

# RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES 2021-2022

## Consignes aux arbitres

(scolaire, civil, juvénile division 1, collégial divisions 2 et 3 et universitaire division 2)

L'APAVQ encourage tous les membres arbitres de son association à posséder leur passeport vaccinal (2 doses) afin d'éviter toutes les situations ambiguës qui pourraient apparaître selon les différentes institutions et politiques de ces dernières. La répartition des arbitres qui ne sont pas pleinement vaccinés pourrait être restreinte selon le cas, en lien avec les limitations que nos partenaires pourraient exiger. **Ainsi, ne soyez pas surpris qu'un répartiteur ou un arbitre en chef vous demandent si vous avez ou non votre passeport vaccinal. Votre réponse se fera « sur l'honneur » si nous ne pouvons pas vérifier votre passeport en présence. Ce que l'APAVQ veut absolument éviter, c'est de ne pas pouvoir respecter sa prestation de service si un arbitre se voit refuser l'accès à un site de compétition.**

L'art d'arbitrer, c'est le courage de poser un geste d'arbitre **ou de prendre des décisions**. Deux concepts qui seront toujours observés par vos mentors, évaluateurs, superviseurs, **répartiteurs** et arbitres en chef en 2021-2022.

Voici quelques règles et clarifications qui serviront de base pour toutes les parties scolaires, juvéniles D1, collégiales D2-3, universitaire D2 et civil/VBQ.

Le but derrière ces consignes est l'uniformité et la sécurité dans l'application des règles et des protocoles.

*Rappel : tous les caractères gras indiquent une nouveauté.*

[Protocole des parties en cette année « covidienne #2 »](#)

[L'art d'arbitrer et les sanctions](#)

[Collégial division 2](#)

[Règles spécifiques](#)

[Universitaire division 2](#)

[Règles spécifiques](#)

[Procédures d'avant match](#)

[Règle du Libéro \(1 ou 2\)](#)

## Protocole des parties en cette année « covidienne #2 »

- Arrivez au moins 45 minutes avant le début de la première partie à l'horaire. **Pourrait varier selon les mesures sanitaires**
- **Le port du masque est obligatoire dans tous les établissements. Vous devrez le porter en tout temps sauf durant la partie. Cependant, si vous devez vous adresser à un joueur, un entraîneur ou un officiel mineur (juge de ligne ou marqueur) vous devrez porter votre masque**
- **Les arbitres qui veulent conserver leur masque durant la partie pourront utiliser le sifflet électronique ou un autre type de sifflet/masque disponible sur le marché**
- **S'il y a des juges de ligne, ceux-ci devront porter le masque durant toute la partie**
- **Si un capitaine souhaite poser une question concernant l'application ou l'interprétation d'une règle :**
  - **Le capitaine doit demander à s'approcher de la chaise d'arbitre**
  - **L'arbitre doit mettre son masque avant que le capitaine n'arrive près de sa chaise**
  - **Le processus ne devrait pas prendre plus que le temps nécessaire**
- **Vérification des terrains : filet, poteau, chaise d'arbitre, disposition des bancs des équipes, équipement des marqueurs, paniers à ballons, équipements sanitaires (désinfectant, lingettes et masques) et autres**
- **Le tirage au sort devrait se faire avant l'entrée des équipes sur le terrain, soit à l'extérieur du gymnase\* (avec une flexibilité pour le scolaire). Les options côté de terrain, service et réception demeurent, mais l'option côté de terrain pourrait devenir un enjeu étant donné que les équipes garderont le même côté de terrain pour toute la durée de la partie.**

**\*Les ligues pourraient établir un autre processus d'attribution de terrain et ainsi nous pourrions revenir au protocole régulier de partie.**
- **Tout le processus de la feuille de pointage se fera selon le protocole actuel. Donc les capitaines et entraîneurs devront compléter la feuille de pointage comme nous le faisons autrefois, soit durant l'échauffement.**
- **La dimension des aires d'échauffement peut être agrandie si l'espace le permet. Sinon, une combinaison de joueurs assis au banc et debout dans l'aire d'échauffement devra être utilisée pour respecter les règles de distanciation physique en vigueur. L'espace derrière le banc des joueurs pourrait également être utilisé. (Règle 1.4.5)**
- **Afin de minimiser le nombre de participants dans l'aire de jeu, les ramasseurs de ballons sont interdits (universitaire division 2). La responsabilité de récupérer le ballon et d'en introduire un nouveau (au besoin) est confiée aux joueurs remplaçants. Un panier de ballons est fortement conseillé, mais combiné avec des mesures sanitaires pour nettoyer ces derniers entre chaque utilisation. (Règle 3.3)**
- **La composition physique du banc de l'équipe peut être modifiée en espaçant les chaises, en indiquant visuellement les endroits où il est permis de s'asseoir. (Règle 4.2.1)**

- Règle 4.5.1B : **en ce qui concerne le port du masque pour les équipes, les joueurs sur le terrain ne sont pas tenus de le porter (ils ont le choix de le porter ou non). Pour les gens assis sur le banc de l'équipe, ils sont tenus de porter le masque. Seuls l'entraîneur qui est debout ou les joueurs qui sont dans la zone d'échauffement et qui respectent la distanciation physique minimale pourraient ne pas porter le masque.**
- Règle 5.1.3 : **lorsque la signature du capitaine/entraîneur est requise, ce dernier doit utiliser son propre crayon pour signer la feuille de pointage. Si ce n'est pas possible, le crayon doit être désinfecté entre chaque utilisateur. Dans le cas d'un protêt officiel pour lequel le capitaine doit compléter une soumission écrite, celle-ci sera rédigée sur une feuille de papier séparée qui sera remise à l'arbitre une fois terminée.**
- Pour les catégories « scolaires » et civiles, où les athlètes ont moins de 18 ans :
  - Le capitaine signe la feuille de pointage au début de la partie, sous la liste des joueurs
  - L'entraîneur signe la feuille au début et à la fin de la partie
- Pour les catégories senior, collégial et universitaire :
  - Le capitaine signe la feuille de pointage au début et à la fin de la partie
  - L'entraîneur signe au début de la partie, pour approuver la liste des joueurs
- **Le réchauffement usuel du 5-5 (universitaire division 2 et collégial division 2 et 3) et 4-4 (civil et juvénile division 1) 4-4-2 (scolaire) est toujours de mise. Il est permis aux équipes de s'échauffer défensivement derrière l'équipe qui a son 5 (ou 4) minutes d'attaque.**
- Les équipes doivent s'aligner sur la ligne de fond uniquement lors du début de la 1<sup>re</sup> manche.
- **Pendant les temps morts et entre les manches, des joueurs pourront se tenir debout sur le terrain de jeu afin de répondre aux exigences en matière de distanciation physique.**
- Lors des temps morts et entre les manches, respectez le temps alloué. Un temps mort de 1 minute ne devrait pas durer 1 minute 15 secondes, et lors d'un changement de manche, les deux équipes devraient être prêtes à rejouer à 3 minutes. Le 2<sup>e</sup> arbitre doit être proactif afin d'éviter les fautes de délais.
- **S'il y a de l'eau ou des traces d'eau sur le terrain d'une équipe, cette dernière est responsable d'essuyer le sol, avec ses propres serviettes, dans des délais raisonnables.**
- Nous respectons toujours l'horaire des parties sauf pour les dernières de la journée ou de la vague. Ainsi si les deux équipes sont d'accord et que les arbitres assignés à cette partie sont disponibles, la partie pourrait débuter plus tôt.
- Protocole d'échauffement lors d'un tournoi :
  - Partie à l'heure : nous suivons le protocole habituel
  - Partie en retard : dès que les équipes de la partie précédente ont quitté le terrain, faites le tirage au sort et débutez l'échauffement d'attaque (5-5, 4-4 ou 4-4-2 selon le cas), pas échauffement de style « pepper ».
- Gardez en mémoire qu'un arbitre doit être neutre, donc si vous êtes assigné sur une partie qui concerne un membre de votre famille, prière d'en aviser le répartiteur afin que ce dernier puisse vous réaffecter sur une autre partie.

- Si vous n'êtes pas en fonction et que vous quittez le site pour aller manger, veuillez en informer le répartiteur, au cas où ce dernier aurait à vous rejoindre.
- **Aucun avantage ne sera accordé aux arbitres qui veulent partir plus tôt ou qui font des demandes « spéciales » (changements), à moins de l'avoir spécifié lors de la déclaration de disponibilité.**
- S'assurer qu'il y ait un arbitre qui débute la période d'échauffement de la prochaine partie (tirage au sort et échauffement d'attaque) même si ce dernier n'est pas assigné sur cette partie. Nous ne voulons pas créer des retards entre les parties.
- Encouragez les entraîneurs à remettre leur feuille d'alignement le plus vite possible, **surtout qu'il n'y aura pas de changement de côté. Évitez le double sifflet; quand le 2<sup>e</sup> arbitre siffle pour le retour au jeu, il ne devrait pas siffler à nouveau, c'est au 1<sup>er</sup> à gérer la situation et à juger s'il y a délai.** On peut écourter, si les deux équipes sont prêtes à rejouer, mais si l'une ne l'est pas, retenir les joueurs en dehors du terrain.
- Tous les joueurs et autres membres sur le banc ou dans la zone d'échauffement peuvent applaudir, encourager et communiquer avec les joueurs de leur propre équipe sur le jeu.
- À l'exception des ligues scolaires : toute **communication\*** qui s'adresserait à l'équipe adverse ou aux joueurs adverses devrait être sanctionnée comme « geste antisportif » (voir le libellé de la règle 20.2 dans le livre de règlements ainsi que la règle 21 telle qu'écrite dans les « Directives aux arbitres » de Volleyball Canada)  
**\*Ici, le mot « communication » prendra le sens d'échange verbal. Donc les sons que pourraient faire des joueurs dans la zone d'échauffement lors du service de l'équipe adverse ne peuvent pas être sanctionnés. Mais, c'est toujours au jugement de l'arbitre...**
- Le 1<sup>er</sup> arbitre doit contrôler la « fluidité » de la partie. **Il doit éviter les délais inutiles, surtout qu'il n'y aura pas de rouleurs de ballons dus aux mesures sanitaires**
- N'oubliez pas qu'un carton utilisé à bon escient sera toujours le meilleur ami d'un arbitre
- N'oubliez pas que le jugement d'un arbitre ne peut pas être « contestable ». Surtout à propos des lignes ou des contacts au-dessus du filet. **Qu'une forte réaction d'une équipe, d'un joueur ou d'un entraîneur sur un jugement de l'arbitre amène une sanction proportionnelle à ladite réaction.** Clairement écrit dans le livre de règlements de Volleyball Canada
- Lorsque le 1<sup>er</sup> arbitre signale toute faute, le 2<sup>e</sup> arbitre doit faire le signal légèrement après le premier (pas d'effet miroir)
- Que doit faire le 2<sup>e</sup> arbitre lors d'un temps mort? **Mettre son masque**
  - En premier, il regarde son 1<sup>er</sup>, au cas où ce dernier aurait à lui communiquer des informations et il doit contrôler la surface de jeu
  - Ensuite, il se dirige vers les marqueurs pour vérifier leur travail
  - Finalement, il doit se tenir près du poteau en regardant la table des marqueurs et il s'assure que les joueurs restent en dehors du terrain jusqu'à ce que les deux équipes soient prêtes à revenir au jeu

- L'arbitre peut demander à un entraîneur de s'éloigner de la ligne de côté s'il juge que ce dernier pourrait interférer dans la partie
- L'entraîneur peut circuler le long de la ligne de côté, entre la ligne de 3 mètres et la zone d'échauffement
- Le 2<sup>e</sup> arbitre doit conserver son sifflet dans la bouche lorsqu'il y a substitution sauf si c'est pour aider un marqueur peu expérimenté. **Lorsqu'il s'adresse au marqueur, à l'entraîneur ou au capitaine, le 2<sup>e</sup> arbitre devra toujours porter son masque**
- L'écran est toujours considéré comme une faute (attention aux deux aspects pour appeler une faute d'écran. Voir les règles de Volleyball Canada)
- Lorsque le 1<sup>er</sup> arbitre signale une faute au filet, le 2<sup>e</sup> arbitre doit aussi signaler la faute.
- Lorsque le 2<sup>e</sup> arbitre signale une faute au filet, le 1<sup>er</sup> arbitre ne doit pas signaler la faute.
- Lorsque le 1<sup>er</sup> arbitre signale une faute de ballon tenu ou lancé, le 2<sup>e</sup> arbitre doit aussi signaler la faute.
- On peut écourter un temps mort **ou après une manche (avec la Covid-19 il n'y a pas de changement de côté)**, si les deux équipes sont prêtes à rejouer. Si l'une ne l'est pas, retenir les joueurs en dehors du terrain.
- À la fin d'une manche, le 1<sup>er</sup> arbitre doit siffler la fin du jeu (avec le signal), siffler la fin de la manche (avec le signal) et **siffler le retour au banc d'équipe (pas de changement de côté)** avec le signal simultanément. **Le 2<sup>e</sup> arbitre mettra son masque et effectuera ses tâches.**
- **Lors d'une manche décisive (3<sup>e</sup> ou 5<sup>e</sup>), il n'y aura pas de tirage au sort, l'équipe au service sera la même que lors de la première manche et il n'y aura pas de changement de côté à 8 points.**
- À la fin d'une partie, après le signal de la fin de la partie, le 2<sup>e</sup> arbitre rejoindra le 1<sup>er</sup> arbitre. **Les deux arbitres porteront leur masque et se placeront à deux mètres l'un de l'autre près de la chaise du côté de l'équipe A.** Si nous nous plaçons à la table du marqueur et que nous regardons les arbitres, ces derniers s'enligneront de gauche à droite : le 1<sup>er</sup> et le 2<sup>e</sup> (ce dernier sera près du poteau). **Les joueurs des deux équipes s'aligneront sur leur ligne de 3 mètres et salueront leurs adversaires (à la japonaise ou en applaudissant).**
- Toujours se servir de la section « Remarques » pour toutes les situations « hors de l'ordinaire ». **Si vous l'utilisez, le 1<sup>er</sup> arbitre y appose ses initiales à la fin du match.** Si vous n'avez aucune remarque vous laissez la case vide.
- Vous devriez toujours vérifier, avant le début de la partie, la couleur du chandail du Libero afin de confirmer que celle-ci contraste par rapport aux chandails des autres joueurs. **S'il ne l'est pas, tenter de trouver un compromis avec l'entraîneur pour qu'il le soit. Sinon, veuillez le noter dans la section « Remarques ».**
- Vous devez noter sur la feuille de pointage les demandes non fondées (voir livre de règlements de Volleyball Canada).

- La gestion des bancs est toujours la responsabilité du 2<sup>e</sup> arbitre, mais **le 1<sup>er</sup> devrait intervenir si son 2<sup>e</sup> ne remarque pas l'irrégularité.**
- Veuillez porter une attention particulière aux feuilles de pointage. Pour toutes les compétitions ou parties : **les feuilles de pointage sont disponibles après la partie/tournoi et elles sont scrutées par les organisateurs, les ligues, Volleyball Québec, le Réseau du sport étudiants et votre arbitre en chef du Québec.**
- **Le tableau des sanctions et la section « Remarques » ont été améliorés. Attention de bien utiliser les bonnes lettres et les bonnes colonnes.**

## L'art d'arbitrer et les sanctions

- Nous demandons plus de fluidité dans les parties : c'est à l'arbitre de gérer le tempo de la partie
  - Les petits cocus sont tolérés, pourvu qu'il y ait quelqu'un qui s'occupe de renvoyer le ballon.
  - Si les deux équipes sont prêtes à jouer et que le serveur a le ballon dans les mains et qu'il est dans la zone de service, sifflez le service sans attendre que le joueur soit placé. Attention de ne pas précipiter le tout, soyez constants et clairs lors du tirage au sort ou lors de la rencontre avec les entraîneurs. Un bon rythme, mais pas de course.
  - La règle dit qu'on doit autoriser le service dès que le joueur est en possession du ballon (et qu'il traverse la ligne de fond... en sous-entendu) en autant que les deux équipes soient prêtes à jouer. Rappel qu'ils ont 8 secondes pour exécuter le service. Dans notre jargon, c'est tolérer jusqu'à 10 secondes en comptant des bateaux.
- Apprenez à fixer votre ligne de contact de balle assez tôt dans la partie et vous y tenir tout au long de cette dernière. On dit qu'un bon arbitre siffle une mauvaise balle dans moins de six pieds après le contact du ballon.
- Les cartons sont une aide pour les arbitres afin de garder le contrôle de la partie. Savoir les utiliser à bon escient sert tout le monde.
- L'avertissement verbal final avec les mains existe toujours. SVP, soyez démonstratifs et visible avec votre sifflet!
- Un entraîneur qui envoie continuellement son capitaine discuter avec l'arbitre les décisions de ce dernier devrait, après un avertissement verbal, recevoir un délai de jeu.
- Un entraîneur qui remet son alignement à moins de 1 minute du début du set (ou trop juste) devrait recevoir un délai de jeu. Toutefois, le 2<sup>e</sup> arbitre doit être proactif en sollicitant rapidement l'entraîneur afin d'éviter les fautes de délais.
- Quand le 2<sup>e</sup> arbitre siffle pour le retour au jeu, il pourrait siffler à nouveau. Cependant, nous devons éviter l'escalade de sifflet. C'est au 1<sup>er</sup> à gérer la situation et à juger s'il y a un délai de jeu.
- Un entraîneur ou un aide-entraîneur qui fait un « spectacle » en discutant d'un jugement de l'arbitre devrait **recevoir, au minimum, un carton jaune sinon un rouge et, dans des cas exceptionnels, plus encore.**
- **Pour nous « Spectacle » pourrait être :**
  - Les bras qui sont en l'air avec un côté « théâtral »
  - L'entraîneur qui joue à l'arbitre; il mime ou appelle les signaux ou pointe l'impact du ballon
  - L'entraîneur cris ou sacre envers les arbitres et/ou les joueurs
  - L'entraîneur lance son cartable au sol
  - L'entraîneur applaudit avec sarcasme
  - L'entraîneur frappe ou lance une chaise

- Le joueur/entraîneur lance/frappe/botte le ballon, en touchant ou non l'adversaire, le plafond ou d'autres obstacles ou personnes
- Avance dans le terrain, se dirige vers l'arbitre, etc.
- Vous pouvez et devriez toujours faire un rapport au répartiteur/superviseur, à votre arbitre en chef ou à l'arbitre en chef du Québec **lors d'une situation exceptionnelle. Surtout si vous donnez une pénalité (rouge en montant)**
- L'aide-entraîneur doit demeurer assis et ne peut pas intervenir durant la partie (**exception pour l'universitaire division 2**)
- Un bon arbitre : s'acclimate, s'ajuste et performe
- **Distinguez émotion et agressivité de la part des participants avant de sévir. Laissez-les exprimer leurs émotions sur le coup**



## Collégial division 2

### Règles spécifiques

- Un maximum de 14 joueurs inscrits sur la feuille de pointage
- Maximum de 18 personnes sur le banc d'équipe
- L'entraîneur peut s'asseoir n'importe où sur le banc
- Utilisation de deux Liberos possible (voir règle du Libéro)
- Ballon officiel : Mikasa MVA-200
- Période d'échauffement :
  - Lors d'un tournoi : un échauffement minimum de **10 minutes** (5-5) est prévu avant une rencontre, débutant immédiatement après la fin de la partie précédente
  - Lors de la première partie d'une équipe accordez 5 minutes supplémentaires en échauffement simultané
  - Partie simple (2 de 3) : 5-5 (services inclus)
- Temps mort : 2 X 1 minute/équipe/manche
- 1 contre 1 est permis entre les manches et aussi durant les temps morts (en dehors de la surface de jeu)
- Un carton donné au banc = un carton au dossier de l'entraîneur
- Les cartons pour délais de jeu ne sont pas cumulés pour le volet « sanction = suspension ».
- **Les équipes doivent fournir leur propre serviette pour essuyer un sol mouillé**

## Universitaire division 2

### Règles spécifiques

- Aucun minimum de joueur inscrit
- Nous utilisons les règles de la FIVB, mais avec des nuances canadiennes; exemple le 2<sup>e</sup> arbitre continu de faire les gestes liés à son rôle
- Un maximum de 14 joueurs peut être inscrit sur la feuille de pointage, les autres personnes sur le banc, si ce sont des joueurs, doivent porter le haut d'un survêtement. Il y a un maximum de 22 personnes, au total
- Limite de 8 substitutions
- Utilisation de deux Liberos possible (voir la règle du Libéro)
- L'entraîneur peut s'asseoir n'importe où sur le banc
- Les entraîneurs adjoints seront autorisés à se déplacer librement le long du banc, y compris dans la zone d'échauffement. Seul un entraîneur adjoint peut être debout à la fois, sous réserve que ledit entraîneur adjoint retourne s'asseoir sur le banc dans un délai convenable et ne demeure pas dans la zone libre
- Le port des bijoux n'est plus proscrit. Ils ne sont plus interdits pour les hommes et les femmes. Plus besoin de les recouvrir. En cas « d'incident » en lien avec un bijou, veuillez appliquer la règle du délai de jeu ou la politique du sang, si la situation l'exige, ou le GBS (gros bon sens)
- La passeuse pourrait traverser la ligne centrale (sans nuire à l'adversaire) lorsqu'elle joue le ballon pour le second contact en s'éloignant du filet. **Cependant, suite une passe sautée (jump set) la passeuse est en faute si son pied traverse la ligne centrale lorsqu'elle retombe au sol.**
- Temps mort technique à 16 points de 1 minute en plus des 2 temps morts/équipe/manche de 30 secondes sauf pour la 5<sup>e</sup> manche où il n'y a que 2 temps morts/équipe de 30 secondes
- **Les équipes doivent fournir leur propre serviette pour essuyer un sol mouillé.**
- L'échauffement avec ballon est permis entre les manches et durant les temps morts, en dehors de la surface de jeu. **Le port du masque est facultatif durant cette période d'échauffement.**
- Une Libero ne peut pas être la capitaine en jeu (pour la 1<sup>re</sup> manche). Donc, lors du tirage au sort, il faut demander aux deux capitaines présentes si elles seront des Liberos lors de la première manche. Ainsi, si la capitaine d'équipe (capitaine présente lors du tirage au sort) devient Libero lors des manches subséquentes, l'entraîneur devra redésigner une capitaine de jeu. À la fin de la partie, ce sera la capitaine d'équipe qui signera la feuille de pointage.

## Procédures d'avant match

Lors de la première partie d'un tournoi :

- **Le tirage au sort se fait à l'extérieur du gymnase avec les deux capitaines avant l'entrée officielle des équipes qui est 50 minutes avant l'heure officielle de la partie.**
- Le chronomètre officiel débute avec **50 minutes** à faire avant la partie et sert de décompte officiel avant le début de celle-ci :
  - **32,5 minutes avant le début de la partie, les deux équipes commencent leur échauffement ensemble sur le terrain. Les deux arbitres procèdent à la vérification du filet, des antennes et tous des accessoires nécessaires pour la partie.**
  - **12,5 minutes** : ajustement du chrono pour indiquer 5 minutes : temps de la période d'échauffement d'attaque de l'équipe qui débutera au service, l'annonceur nomme tous les athlètes et entraîneurs de cette équipe
  - **7,5 minutes (±)** : ajustement du chrono pour indiquer 5 minutes : temps de la période d'échauffement d'attaque de l'équipe qui débutera en réception, l'annonceur nomme tous les athlètes et entraîneurs de cette équipe
  - **2,5 minutes (±)** : fin de l'échauffement, l'annonceur présente les officiels et les joueurs partants de chaque équipe qui vont se placer sur le terrain.

Lors des parties suivantes :

- **Le tirage au sort se fait à l'extérieur du gymnase avec les deux capitaines avant l'entrée officielle des équipes qui est d'au moins 25 minutes avant le début de la partie (35 minutes s'il n'y a pas de plateau d'échauffement).**
- La période d'échauffement pour la deuxième partie est de **25 minutes** à partir de la fin de la partie précédente, selon le décompte suivant :
  - **12,5 minutes** : mettre 5 minutes au chrono : temps de la période d'échauffement d'attaque de l'équipe qui débutera au service, l'annonceur nomme tous les athlètes et entraîneurs de cette équipe
  - **7,5 minutes (±)** : remettre le chrono à 5 minutes : temps de la période d'échauffement d'attaque de l'équipe qui débutera en réception, l'annonceur nomme tous les athlètes et entraîneurs de cette équipe
  - **2,5 minutes (±)** : fin de l'échauffement, l'annonceur présente les officiels et les joueurs partants de chaque équipe qui vont se placer sur le terrain.

## LA RÈGLE DU LIBERO (1 OU 2 LIBEROS) - FIVB

### 19.3.2 Changements du Libero

- 19.3.2.1 Les changements impliquant le Libero ne sont pas comptabilisés comme remplacements. Ils sont illimités, mais il doit y avoir au moins un échange de jeu terminé entre deux changements du Libero (sauf si une pénalité engendre une rotation amenant le Libero en position 4, ou si le Libero actif devient incapable de jouer pendant l'échange de jeu non terminé **ou si le Libero sur le jeu est remplacé par le second Libero**).
- 19.3.2.2 Le joueur régulier peut reprendre sa place ou être changé pour n'importe lequel des deux Liberos. Le Libero actif peut être seulement changé par le joueur régulier dont il avait pris la place ou par le second Libero.
- 19.3.2.3 Au début de chaque manche, le Libero ne peut pas entrer sur le terrain tant que le 2e arbitre n'a pas vérifié la position de départ.
- 19.3.2.4 Les autres changements doivent avoir seulement lieu quand le ballon est hors-jeu et avant le coup de sifflet de l'arbitre.
- 19.3.2.5 Un changement effectué après le coup de sifflet autorisant le service, mais avant la frappe de service, ne doit pas être refusé ; néanmoins, à la fin de l'échange le capitaine en jeu devra être informé que cette procédure n'est pas autorisée et que les récidives seront sujettes à une sanction de retard de jeu.
- 19.3.2.6 Toute répétition d'un changement tardif entraînera une interruption immédiate du jeu et une sanction d'un retard de jeu sera appliquée. L'équipe qui devra servir sera déterminée par le résultat de la sanction pour retard.
- 19.3.2.7 Le Libero et le joueur changé ne peuvent entrer ou sortir du terrain que par la « zone de changement du Libero » (entre la ligne de 3m et la ligne de fond).
- 19.3.2.9 Un changement illégal du Libero peut concerner (entre autres) :
- pas d'échange de jeu terminé entre des changements du Libero
  - le Libero est changé par un joueur autre que le second Libero ou que le joueur régulier l'ayant changé
  - les conséquences d'un changement illégal du Libero sont les mêmes que celle d'un remplacement illégal.
  - si le changement illégal du Libero est constaté avant le début de l'échange suivant, alors il est corrigé par les arbitres et l'équipe est sanctionnée d'un retard de jeu. Si le changement illégal du Libero est constaté après la frappe de service, les conséquences sont les mêmes qu'un remplacement illégal.