

CYFFWRDD SIR GÂR TOUCH



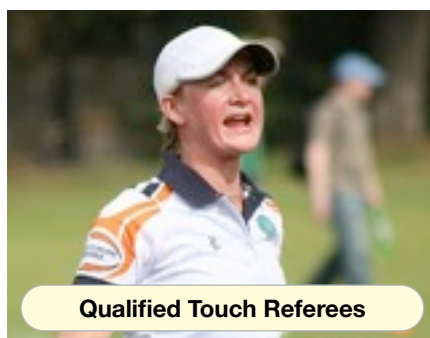
Initiating the touch



Rollball



Touchdown



Qualified Touch Referees



Senior Teams

Touch Rules Simplified

(Taken from Federation International Touch Factsheet 1, 2000)

1. Fields or pitches should be 70M long by 50M wide with marked scorelines, sidelines and a half-way line.
2. Teams consist of up to 14 players with a maximum of 6 players on the field at any time.
3. Players may interchange from the side of the field as often as they wish.
4. Team Captains toss and the winner starts the game with a tap at the centre of the half-way line.
5. Attacking team has 6 attempts or touches before possession changes unless other rules are infringed.
6. If the ball is dropped or knocked-on a change of possession occurs and the game starts with a rollball.
7. Attacking players may run with the ball or pass the ball sideways or backwards until they are touched.
8. If a player passes the ball forward a penalty occurs for a forward pass.
9. If a player passes the ball after being touched a penalty occurs for a late pass.
10. A tap on the mark is taken by non-offending team for penalties. Defending teams must retire 10M.
11. A touch is any contact between the player with the ball and a defender. It must be minimum force.
12. After a touch the player performs a rollball, stepping over or gently rolling the ball between the feet.
13. Players cannot perform a rollball until a touch has been made or a penalty results.
14. Players must perform the rollball at the mark or a penalty results.
15. The attacking player who gets the ball after the rollball is the half, who can either run or pass.
16. If the half gets touched a change of possession occurs and the game restarts with a rollball at the mark.
17. At the rollball all defenders must retire or move backwards a minimum of 5M.
18. Penalties are awarded against defenders who do not retire 5M for rollballs and 10M for taps.
19. A touchdown is scored when an attacking player places the ball on or over the scoreline.
20. The team that scores the most touchdowns in the game is declared the winning team.

CYFFWRDD SIR GÂR TOUCH



Cyffwrddiad



Rolio'r bêl



Tirio'r bêl



Dyfarnwyr



Addas i bob oedran

Rygbi Cyffwrdd – 20 Rheol Syml

1. Dylai'r caeau neu'r meysydd fod yn 70 metr o hyd ac yn 50 metr o led, gyda llinellau sgorio, ystlysau a llinell hanner ffordd wedi'u marcio arnynt.
2. Caniateir hyd at 14 chwaraewr mewn tîm ac ni fydd mwy na 6 chwaraewr o'r tîm ar y cae ar yr un pryd.
3. Gellir cyfnewid chwaraewyr o ochr y cae mor aml ag y dymunant.
4. Bydd capteiniaid y timau'n taflu'r geiniog a bydd yr enillydd yn dechrau'r gêm â thap ar ganolbwynt y llinell hanner ffordd.
5. Caiff y tîm sy'n ymosod 6 chyfle neu gyffyrddiad cyn y trosglwyddir y meddiant i'r tîm arall oni bai fod rheolau eraill yn cael eu torri.
6. Os bydd y bêl yn cael ei gollwng neu ei bwrw yn ei blaen, trosglwyddir y meddiant i'r tîm arall a bydd y gêm yn aildechrau drwy rollo'r bêl.
7. Caiff yr ymosodwyr redeg â'r bêl neu basio'r bêl i'r ochr neu am yn ôl tan y cânt eu cyffwrdd.
8. Os bydd chwaraewr yn pasio'r bêl ymlaen, rhoddir cosb am bâs ymlaen.
9. Os bydd chwaraewr yn pasio'r bêl ar ôl cael ei gyffwrdd, rhoddir cosb am bâs hwyr.
10. Os cosbir un tîm, bydd y tîm arall yn cael tap ar y marc. Rhaid i'r tîm sy'n amddiffyn gamu'n ôl 10 metr.
11. Mae unrhyw gyswllt rhwng y chwaraewr sydd â'r bêl ac amddiffynnwr yn gyffyrddiad. Rhaid defnyddio cyn lleied â phosibl o rym corfforol.
12. Ar ôl cyffyrddiad, bydd y chwaraewr yn rhoio'r bêl, gan gamu dros y bêl neu ei rhoio'n ysgafn rhwng ei draed.
13. Ni chaiff chwaraewyr rollo'r bêl hyd nes y bydd cyffyrddiad wedi digwydd neu bydd cosb yn dilyn.
14. Rhaid i'r chwaraewyr rollo'r bêl ar y marc neu bydd cosb yn dilyn.
15. Yr hanerwr yw'r ymosodwr a gaiff y bêl ar ôl iddi gael ei rhoio a chaiff redeg neu basio.
16. Os cyffyrddir yr hanerwr, trosglwyddir y meddiant i'r tîm arall a bydd y gêm yn aildechrau drwy rollo'r bêl o'r marc.
17. Adeg rhoio'r bêl, rhaid i bob amddiffynnwr fod o leiaf 5 metr y tu ôl i'r bêl.
18. Cosbir amddiffynwyr os na fyddant wedi camu'n ôl 5 metr adeg rhoio'r bêl a 10 metr adeg tapio.
19. Bydd y bêl wedi cael ei thirio pan fydd ymosodwr yn rhoi'r bêl ar y llinell sgorio neu'r tu hwnt iddi.
20. Y tîm a fydd wedi tirio'r bêl amlaf yn y gêm fydd y tîm buddugol.