



LEI 5 - TEMPO

1 DURAÇÃO DA PARTIDA

Uma partida terá uma duração de não mais de oitenta minutos mais o tempo descontado, e os tempos suplementares em qualquer disposição especial. Uma partida se divide em duas metades cada uma das quais não deverá ter mais de quarenta minutos de Tempo de Jogo.

2 MEIO TEMPO

Após o Meio Tempo as equipes mudam de lado no Campo de Jogo. Há um intervalo de não mais de 10 minutos. A duração do intervalo é decidida pelo organizador da partida, a União ou o órgão reconhecido com jurisdição sobre a partida. Durante o intervalo as equipes, o árbitro e os juízes de linha podem sair do campo.

3 CONTROLE DO TEMPO

O árbitro controla o tempo porém pode delegar a tarefa para um ou ambos os juízes de linha, e/ou ao controlador de tempo oficial, em cujo caso o árbitro sinaliza quando detenha o jogo ou tenha que descontar tempo. Em partidas em que não exista o controlador de tempo oficial, se o árbitro tem dúvidas a respeito do tempo correto, o árbitro consultará a um ou ambos juízes de linha, e pode consultar a outras pessoas, porém somente se os juízes de linha não o puderem auxiliar.

4 TEMPO ADICIONAL

O tempo adicional pode ser concedido pelos seguintes motivos:

- (a) **Lesão.** O árbitro pode parar o jogo por não mais de um minuto para permitir o atendimento a um jogador lesionado, ou para qualquer outra demora permitida.

O árbitro pode permitir que o jogo continue enquanto uma pessoa idônea e com conhecimentos médicos atende um jogador lesionado na Área de Jogo, ou o jogador pode aproximar-se da Linha de Lateral para ser atendido.

Se o árbitro considera que o jogador está fingindo uma lesão, ordenará que o jogador seja retirado do Campo de Jogo, e reiniciará a partida de imediato. Alternativamente, o árbitro pode permitir que o jogo continue enquanto uma pessoa idônea e com conhecimentos médicos atende o jogador na Área de Jogo.

- (b) **Troca de Uniforme de um jogador.** Quando a bola está morta, o árbitro dará tempo a um jogador para substituir ou reparar a camiseta, calções ou chuteiras com problemas. Deve-se descontar tempo quando um jogador deva atar os cadarços das suas chuteiras.
- (c) **Substituição e substituição temporária de jogadores.** Descontar-se -á o tempo quando se substitui ou substitui-se temporariamente um jogador.



- (d) **Informe de Jogo Sujo por parte de um juiz de linha.** Descontar-se-á tempo quando um juiz de linha informar sobre Jogo Sujo.

5 RECUPERAÇÃO DO TEMPO DESCONTADO

O tempo descontado se adicionará na mesma metade da partida em que o mesmo ocorra.

6 TEMPOS SUPLEMENTARES

Uma partida pode durar mais de oitenta minutos se a União autorizou que se joguem tempos suplementares em caso de empate em um torneio por eliminação.

7 OUTRAS DISPOSIÇÕES REFERENTES AO TEMPO

- (a) As partidas internacionais terão sempre uma duração de oitenta minutos mais o tempo descontado.
- (b) Nas partidas que não sejam internacionais uma União pode decidir a duração da partida.
- (c) Se a União não o estipular, as equipes acordarão sobre a duração da partida, Se não se obtiver um acordo a decisão caberá ao árbitro.
- (d) O árbitro tem a autoridade de declarar o termino da partida em qualquer momento.
- (e) Se o tempo terminou e a bola não está morta, ou não se tenha jogado um scrum ou alinhamento lateral já marcado, o árbitro permitirá a continuação do jogo até á próxima vez em que a bola fique morta. Se o tempo terminou e em seguida se marca um mark, um free kick ou uma penalidade, o árbitro permitirá a continuação do jogo.
- (a) Se o tempo terminou após se ter marcado um try, o árbitro permitirá que se realize a tentativa de Conversão.