



### 5.1 DURACIÓN DEL PARTIDO

Un partido tendrá una duración de no más de 80 minutos más el tiempo de descuento, los tiempos suplementarios y cualquier disposición especial. Un partido se divide en dos tiempos, cada uno de los cuales tendrá una duración de no más de cuarenta minutos de tiempo de juego.

### 5.2 ENTRETIEMPO

Después del primer tiempo los equipos cambian de lado. Hay un intervalo de no más de 10 minutos. La duración del intervalo la decide el organizador del partido, la Unión o el organismo reconocido con jurisdicción sobre el partido. Durante el intervalo los equipos, el árbitro y los jueces de touch pueden dejar el perímetro de juego.

La Unión que tenga jurisdicción sobre un partido por debajo del nivel internacional puede permitir un intervalo de no más de 15 minutos.

### 5.3 CONTROL DEL TIEMPO

El árbitro controla el tiempo pero puede delegar la tarea en uno o ambos jueces de touch, y/o en el controlador de tiempo oficial, en cuyo caso el árbitro señala cualquier detención del tiempo o cuando haya que descontar tiempo. En partidos en los que no haya un controlador de tiempo oficial, si el árbitro tiene dudas respecto del tiempo correcto, el árbitro podrá consultar a uno o ambos jueces de touch, y podrá consultar a otras personas, pero solamente si los jueces de touch no lo pueden ayudar.

### 5.4 TIEMPO DE DESCUENTO

El tiempo a descontar puede deberse a lo siguiente:

- (a) **Lesión.** El árbitro puede detener el juego por el término de no más de un minuto para permitir la atención de un jugador lesionado, o por cualquier otra demora permitida.

El árbitro puede permitir que el juego continúe mientras una persona idónea y entrenada en temas médicos atiende a un jugador lesionado en el área de juego o el jugador puede acercarse a la línea de touch para ser atendido.



Si un jugador resulta seriamente lesionado y debe ser retirado del campo de juego, el árbitro podrá conceder el tiempo que sea necesario para permitir que el jugador lesionado sea retirado del campo de juego.

- (b) **Reemplazo de la vestimenta de un jugador.** Cuando la pelota está muerta, el árbitro le dará tiempo a un jugador para reemplazar o reparar la camiseta, pantalones o botines deteriorados. Se otorgará tiempo cuando un jugador deba atar el cordón de sus botines.
- (c) **Reemplazo y sustitución de jugadores.** Se otorgará tiempo para reemplazar o sustituir a un jugador.
- (d) **Consulta del árbitro con el árbitro(s) asistente(s) u otros oficiales.** Se otorgará tiempo para que se realicen consultas entre el árbitro y los árbitros asistentes u otros oficiales.

### 5.5 RECUPERACIÓN DEL TIEMPO PERDIDO

El tiempo de descuento se adicionará en la misma mitad del partido en que ocurra.

### 5.6 TIEMPOS SUPLEMENTARIOS

Un partido puede durar más de ochenta minutos si el Organizador del Partido autorizó que se jueguen tiempos suplementarios en partidos empatados de torneos por eliminación.

### 5.7 OTRAS DISPOSICIONES REFERIDAS AL TIEMPO

- (a) Los partidos internacionales tendrán siempre una duración de ochenta minutos más el tiempo de descuento.
- (b) En los partidos que no sean internacionales una Unión puede decidir la duración del partido.
- (c) Si la Unión no lo dispone, los equipos se pondrán de acuerdo en la duración del partido. Si no se ponen de acuerdo lo decidirá el árbitro.



- (d) El árbitro tiene la autoridad para terminar el partido en cualquier momento si el árbitro considera que continuar jugando resultaría peligroso.
- (e) Si el tiempo se ha cumplido y la pelota no está muerta, o no se han completado un scrum o lineout otorgados, el árbitro permitirá que el juego continúe hasta la próxima vez que la pelota quede muerta. La pelota está muerta cuando el árbitro hubiera tenido que otorgar un scrum, lineout, una opción al equipo no infractor, una salida de 22 metros, o después de una conversión o puntapié penal exitoso al goal. Si un scrum debe ser reformulado, el scrum no se ha completado. Si el tiempo se ha cumplido y luego se otorga un mark, un free kick o un penal, el árbitro permitirá que el juego continúe.
- (f) Si el tiempo se ha cumplido después que se ha marcado un try, el árbitro permitirá que se ejecute la conversión.
- (g) Cuando el clima sea excepcionalmente caluroso y/o húmedo, el árbitro, a su discreción, tendrá permitido realizar una detención en cada tiempo para que los jugadores se hidraten. La detención para hidratación no deberá ser mayor a un minuto. El tiempo que se descuenta deberá adicionarse al final de cada tiempo. La detención para hidratación deberá ser realizada, normalmente, después que se hayan marcado puntos o cuando la pelota esté fuera de juego cerca de la línea de mitad de cancha.