

5.1 DURÉE

Une partie dure au maximum quatre-vingts minutes plus le temps perdu, les prolongations et les conditions spéciales éventuelles. Elle est divisée en deux mi-temps, d'un maximum de quarante minutes de temps de jeu chacune.

5.2 MI-TEMPS

A la mi-temps, les équipes changent de côté et marquent un temps de repos d'un maximum de 10 minutes. La durée de l'interruption est fixée par l'organisateur du match, la Fédération ou l'entité reconnue comme ayant compétence sur le match. Pendant l'interruption, les équipes, l'arbitre et les juges de touche peuvent quitter l'enceinte de jeu.

Une Fédération ayant juridiction sur un match peut autoriser un temps de repos à la mi-temps d'un maximum de 15 minutes.

5.3 CHRONOMÉTRAGE

L'arbitre assure le chronométrage de la partie, mais peut le déléguer à l'un ou aux deux juges de touche et/ou à l'officiel responsable du chronométrage : dans ce cas l'arbitre leur signalera tout arrêt de jeu ou temps perdu. Lorsqu'il n'y a pas d'officiel responsable du chronométrage et que l'arbitre a des doutes au sujet du temps de jeu, il consultera l'un ou les deux juges de touche ou pourra également consulter des tiers, mais uniquement si les juges de touche ne peuvent pas l'aider.

5.4 TEMPS PERDU

Le temps perdu peut avoir diverses causes :

- (a) **Blessure.** L'arbitre peut arrêter le jeu au maximum pendant une minute pour qu'un joueur blessé soit soigné, ou autoriser toute autre durée requise.

L'arbitre peut autoriser la poursuite du jeu pendant qu'un joueur blessé est soigné par une personne médicalement compétente dans l'aire de jeu ou le joueur peut également se rendre sur la ligne de touche pour y être soigné.



Si un joueur est gravement blessé et nécessite d'être évacué de l'aire de jeu, l'arbitre peut décider du temps nécessaire pour l'évacuation de l'aire de jeu du joueur.

- (b) **Changement d'équipements.** Lorsque le ballon est mort, l'arbitre peut autoriser un joueur à remplacer ou à réparer un maillot, un short déchiré ou des chaussures très abîmés. L'arbitre accordera à tout joueur le temps de renouer un lacet de chaussure.
- (c) **Remplacement et substitution de joueurs.** L'arbitre accordera le temps nécessaire pour procéder au remplacement ou à la substitution d'un joueur.
- (d) **Consultation du ou des arbitres assistants ou autres officiels.** L'arbitre accordera le temps nécessaire pour consulter les arbitres assistants ou autres officiels.

5.5 COMPENSATION DU TEMPS PERDU

Le temps perdu pour n'importe quel motif autorisé sera compensé dans la mi-temps au cours de laquelle il s'est produit.

5.6 PROLONGATIONS

Un match peut durer plus de quatre-vingts minutes si l'Organisateur du Match a autorisé les équipes à jouer les prolongations en cas de match nul dans une épreuve éliminatoire.

5.7 AUTRES DISPOSITIONS

- (a) Les matches internationaux durent toujours quatre-vingts minutes, plus le temps perdu.
- (b) Dans les matches non internationaux, une Fédération peut décider de la durée d'un match.
- (c) En l'absence de décision de la Fédération, les équipes se mettent d'accord sur la durée du match. Si elles ne parviennent pas à un accord, la décision est confiée à l'arbitre.

Règle 5 Durée de la partie



- (d) L'arbitre a le pouvoir d'arrêter la partie à tout moment.
- (e) Si la durée fixée expire et que le ballon n'est pas mort, ou qu'une mêlée ordonnée ou touche qui a été accordée n'est pas terminée, l'arbitre autorisera la poursuite du jeu jusqu'à ce que le ballon soit mort. Le ballon devient mort lorsque l'arbitre accorde une mêlée ordonnée, une touche, une option à l'équipe non fautive, un coup de pied de renvoi ou après une transformation ou la tentative réussie d'un coup de pied au but. Si une mêlée ordonnée doit être reformée, la mêlée n'a pas été terminée. Si la durée fixée expire et qu'un arrêt de volée, un coup de pied franc ou un coup de pied de pénalité est ensuite accordé, l'arbitre autorisera la poursuite du jeu.
- (f) Si la durée fixée expire après qu'un essai a été marqué, l'arbitre autorisera le temps nécessaire pour permettre à l'équipe de tenter un coup de pied de transformation.
- (g) En cas de conditions climatiques exceptionnellement chaudes et/ou humides, l'arbitre, à sa discrétion, aura le droit d'autoriser une pause dans chaque mi-temps pour se réhydrater. Cette pause ne devrait pas durer plus d'une minute. Le temps perdu devrait être compensé à la fin de chaque mi-temps. Cette pause devrait normalement être accordée après un score ou lorsque le ballon est sorti hors du jeu près de la ligne médiane.