

1. Una partita non dura più di 80 minuti (suddivisi in due tempi, ciascuno di durata non superiore a 40 minuti, più il tempo di recupero), a meno che l'organizzatore della gara non abbia autorizzato lo svolgimento dei tempi supplementari in una partita terminata in pareggio nel contesto di una competizione eliminatoria.
2. L'intervallo tra i due tempi ha una durata non superiore a 15 minuti, in base a quanto stabilito dall'organizzatore della gara. Durante questo intervallo di tempo, le squadre e gli ufficiali di gara possono abbandonare il recinto di gioco.
3. Nelle partite non internazionali, l'organizzatore della gara può decidere di ridurre la durata di una partita. Se l'organizzatore della gara non decide in merito, le squadre si accordano sulla durata di una partita. Se non riescono a trovare un accordo, deciderà l'arbitro.
4. L'arbitro tiene il tempo, ma può delegare tale compito ad uno o entrambi gli assistenti dell'arbitro e/o ad un cronometrista ufficiale, e in questo caso l'arbitro segnalerà a questi ultimi eventuali interruzioni. Nelle partite senza un cronometrista ufficiale, se l'arbitro ha dubbi circa il tempo corretto consulterà uno o entrambi gli assistenti dell'arbitro e può consultare altri soggetti, ma solo se gli assistenti dell'arbitro non sono in grado di aiutarlo.
5. L'arbitro può interrompere il gioco e concedere tempo per:
 - a. Infortunio di un giocatore, per un periodo di sino a un minuto. Se il giocatore è gravemente infortunato, l'arbitro ha la facoltà di concedere più di un minuto per lasciare che il giocatore sia portato fuori dall'area di gioco.
 - b. Consultare altri ufficiali di gara.
6. Quando il pallone è già stato reso pallone morto, l'arbitro può concedere del tempo per:
 - a. Sostituire un giocatore.
 - b. Sostituire o riparare l'abbigliamento dei giocatori.
 - c. Ri-allacciarsi i lacci delle scarpe.
 - d. Recuperare il pallone.

7. Un tempo di gioco termina quando il pallone diventa morto dopo che il tempo è scaduto, salvo quando:
 - a. Una mischia, rimessa laterale o calcio di ripresa del gioco dopo una meta o un annullato, concessi prima dello scadere del tempo, non sono stati completati e il pallone non è tornato nel gioco aperto. Questo vale anche quando la mischia, rimessa laterale o calcio di ripresa del gioco non vengono eseguiti correttamente.
 - b. L'arbitro concede un calcio libero o di punizione.
 - c. Un calcio di punizione è calciato in touche senza che venga prima fatto un tap-and-go e senza che il pallone tocchi un altro giocatore.
 - d. È stata segnata una meta e, in questo caso, l'arbitro concede il tempo per battere il calcio di trasformazione.
8. Una squadra che ha segnato una meta può effettuare il tentativo di trasformazione o può rinunciare a tale tentativo.
 - a. La decisione di rinunciare al calcio di trasformazione deve essere riferita dal marcatore della meta all'arbitro dicendo "no kick" ("nessun calcio") dopo che è stata assegnata la meta.
 - b. A condizione che la trasformazione venga tentata, o rifiutata, prima dello scadere del tempo, l'arbitro ordinerà un calcio di ripresa del gioco.
 - c. Se viene effettuato il tentativo di trasformazione, il tempo è calcolato dal momento in cui viene colpito il pallone.
9. Quando le condizioni meteorologiche sono eccezionalmente calde e/o umide, l'arbitro ha facoltà di concedere una pausa per l'acqua. Questa pausa di un minuto dovrebbe avere luogo attorno alla metà di un tempo, dopo una segnatura o quando il pallone è stato reso morto, vicino alla linea di metà campo.
10. L'arbitro ha il potere di terminare o sospendere la partita in qualsiasi momento se ritiene che non si possa continuare in condizioni di sicurezza.