



## Regola 5 Tempo

### 5.1 DURATA DI UNA PARTITA

Un incontro non dura più di 80 minuti più il tempo di recupero, il tempo supplementare e qualsiasi altra situazione particolare. L'incontro è suddiviso in due tempi, d'uguale durata, di non più di 40 minuti di gioco ciascuno.

### 5.2 INTERVALLO

A metà gara le squadre invertono il campo. Ci sarà un intervallo di non più di 15 minuti. La durata dell'intervallo è stabilita dall'organizzatore dell'incontro, dalla Federazione o dall'ente riconosciuto avente giurisdizione sulla partita. Durante l'intervallo le squadre, l'arbitro ed i giudici di linea possono lasciare il recinto di gioco.

### 5.3 CONTROLLO DELLA DURATA DELLA PARTITA

L'arbitro controlla la durata dell'incontro, ma può delegare tale compito ad uno dei due o ad entrambi i giudici di linea e/o al cronometrista ufficiale, in questo caso l'arbitro segnala loro qualsiasi interruzione o perdita di tempo. Nelle partite in cui non c'è un cronometrista ufficiale, se l'arbitro è in dubbio circa la durata dell'incontro consulterà uno dei due od entrambi i giudici di linea e può consultare anche altre persone, ma solamente se i giudici di linea non sono in grado di aiutarlo.

### 5.4 TEMPO DI RECUPERO

Il tempo di recupero può essere dovuto ai seguenti motivi:

- (a) **Infortunio.** L'arbitro può interrompere l'incontro per non più di un minuto, in modo da permettere al giocatore infortunato di essere curato oppure per altri motivi di ritardo consentiti.

L'arbitro può far continuare il gioco mentre una persona competente in campo medico, cura un giocatore infortunato nell'area di gioco oppure il giocatore può andare vicino alla linea di touch per farsi medicare.

Se un giocatore si infortuna in modo grave e si rende necessario portarlo fuori dal campo di gioco, l'arbitro ha libertà di decisione nel concedere il tempo necessario per far portare tale giocatore fuori dal campo di gioco.



- (b) **Sostituzione dell'abbigliamento dei giocatori.** Quando il pallone diventa morto, l'arbitro concede tempo ad un giocatore per cambiare o riparare la maglia in cattive condizioni, i calzoncini o le scarpe. È concesso anche il tempo affinché un giocatore si riallacci una scarpa.
- (c) **Rimpiazzo e sostituzione dei giocatori.** Tempo concesso per il rimpiazzo o la sostituzione dei giocatori.
- (d) **L'arbitro si consulta con l'assistente(l) arbitro o altri ufficiali di gara.** Tempo concesso per consultazioni tra l'arbitro e gli assistenti arbitro o gli altri ufficiali di gara.

## 5.5 RECUPERO DEL TEMPO PERSO

Il tempo perso è da recuperare all'interno della frazione di gioco in cui è avvenuto.

## 5.6 TEMPI SUPPLEMENTARI

Un incontro può durare più di ottanta minuti se l'Organizzatore della Gara ha autorizzato l'effettuazione dei tempi supplementari in caso di un incontro finito in parità in gara singola ad eliminazione diretta.

## 5.7 ALTRE REGOLE PER LA DURATA DELLA PARTITA

- (a) Negli incontri internazionali, le gare durano sempre ottanta minuti più i tempi di recupero.
- (b) Negli incontri non internazionali, la Federazione può decidere la durata dell'incontro.
- (c) Se la Federazione non esprime un suo parere, le squadre decidono la durata dell'incontro. Se non si accordano, l'arbitro deciderà la durata dell'incontro.
- (d) L'arbitro ha il potere di terminare l'incontro in qualsiasi momento se ritiene che il gioco non possa continuare perché potrebbe essere pericoloso.



## Regola 5 Tempo

- (e) Se il tempo finisce, ma il pallone non è ancora diventato morto, non è conclusa la mischia o la rimessa laterale che è stata concessa, l'arbitro farà continuare il gioco fino a che il pallone non diventa morto. Il pallone diventa morto quando l'arbitro dovrebbe assegnare una mischia, una rimessa laterale, un'opzione alla squadra che non ha commesso l'infrazione, un calcio di rinvio o dopo una trasformazione od un calcio di punizione calciato per i pali che ha avuto successo. Se una mischia viene re-settata, la mischia non è stata completata. Se a tempo scaduto è concesso un mark, un calcio libero o un calcio di punizione, l'arbitro farà continuare il gioco.

### **SPERIMENTAZIONE DI MODIFICA DELLA REGOLA**

Se, dopo che il tempo è scaduto, è assegnato un calcio di punizione e il pallone è calciato in touch senza essere toccato da un altro giocatore, la rimessa laterale verrà effettuata e il gioco continuerà fino alla successiva occasione in cui il pallone diventerà morto.

- (f) Se il tempo finisce dopo la realizzazione di una meta l'arbitro concederà il tempo necessario per effettuare il calcio di trasformazione.
- (g) Una squadra che segna una meta verso la fine della partita, può scegliere se battere o meno il calcio di trasformazione. Se rinuncia a calciare, o se batte il calcio entro il tempo rimanente, vi sarà una ripresa del gioco e la partita terminerà all'interruzione successiva prevista dal Regolamento. Il tempo viene calcolato dal momento in cui viene colpito il pallone.
- (h) Se c'è stata una segnatura verso la fine della partita e c'è tempo per battere il calcio di ripresa del gioco, ma il tempo regolamentare scadrà immediatamente dopo il calcio, e il calciatore:
- non fa percorrere dieci metri al pallone,
  - calcia direttamente in touch,
  - rende il pallone ingiocabile calciandolo su od oltre la linea di touch di meta o la linea di pallone morto della squadra avversaria, l'arbitro offrirà all'altra squadra le opzioni previste, rispettivamente, dalle Regole 13.7, 13.8 e 13.9 e la partita continuerà finché il pallone non sarà reso nuovamente morto.



- (i) Quando le condizioni meteorologiche sono eccezionalmente calde e/o umide, l'arbitro, a sua discrezione, potrà chiedere un "water break" per ogni tempo di gara. Questa interruzione non potrà essere più lunga di 1 minuto. Il tempo perso dovrà essere recuperato alla fine di ogni tempo di gara. "L'interruzione per l'acqua" dovrà, normalmente, essere fatta dopo una segnatura o quando il pallone è morto vicino alla linea di metà campo.