

規則5. 時間



5.1 比賽歷時

比賽僅有的歷時是80分鐘，另加損失時間、延時加賽時間和任何特定條件的時間。比賽分為上、下兩半場，比賽時間各在40分鐘以內。

5.2 半場暫停

半場暫停後，兩隊互換極邊。半場暫停不超過10分鐘，由主辦單位、協會或主司比賽機關決定。在半場暫停時，球隊、裁判員和巡邊員都可離開比賽圍場。

主辦單位可以決定比賽中場休息不超過15分鐘。

5.3 計時

裁判員計時。但可以委由一位或兩位巡邊員或（和）大會計時員負責，這時裁判員將把每一暫停或損失時間傳訊給巡邊員。在沒有大會計時員的比賽中，如果裁判員對正確的時間發生疑問時，可向巡邊員問訊。只有巡邊員無法幫助時，才可問訊於他人。

5.4 時間損失

時間損失可能的原因是：

- (a) **受傷**：裁判員為了讓受傷球員接受處理或其他允許的延宕，可以使比賽暫停1分鐘以內。

在醫護人員正在比賽面積內處理受傷球員，或受傷球員正在走向邊線接受處理的途中，裁判員可以允許比賽繼續進行。

如果球員嚴重受傷而需要被移出賽場，裁判員可以裁量給與所需時間。

- (b) **球員更換穿著**：在死球時，裁判員應給時間讓球員更換嚴重破損的球衣、短褲或球鞋。重綁鞋帶也在允許之列。
- (c) **球員受傷替代或技術替換**：裁判員應給時間讓球員進行受傷替代或技術替換。
- (d) **裁判諮詢助理裁判員或其他競賽相關人員**：在比賽期間，裁判諮詢助理裁判員或其他競賽相關人員所損耗的時間是可以扣除的。

5.5 時間損失的補足

任何比賽時間的損失，都必須在該發生半場內補足。

5.6 延時加賽

在淘汰賽兩隊平分時，如果比賽主辦單位授權可以延時加賽，比賽歷時是可以超過80分鐘的。

5.7 其他時間規定

- (a) 在國際比賽時，比賽總是80分鐘加損失時間。
- (b) 在非國際比賽時，比賽時間是由協會決定的。
- (c) 如果協會不決定比賽時間，由兩隊同意來決定它；如果兩隊也無法同意，由裁判員來決定它。

規則5. 時間



- (d) 裁判員如果確信比賽繼續將會有危險時，有權隨時結束比賽。
- (e) 如果比賽時間屆滿，球尚未成為死球，或已經判給scrum或爭邊球，裁判員必須讓比賽繼續到下一次成為死球為止。球成為死球指的是當裁判鳴哨使比賽停頓，將判給scrum或球出界，裁判將判給爭邊球，非犯規方獲判選擇處罰方式，反攻踢或達陣攻門及罰踢攻門完成後，scrum進行不順利，或未完結須要重組等，如果時間屆滿而馬克（mark）或自由踢或罰踢隨後判給，裁判員將讓比賽繼續。
- (f) 如果達陣成立而時間屆滿，裁判員將給與時間加踢射門。
- (g) 當天候特別熱或濕度特別大時，裁判員可以自作裁量在各半場內各給與一次的供水時間。供水時間不許長於1分鐘。損失時間必須在該半場內補足。正常的供水時間必須穿插在得分後或在球場中央線附近的死球後。