



# RÈGLE 5

## DURÉE DE LA PARTIE

### 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.

#### VARIANTE POUR LES MOINS DE 19 ANS

Chaque mi-temps d'un match de moins de 19 ans dure 35 minutes de temps de jeu. Le match ne dure pas plus de 70 minutes. Après un total de 70 minutes de temps de jeu, l'arbitre ne doit pas autoriser de prolongations en cas de match nul lors d'une compétition par élimination directe.

### 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.

### 5.3 CHRONOMÉTRAGE

L'arbitre assure le chronométrage de la partie, mais peut le déléguer à l'un des juges de touche ou aux deux 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 des juges de touche ou les deux ; il pourra également consulter des tiers, mais uniquement si les juges de touche ne peuvent pas le renseigner.

### 5.4 TEMPS PERDU

Le temps perdu peut avoir diverses causes :

- (a) **Blessure.** Quand un joueur est blessé, l'arbitre peut arrêter le jeu pendant une minute maximum pour que le joueur soit soigné ou pendant toute la durée nécessaire.

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

Si un joueur est sérieusement blessé et qu'il est nécessaire de l'évacuer, l'arbitre pourra accorder tout le temps nécessaire afin que ce joueur soit emmené en dehors de l'aire de jeu.

- (b) **Changement d'équipements.** Lorsque le ballon est mort, l'arbitre peut autoriser un joueur à remplacer ou à remettre en état un maillot, un short ou des chaussures. L'arbitre accordera à tout joueur le temps nécessaire pour renouer un lacet de chaussure.
- (c) **Remplacement et remplacement tactique de joueurs.** L'arbitre accordera le temps nécessaire pour procéder au remplacement ou au remplacement tactique d'un joueur.
- (d) **Rapport de jeu déloyal par un juge de touche.** Lorsqu'un juge de touche rapporte un cas de jeu déloyal, l'arbitre décomptera le temps nécessaire.

## 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.
- (d) L'arbitre a le pouvoir d'arrêter la partie à tout moment s'il estime qu'il serait dangereux de laisser le jeu se dérouler.
- (e) Si la durée fixée expire et si le ballon n'est pas mort ou qu'une mêlée ordonnée, qu'un alignement a été accordé, l'arbitre autorisera la poursuite du jeu jusqu'à ce que le ballon soit à nouveau mort. Si la durée fixée expire et qu'un arrêt de volée, qu'un coup de pied franc ou qu'un coup de pied de pénalité a été 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 pourra accorder, à sa discrétion, une pause lors de chaque mi-temps afin que les joueurs puissent se désaltérer. La durée de cette pause ne devrait pas dépasser une minute. Le temps perdu sera alors compensé à la fin de chaque mi-temps au cours de laquelle il s'est produit. Cette pause ne peut avoir lieu qu'après une évolution du score ou lorsque le ballon est sorti en touche à proximité de la ligne médiane.

# DISPOSITIONS SPÉCIFIQUES F.F.R.

## 1 - LA DURÉE DES MATCHES

1.1 - En jeu à XV Les durées des matches sont les suivantes :

Catégories	Durée	Mi-Temps	Prolongations
<u>Seniors</u> 1 <sup>ère</sup> et 2 <sup>ème</sup> Divisions Professionnelles 1 <sup>ère</sup> Division Fédérale	2 x 40 minutes	10 minutes	2 x 10 minutes
<u>Seniors :</u> • <i>Autres catégories y compris « Nationale B » et « Fédérale B »</i> • <i>« Excellence B » (*) et Réserves séries territoriales (*)</i>		5 minutes maximum	
espoirs – 23 ans Reichel A et B – 21 ans			
Moins de 19 ans			
Moins de 17 ans	2 x 30 minutes	Pas de prolongations	
Féminines	2 x 40 minutes		
<i>(*) Voir Règle 3 de l'Annexe XII : formes de jeu pratiquées pour les compétitions « Excellence B » et « Réserves de séries territoriales » en référence à l'article I.1.c de l'avis hebdomadaire n°851 du 8/07/05.</i>			

1.2 - En jeu à XII Les durées des matches sont les suivantes :

Catégories	Durée	Mi-Temps	Prolongations
Moins de 19 ans « Danet »	2 x 30 minutes	5 minutes maximum	Pas de prolongations
Moins de 17 ans « Cadets territoriaux »			
Féminines 3 <sup>ème</sup> Division			
<u>Seniors</u> « Excellence B » (*)	2 x 40 minutes		2 x 10 minutes
<i>(*) Voir Règle 3 de l'Annexe XII : formes de jeu pratiquées pour les compétitions « Excellence B » et « Réserves de séries territoriales » en référence à l'article I.1.c de l'avis hebdomadaire n°851 du 8/07/05.</i>			
<p><i>Pour les équipes « réserves de séries territoriales » (*), il appartient au Comité Directeur de chaque Comité territorial de définir le temps de jeu :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>soit deux mi-temps de 40 minutes (avec des prolongations éventuelles de 2 x 10 minutes).</i></li> <li>• <i>soit deux mi-temps de 30 minutes (avec des prolongations éventuelles de 2 x 10 minutes).</i></li> </ul> <p><i>Pour la phase finale du Championnat de France des équipes réserves de Séries territoriales, la durée des matches est fixée à 2 x 40 minutes avec des prolongations éventuelles de 2 x 10 minutes, sans temps de repos au changement de camp.</i></p>			

## 2 - REMARQUES

2.1 - Lors des compétitions de 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> Divisions Professionnelles et de 1<sup>ère</sup> Division Fédérale, pendant la mi-temps, les deux équipes, l'arbitre et les juges de touche peuvent quitter l'enceinte de jeu.

2.2 - Si, à cette occasion, les équipes changent de maillots, les joueurs doivent revenir sur le terrain avec des maillots acceptés par l'arbitre et qui respectent strictement la numérotation de départ. Tout changement de numérotation de maillots (titulaires et/ou remplaçants) étant formellement interdit (cf. Art. des règlements généraux).

### 3 - TEMPS MORTS

- Dans les compétitions des moins de 17 ans « Teulière » et « Cadets territoriaux », chaque équipe peut bénéficier d'un temps mort par mi-temps.
- La durée de chaque temps mort est limitée à 1 minute.

(voir règlement annexé « dispositions spécifiques, règle 3 - nombre de joueurs/équipe »).

### 4 - EXCLUSION TEMPORAIRE - RAPPEL

4.1 - La durée de l'exclusion temporaire est de 10 minutes minimum pour toutes les catégories de compétition qui jouent à XV **deux fois x 40 minutes**.

4.2 - La durée de l'exclusion temporaire est de 5 minutes minimum pour les catégories de « moins de 19 ans », de « moins de 17 ans » et pour les catégories de compétition qui jouent à XII **deux fois 30 minutes**.

4.3 - Le temps des arrêts de jeu est ajouté à cette durée minimale.