw'r tacl yn uwch na'r canol, rhoddir pas rhydd i'r tîm di-fai.
- Ni chaniateir 'hand-off' ar unrhyw ran o'r corff
- Dim ond cicio yn hanner eich hun
- Ni chaniateir techneg 'cavalry charge' o bas rhydd. Rhaid i'r derbynnydd dechrau ei rediad o fewn 2 fetr o'r chwaraewr sy'n pasio'r bêl.
- Bydd cerdyn melyn yn arwain at y chwaraewr yn cael ei anfon oddi ar y cae am 2 funud
- Bydd cerdyn coch yn arwain at y chwaraewr yn cael ei anfon oddi ar y cae ac ni chaniateir i'r chwaraewr gymryd rhan am weddill y gystadleuaeth

Ardal Tacl

- Mae'r llinell cam-sefyll 1m nôl o'r pwynt 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 gwithio yn y sgrym** - Mae gan y ddau fachwr yr hawl i gystadlu am y bêl
- Uchafswm o 3 chwaraewr yn y sgrym
- Dim ond y mewnwr sy'n cael codi'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 ailddechrau'r chwarae gyda 'drop-kick'
- Dim ond cicio yn hanner eich hun
- Eilyddion hyblyg, chwaraewyr i adael ac ymuno a'r cae wrth linell hanner y cae
- 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 aline out.

Rygbi Tag Merched

Mae'r rheolau isod wedi ei gymryd o law lyfr '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.
- 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 tafliad o'r llinell 'line-out' 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 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. Bydd troseddu'n barhaol yn cael ei gosbi.
- Eilyddion hyblyg, chwaraewyr i adael ac ymuno â'r cae chwarae 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 iddo/hi 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 dynnu/thynnu'n ôl 5 metr o'r llinell gais gyda chyfri'r tag yn parhau.
- Rhaid i chwaraewyr aros ar eu traed wrth sgorio cais
- Caniateir troelli i osgoi'r taclwr
- Ni chaniateir '*hand-off*'
- Pas rydd am bob cosb (*penalty*)
- Anogir cydio yn y bêl gyda dwy law, ond nid yw'n rheol rygbi tag.
- Bydd cerdyn melyn yn arwain at y chwaraewr yn cael ei anfon oddi ar y cae am 2 funud
- Bydd cerdyn coch yn arwain at y chwaraewr yn cael ei anfon oddi ar y cae ac ni chaniateir i'r chwaraewr gymryd rhan am weddill y gystadleuaeth
- Rhaid i'r bêl gadael dwylo'r chwaraewr i gwblhau pas



Rygbi Tag Cymysg – Bl.3-4

Mae'r rheolau isod wedi ei gymryd o law lyfr '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.
- 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 tafliad '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 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. Bydd troseddu'n barhaol yn cael ei gosbi.
- Eilyddion hyblyg, chwaraewyr i adael ac ymuno â'r cae chwarae 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 iddo/hi 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 dynnu/thynnu'n ôl 5 metr o'r llinell gais gyda chyfri'r tag yn parhau.
- Rhaid i Chwaraewyr aros ar eu traed wrth sgorio Cais
- Caniateir troelli i osgoi'r taclwr
- Ni chaniateir 'hand-off'
- Pas rydd am bob cosb (*penalty*)
- Anogir cydio yn y bêl gyda dwy law, ond nid yw'n rheol rygbi tag.
- Bydd cerdyn melyn yn arwain at y chwaraewr yn cael ei anfon oddi ar y cae am 2 funud
- Bydd cerdyn coch yn arwain at y chwaraewr yn cael ei anfon oddi ar y cae ac ni chaniateir i'r chwaraewr gymryd rhan am weddill y gystadleuaeth
- Rhaid i'r bêl gadael dwylo'r chwaraewr i gwblhau pas

Criced 50/50 Cenedlaethol

Rheolau a Thaflen Sgorio

Mae'r gêm yn cynnwys:

- 12 chwaraewr mewn carfan; 10 chwaraewr bob gêm
- 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 phartner ac yn rhedeg rhwng y wiced gyda'i gilydd
- Mae'r tîm sy'n maesu yn symud safleoedd yn glocwedd ar ddiwedd pob 5 pêl

Batio

- Mae pob pâr 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'r batiwr yn sefyll yn ei safiad arferol i dderbyn y bêl.
- Bydd unrhyw bêl sy'n uwch na lefel yr ysgwydd wrth sefyll yn syth yn cael ei dyfarnu'n bêl wallus
- Bydd unrhyw bêl sy'n glanio tu allan i'r cons naill ochr i'r stymps yn cael ei dyfarnu fel pêl lydan - os mae'r batiwr yn taro'r bêl, **ni fydd y bêl yn cael ei chyfri fel pêl lydan.**

Man Chwarae

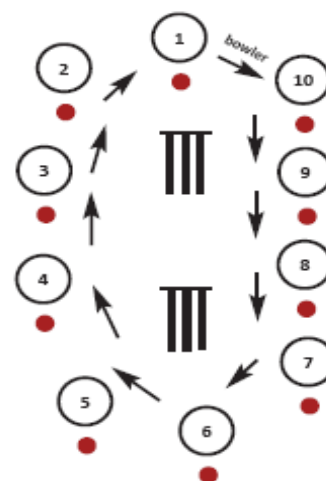
- Bydd dwy set o stympiau yn cael eu gosod 15 medr ar wahân
- Mi fydd dau gôn yn cael eu rhoi wrth ochr y stympiau i helpu nodi pêl lydan a dangos llinell i'r rhedwyr cyrraedd i sgorio rhediad.

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 RHAIID diweddu'r gêm gyda phêl gyfreithlon
- Gall batwyr ond cael eu rhedeg allan ar ochr y bowliwr (er tegwch i'r dyfarnwyr)
- Mae'r batiwr yn ddiogel unwaith mae ef/hi wedi pasio'r stympiau
- 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.



WALES NETBALL
PÊL-RWYD **CYMRU**



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



Chwaraeon

Urdd Sport Competition Rules 2025-26

Primary Schools Competitions



Urdd



ChwaraeonyrUrdd



ChwaraeonUrdd



02922 405 345



chwaraeon@urdd.org



Contents

	Page
General Rules -----	23 - 26
<u>Football</u>	
Girls 7 a side -----	27
Open 7 a side -----	28
Yr.3-4 5-a-side -----	29-30
<u>Netball</u>	
Girls -----	31
Mixed -----	32
<u>Rugby</u>	
Open Contact Rugby -----	33
Girls Tag Rugby -----	34
Mixed Tag Rugby -----	35
50 50 Cricket -----	36
Acknowledgments -----	37



Genral Rules for Chwaraeon yr Urdd Competitions

1) Order of the day

The majority of competitions will be held during the school day and teams will be asked to register from 09:00 with the first games starting at 10:00. We ask that schools are punctual to ensure that the event runs on time. The officer running the event will share details regarding the finishing times with you prior to the event. Schools must be able to complete all of the games to be able to progress in the tournament and to qualify for the national finals.

2) Group game points

The following points structure will be used at each regional competition:

3 points for a win | 1 point for a draw | 0 points for losing a game

If teams are level on points within a group after all group games are finished, the following will determine who progresses:

- 1: Goals Scored (the team with the most goals scored wins)
- 2: Goals Conceded (the team with the least goals conceded wins)
- 3: Head-to-head results between the drawing teams
- 4: Coin toss between the two coaches

If a team withdraws from the competition before completing every group game, or aren't able to field an eligible side a score of 3-0 to the opposing side will be given for each game that they have played and are scheduled to play.

In the event of having to calculate the best 2nd place team where groups are uneven, the following will determine who progresses:

1. Number of games lost
2. Number of games drawn
3. Average of the goals scored
4. Average of the goals conceded
5. Toss of a coin

3) Final round results (different rule for cricket)

The winner of a game in the final rounds will progress to the next round, the losing team are out of the tournament.

If scores are level after full time in the final rounds, then the game will go to golden goal/try (except for Netball which will have extra-time before the golden goal). A coin toss before the extra time/golden goal will need to be done to find out who holds possession. In the football competitions, a penalty shoot-out will proceed the golden goal – best of 5 penalties and then knock out penalties if still even. In the rugby and netball, if a winner isn't determined by golden goal within the allotted time, a coin toss will decide the game, this will be done between both coaches.

4) Players

Squad rules:

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 Bl.5-6	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

Individuals from Year 4 are able to play in the football, netball and Tag rugby competitions for years 5-6 if an extra player is needed to make a team. The school will need to gain consent from the parent of the child that is in Yr.4 and return a signed letter to allow them to take part. Please contact your local sport officer for a copy of the consent letter.

Year 4 students are not allowed to take part in the open rugby competition for Yrs.5-6. Students in year 2 are not allowed to take part in any of the competitions for Yrs.3-4.

The Urdd Primary Schools sports competitions offer a female category, mixed and an open category. Participants can compete within the category they identify with most. To see the Urdd sport competitions transgender statement please follow the link:

<https://bit.ly/DatganiadCystadlaethau>

Mixed Competition: Please see how many boys and girls need to be in each team

Open Competition: Teams can be made up of any combination of boys and girls (teams can be made up of all girls or all boys)

Schools that are within a federation must comply with the Urdd Sport departments ruling to be able to take part: [Federation School Rule](#)

Teams must arrive with enough players to field a team. If teams lose players to injury or illness, and as a result do not have enough players or making their team ineligible to play, both teams must start the game with an even number of players or the same combination of players.

If a player receives a red card during a game, they will be sent off for the rest of the game and will not be allowed to play again during the tournament.

5) Substitutes

There isn't a limit on the number of substitutes a team can make, subs must be made during a break in play and the referee must be happy and aware of the change. Any substitutions in a Netball tournament must be made at half time (please see the rule below).

Any player that leaves the pitch due to a head injury must be assessed by the first aid team before being allowed to play again. It's the responsibility of the teacher/coach to make sure the player is assessed.

6) Urdd Membership

Everyone that takes part in an Urdd sport competition must be a member of the Urdd. We'd like to remind you that any student that receives financial support is able to become a member of the Urdd for £1. The Urdd are able to invoice the school if they are to find out that students taking part in the competitions aren't members of the Urdd. For further details on how individuals can become members of the Urdd, please follow the link:

<https://www.urdd.cymru/en/join/>

7) Referees and Umpires

The referees decision **is final**. If any individuals or teams are disrespectful towards staff. Volunteers or referees/umpires it could lead to the team losing their place in the competition. Read more about our code of conduct here: [CLICK HERE FOR THE CODE OF CONDUCT](#)

Referees/umpires and Urdd staff are able to adapt the playing rules to meet the standard of play and the weather conditions.

8) Scoring

Referees will score games (except for Netball where teachers will do so). Coaches/teachers must sign the score card following each game. If there are any disagreements over the score between coaches, the Urdd staff or referee/umpires decision is final.

If a score reaches a difference of 10 goals/try's between teams, the scoring will stop, and the rest of the game will be played in a friendly format.

9) Medical

Teams must understand that there is an inherent risk of injury attached to participating in sport competitions. We ask that teams bring with them a simple first aid kit.

The Urdd will make sure that there is sufficient First Aid cover at each competition. It's the teachers responsibility to make sure that this service is used and that any health concerns are assessed.

Teams must contact the Urdd mentioning any relevant health conditions of people attending the event.

The referee/umpire or Urdd staff are permitted to prevent players from playing if they are worried for their safety.

10) Kit

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

https://www.urdd.cymru/files/7517/5395/3887/Telerau_ac_amodau_Cynradd_2025-26.pdf

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

We'd like to thank you for showing interest in our sport competitions. These competitions are designed to develop sport skills but also the social skills of the young people of Wales and sharing the importance of fair play. Please support us with this aim and contribute to a positive and respectful atmosphere for those taking part.

Good luck and enjoy!



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 7mins each half
- The golden goal period shouldn't last more than 5 mins each half

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 keeper can be challenged 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 on the edge 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
- 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 7mins each half
- The golden goal period shouldn't last more than 5 mins each half

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 keeper can be challenged 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 on the edge 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
- 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 keeper can be challenged 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 on the edge 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 **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
- 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.

AREA OF COURT

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

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

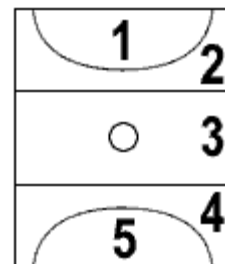
WA = 2, 3 in Welsh **AY** (Asgellwr Ymosodol)

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
- 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
- The rules regarding fingernail length, items of jewellery, earrings, sharp hair adornments etc will be enforced
- 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**

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.

AREA OF COURT

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

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

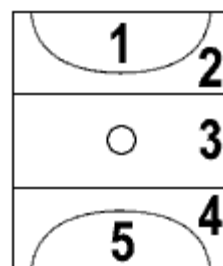
WA = 2, 3 in Welsh **AY** (Asgellwr Ymosodol)

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
- 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
- The rules regarding fingernail length, items of jewellery, earrings, sharp hair adornments etc will be enforced
- 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.

Time

- Maximum of 7 minutes a half for each 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
- 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.

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
- 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, 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 out five metres from the try line with the tag count continuing
- Players must stay on feet to score a try
- Spinning out of contact away from the tackler is allowed
- No hand-off allowed
- 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.



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
- **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
- 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, 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 out five metres from the try line with the tag count continuing
- Players must stay on feet to score a try
- Spinning out of contact away from the tackler is allowed
- No hand-off allowed
- 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.

50/50 Cricket

Rules and Scoresheet

The game consists of:

- 10 players per game: 12 in a squad
- 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 rotates 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 non-striking 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

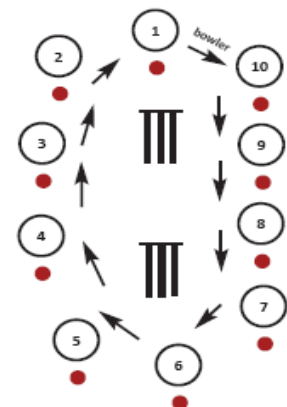
- Two sets of stumps will be placed 15 meters apart
- Two cones either side of the stumps will be used as a guide for wide balls and for the batters as they are collecting runs.

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 50th ball of EACH innings
- If a batter makes any runs from a no ball, they will be added onto the 2 extra runs given initially for the no-ball.
- The game MUST finish with a legal ball
- Each run will be scored by running AROUND the stumps at both ends
- Batsman can only be run out at the bowling end (this is to help support the umpires)
- A batsman is safe once he/she has passed the stumps
- 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