

POOL DEK

Règlements

Automne 2025

Table des matières

| | |
|--|----|
| CRÉDITS | 2 |
| 1. ORGANISATION | 3 |
| 1.1. Pooler | 3 |
| 1.2. Commissaire | 3 |
| 1.3. Monsieur le Marqueur | 3 |
| 1.4. Comité consultatif | 4 |
| 1.5. Moments clés de la saison | 4 |
| 2. FINANCES | 5 |
| 2.1. Cotisation annuelle | 5 |
| 2.2. Bourses annuelles | 5 |
| 2.3. Bourse quinquennale | 5 |
| 3. FORMATION | 6 |
| 3.1. Joueurs actifs | 6 |
| 3.2. Masse salariale | 6 |
| 3.3. Recrues | 6 |
| 4. POINTAGE | 7 |
| 4.1. Points des attaquants et des défenseurs | 7 |
| 4.2. Points des gardiens de but | 7 |
| 4.3. Points comptabilisés au classement | 7 |
| 4.4. Égalité au classement | 7 |
| 5. REPÈCHAGE | 8 |
| 5.1. Fonctionnement | 8 |
| 5.2. Erreur de repêchage | 8 |
| 5.3. Joueur doublement repêché | 8 |
| 6. MOUVEMENTS DE JOUEURS | 9 |
| 6.1. Transactions | 9 |
| 6.1.1. Zone tampon | 9 |
| 6.2. Extrapooler | 10 |
| 6.3. Activation d'une recrue | 10 |
| 6.4. Officialiser un mouvement de joueurs | 11 |
| 6.5. Respect de la masse et de l'alignement | 11 |
| 6.6. Éthique transactionnelle | 12 |

| | |
|--|----|
| 7. CAS LITIGIEUX | 13 |
| 7.1. Formation illégale | 13 |
| 7.2. Dépassement par contrat RFA ou UFA | 13 |
| 7.3. Transactions interdites | 14 |
| 7.3.1. Dénonciation | 14 |
| 7.3.2. Conflit d'intérêts | 14 |
| 8. SAISON MORTE | 15 |
| 8.1. Modifications à la règlementation | 15 |
| 8.2. Remplacements | 15 |
| 8.3. Loteries | 15 |
| 8.4. Libération de 8 joueurs | 15 |
| 8.5. Échanges | 16 |

CRÉDITS

RÈGLES POOL DEK – VERSION AUTOMNE 2025

Idéation et discussions : Maxime Delisle-Houde, Pierre-Luc Desbiens, David Dufour, Jean-François F. Lessard et PO Tremblay

Rédaction : Jean-François F. Lessard

1. ORGANISATION

1.1. Pooler

Le terme « *Pooler* » désigne toute personne qui a payé sa cotisation et qui compétitionne pour finir dans les premières positions du classement et avoir accès aux bourses. Le pool compte 15 poolers. À ne pas confondre avec le terme « *Joueurs* » qui, dans les présentes règles, désigne les hockeyeurs de la LNH.

L'implication suivante est attendue de la part de chaque pooler :

- Il lit et respecte les règlements;
- Il est présent en personne lors du repêchage, et ce, dès le début;
- Il répond promptement aux propositions d'échange d'un autre pooler et en initie lui-même;
- Il utilise ses extrapoolers;
- Il fait preuve de respect envers les autres poolers autant en personne que par écrit sur les groupes Facebook et Messenger;
- Il paie sa cotisation dans les délais prescrits.

1.2. Commissaire

Le commissaire du Pool Dek est le fondateur, Pierre-Olivier Tremblay. Ses responsabilités sont les suivantes :

- Il gère les finances (cotisations et bourses);
- Il recrute de nouveaux poolers lorsque des remplacements sont nécessaires;
- Il organise les événements qui encadrent le fonctionnement du pool : loterie, repêchage, location du chalet, etc.;
- Il recrute le gestionnaire du Marqueur et les membres du comité consultatif;
- Il approuve ou désapprouve les changements aux règlements proposés par le comité consultatif;
- Il met régulièrement à jour sur Dropbox le chiffrier Excel qui contient les détails des formations (joueurs, choix et salaires) de chaque pooler;
- Il indique la marche à suivre lors de cas litigieux ou de situations qui mettent à l'épreuve l'interprétation des règlements.

1.3. Monsieur le Marqueur

Monsieur le Marqueur, présentement Tomy Marchand, a comme principale responsabilité la mise à jour des alignements des poolers sur la plateforme Marqueur lors de chaque mouvement de joueurs, après le repêchage et, pendant la saison morte, lorsque les poolers libèrent leurs joueurs.

1.4. Comité consultatif

Le Comité consultatif est formé de trois personnes. Ses membres sont nommés par le commissaire. Le comité a les responsabilités suivantes :

RÈGLEMENTS

- Il reçoit et initie des propositions d'ajouts ou de modifications à la règlementation;
- Après discussion à l'interne, il propose des nouvelles règles au commissaire;
- Si la proposition est acceptée, le comité se chargera de l'ajouter à une nouvelle version des règlements pendant la saison morte.

CAS LITIGIEUX

- À la demande du commissaire, le comité pourra être amené à débattre et à rendre un verdict lors de cas litigieux ou mettant à l'épreuve l'interprétation des règlements.

1.5. Moments clés de la saison

1^{er} septembre : Début de la saison du pool. Paiement de la cotisation. Il redevient possible de faire des échanges.

Zone tampon : Période située entre le 1^{er} septembre et le repêchage où les règles de transactions diffèrent de celles du reste de la saison (voir 5.1.1).

1^{er} samedi d'octobre : Repêchage.

Début de la saison régulière de la LNH : On commence à accumuler des points.

Date limite des échanges de la LNH : Ce jour-là, après 23h59, on ne peut plus faire d'échange dans le pool ni utiliser d'extrapooler. On peut encore activer des recrues.

Fin de la saison de la LNH : Conclusion du pointage et du classement. Début de la saison morte.

30 août, 23h59 : Date limite pour libérer ses 8 joueurs. Fin de la saison du pool.

2. FINANCES

2.1. Cotisation annuelle

Chaque pooler doit payer une cotisation de 160 \$ avant le 1^{er} septembre. Cette cotisation se répartit comme suit :

- 80 \$ vont dans l'enveloppe de 1200 \$ servant à garnir les bourses;
- 80 \$ servent à payer une partie de la location du chalet.

2.2. Bourses annuelles

À la fin de chaque saison, des bourses sont remises aux poolers occupant les trois premières positions du classement :

- 1^{re} position : 600 \$;
- 2^e position : 300 \$;
- 3^e position : 200 \$.

2.3. Bourse quinquennale

Depuis la saison 2022-2023, un montant de 100 \$ est extrait de l'enveloppe annuelle pour créer une bourse quinquennale.

Une bourse de 500 \$ sera remise au pooler ayant cumulé le plus de points pendant les 5 saisons qui s'échelonnent de 2022-2023 à 2026-2027.

Au début de la saison 2027-2028, on recommencera à accumuler de quoi constituer une nouvelle bourse quinquennale.

3. FORMATION

3.1. Joueurs actifs

Un joueur dit « *actif* » évolue au niveau de la LNH, fait partie de la formation d'un pooler et peut donc accumuler des points. Chaque pooler a 20 joueurs actifs :

- 12 attaquants;
- 6 défenseurs;
- 2 gardiens.

Un joueur blessé ou suspendu continuera de faire partie des joueurs actifs d'un pooler, à moins que celui-ci ne l'échange ou ne le libère.

3.2. Masse salariale

Pour calculer sa masse salariale, un pooler additionne le salaire annuel de chacun de ses joueurs actifs, et non pas leur « cap hit ».

Le maximum à ne pas dépasser équivaut au plafond salarial de la LNH pour la saison en cours.

Ex : 95,5M en 2025-2026.

3.3. Recrues

En plus de ses joueurs actifs, un pooler peut avoir jusqu'à 10 joueurs recrues.

Pour être repêché en tant que recrue, un joueur doit avoir moins de 26 ans et avoir joué moins de 26 matchs dans la LNH.

Si un joueur recrue est repêché et qu'il atteint par la suite le cap des 26 matchs, il garde tout de même son statut de recrue tant qu'il n'aura pas été activé.

Si un joueur recrue est activé, puis libéré, il se retrouve dans la catégorie des joueurs disponibles. S'il n'a pas encore disputé ses 26 matchs dans la LNH, il peut être repêché à nouveau en tant que recrue.

4. POINTAGE

4.1. Points des attaquants et des défenseurs

Les points des attaquants et des défenseurs s'ajustent automatiquement sur la plateforme Marqueur selon la logique d'un point pour un but ou une passe.

4.2. Points des gardiens de but

Une victoire d'un gardien de but vaut 2 points.

Une défaite en prolongation ou en fusillade vaut un point.

Une victoire par jeu blanc ajoute un point bonus et vaut donc 3 points.

4.3. Points comptabilisés au classement

Tous les points accumulés par ses joueurs actifs pendant la saison régulière de la LNH s'ajoutent au pointage total d'un pooler. Au terme de la saison, ce pointage déterminera sa position finale au classement.

Si un joueur actif est libéré ou échangé par un pooler, tous les points qu'il a faits avant l'échange demeurent comptabilisés dans le total du pooler.

Un nouveau joueur qui arrive dans la formation d'un pooler en cours de saison n'amène pas avec lui les points qu'il a réalisés précédemment.

4.4. Égalité au classement

En fin de saison, s'il y a égalité parmi les trois premières positions du classement, on additionne les bourses des positions concernées et on les divise en deux :

- Égalité entre la 1^{re} et la 2^e position : 450 \$ pour chaque pooler;
- Égalité entre la 2^e et la 3^e position : 250 \$ pour chaque pooler.
- Égalité pour la 3^e position : 100 \$ pour chaque pooler.

S'il y a triple égalité, le même principe est applicable et on divisera la bourse par trois. Et ainsi de suite.

5. REPÊCHAGE

5.1. Fonctionnement

La journée de repêchage a lieu lors du premier samedi du mois d'octobre.

Il y a deux repêchages. Pour chacun, à chaque ronde, on suit l'ordre établi par la loterie correspondante. On applique bien sûr, à chaque ronde, les transactions qui auraient donné le choix d'un pooler à un autre.

D'abord, on fait trois rondes de repêchage de recrues. Pendant celui-ci, si un pooler atteint sa limite de 10 recrues, il peut se départir de l'une d'elles OU en activer une avant de repêcher. Il peut aussi renoncer à son choix.

Ensuite, on fait huit rondes de repêchage de joueurs qui deviendront actifs. Ces joueurs sont repêchés à même la banque de joueurs disponibles, c'est-à-dire n'appartenant pas déjà à la formation d'un pooler. Si un pooler active une ou des recrues, il n'aura pas besoin d'utiliser ses huit choix de repêchage.

Il est possible d'effectuer des transactions pendant l'un ou l'autre des repêchages.

5.2. Erreur de repêchage

Pendant le repêchage des joueurs actifs, si un pooler s'aperçoit qu'une erreur de sa part a rendu sa formation illégale (alignement ou masse salariale), il doit automatiquement se départir de l'un de ses joueurs repêchés pour revenir dans la légalité.

À la fin des huit rondes du repêchage, il pourra profiter d'un choix supplémentaire pour ramener sa formation à 20 joueurs.

Ex : Convaincu qu'Owen Beck était un gardien de but, Max se retrouve avec un attaquant de trop dans son alignement. Il se débarrasse immédiatement de l'un de ses attaquants repêchés (pas nécessairement Beck). À la fin du repêchage, il pourra repêcher un joueur parmi ceux n'ayant pas été repêchés.

Il est aussi possible pour un pooler de réparer ce type d'erreur une fois le repêchage terminé. Même principe : il élimine un joueur et en repêche un autre. Cette possibilité s'étend jusqu'au jour précédent le début de la saison de la LNH.

Dès que la saison LNH débute, si un joueur a encore une formation illégale, les règles décrites à l'article 7.1 s'appliquent.

5.3. Joueur doublement repêché

Si un pooler se rend compte qu'il a repêché par inadvertance un joueur qui a déjà été repêché par un autre pooler, il doit dès lors s'en départir. La même règle qu'au point précédent s'applique : il repêchera un joueur supplémentaire à la fin du repêchage.

6. MOUVEMENTS DE JOUEURS

6.1. Transactions

Seuls les éléments suivants peuvent être inclus dans un échange entre deux poolers : joueurs actifs, recrues, extrapooler #2 et choix de repêchage (recrue ou actif).

Joueurs actifs

Les poolers qui s'échangent des joueurs actifs doivent le faire avec un souci constant d'équilibrage des alignements. Ainsi, si un joueur échange un défenseur et un attaquant, il doit recevoir un défenseur et un attaquant. Une transaction peut impliquer plus que deux poolers.

Recrues

Il n'y a pas de règle d'équilibrage pour les recrues impliquées dans une transaction. Par exemple, on peut en donner deux et n'en recevoir aucune. Cela dit, on ne peut jamais dépasser la limite de 10 recrues.

Extrapooler #2

Seul l'extrapooler #2 peut être échangé. On peut échanger celui de la saison en cours et celui de la prochaine saison.

Ex : Un pooler peut échanger son extrapooler 2025-2026 contre celui de 2026-2027.

Choix

On peut échanger des choix des deux prochains repêchages.

Ex : Pendant la saison 2025-2026, un pooler peut échanger un joueur et impliquer un choix du repêchage 2026 ou 2027.

Pour les échanges de choix du repêchage des joueurs actifs, appelés communément « choix draft », il importe qu'il y ait au moins deux rondes de différence lorsqu'on implique des choix de la même année.

Ex : On peut échanger un 3^e choix 2026 contre un 5^e choix 2026, mais pas contre un 4^e choix 2026.

6.1.1.Zone tampon

Entre le 1^{er} septembre (début de la saison du pool) et le repêchage, les règles de transaction diffèrent quelque peu pour donner davantage de liberté aux poolers.

Joueurs actifs

Puisque chaque pooler n'a que 12 joueurs à ce moment de la saison, il n'est pas obligatoire de respecter l'équilibrage de transaction habituel. Donc, il est possible d'échanger un défenseur pour

un attaquant, ou deux joueurs pour un seul, ou un joueur pour un choix de repêchage et ainsi de suite.

Ex : Matias Maccelli est échangé contre un 1^{er} choix recrue et un 8^e choix draft.

Il demeure de la responsabilité de chaque pooler de s'assurer de ne pas manquer de choix de repêchage ou de recrues à activer lorsque surviendra le repêchage et d'être en mesure de finaliser une formation à 20 joueurs.

Choix

Il est possible d'échanger un choix du repêchage qui s'en vient (1^{er} samedi d'octobre) en plus des choix des deux prochaines saisons.

Ex : Le 12 septembre 2025, à trois semaines du repêchage, il est possible d'échanger un choix recrue 2025 contre un choix recrue 2027.

6.2. Extrapooler

Un joueur utilise un extrapooler pour ajouter à sa formation un joueur disponible, c'est-à-dire un joueur n'appartenant à aucune équipe. Par le fait même, il doit libérer l'un de ses joueurs qui, à son tour, deviendra disponible pour les autres poolers.

Chaque saison, un pooler dispose de 3 extrapoolers :

- Extrapooler #1, utilisable à partir de la fin du repêchage des joueurs actifs jusqu'au 31 décembre 23h59;
- Extrapooler #2, utilisable à partir de la fin du repêchage des joueurs actifs à la date limite des échanges;
- Extrapooler #3, utilisable du 1^{er} janvier à la date limite des échanges.

Seul l'extrapooler #2 peut être échangé.

Le 1^{er} janvier, un pooler désireux d'utiliser rapidement son extrapooler #3 peut envoyer au commissaire un courriel précisant le nom du joueur désiré. À la fin de cette journée, si plusieurs poolers ont demandé le même joueur, ce dernier sera octroyé au pooler qui figure au rang de classement le plus bas. En cas d'égalité de points entre deux poolers, on utilise la moyenne de points pour les départager.

Afin d'augmenter ses chances d'obtenir un joueur intéressant, le pooler peut indiquer dans le courriel jusqu'à trois noms de joueurs, en ordre de priorité. Pour chaque joueur suggéré par chaque pooler, le commissaire appliquera à la fin de la journée cette règle du classement inversé.

6.3. Activation d'une recrue

Un joueur peut prendre l'une de ses recrues et en faire un joueur actif à n'importe quel moment de la saison (saison régulière, saison morte et zone tampon).

Un pooler qui active une recrue doit alors libérer l'un de ses joueurs s'il en a plus de vingt.

6.4. Officialiser un mouvement de joueurs

Lorsqu'un pooler a finalisé un mouvement de joueurs, il doit accomplir les deux étapes suivantes, dans le bon ordre, pour officialiser le tout :

- 1- Envoyer au commissaire un courriel contenant les détails du mouvement (joueurs et autres éléments impliqués), ce qui permettra à ce dernier d'ajuster les alignements dans le chiffrier Excel sur Dropbox. Si deux poolers sont impliqués dans le mouvement de joueurs, un seul courriel est nécessaire. L'heure d'envoi du courriel permettra de préciser la journée de la transaction et pourrait servir à déterminer la priorité au cas où deux poolers utiliseraient un extrapooler pour obtenir le même joueur disponible.
- 2- Une fois le courriel a été envoyé, l'un des poolers impliqués dans la transaction doit annoncer le mouvement de joueurs et en expliquer les détails sur la page Facebook du pool dans la section réservée à ce sujet. Cela permettra d'en informer les autres poolers ainsi que Monsieur le marqueur qui mettra la plateforme Marqueur à jour. Un joueur devient actif et peut accumuler des points au lendemain d'une transaction.

Ex : Ralph hypnotise Jeff et acquiert Panarin pour une bouchée de pain. Il envoie le courriel le 6 février à 14h pour annoncer la transaction. Panarin sera actif dans l'alignement de Ralph le 7 février. Si l'enregistrement sur le Marqueur se fait avec un délai – le 15 février par exemple –, les points de Panarin seront tout de même comptabilisés à partir du 7 février.

6.5. Respect de la masse et de l'alignement

Lorsqu'un ou des poolers font l'annonce d'un mouvement de joueurs, ils doivent s'assurer qu'en conclusion de ce mouvement, les règles d'alignement et de masse salariale sont respectées.

Dans le cas d'une annonce comportant plusieurs mouvements, il est possible qu'un des mouvements, pris individuellement, amène un dépassement ou un alignement non conforme. Cela peut être toléré si, et seulement si, à la fin des différents mouvements de la même annonce, tout rentre dans l'ordre et dans le respect des règles.

Ex : Thomas annonce un mouvement de joueur qui l'implique en compagnie de Ludo :

- Thomas libère Kurashev et acquiert Brad Marchand grâce à son extrapooler #3;
- Thomas échange Marchand à Ludo contre Anders Lee et Liam Greentree.

Même si l'acquisition de Marchand (7,5M) fait en sorte que Thomas dépasse momentanément le plafond salarial de 1M, le tout se règle lorsque Thomas échange immédiatement Marchand pour Lee (4,5M). Ludo, de son côté, avait déjà un espace de 3M, ce qui lui permet d'absorber immédiatement le salaire de Marchand. La transaction est légale.

6.6. Éthique transactionnelle

Les mouvements de joueurs forment un élément central dans ce jeu qu'est le pool et il importe que tous les poolers aient envie d'y prendre part. Afin d'éviter que ce type de transaction cause de la tension plutôt que du plaisir, il est attendu de chaque pooler qu'il respecte les principes suivants :

- Chaque pooler évite de rendre publics sur la page Facebook ou sur le groupe Messenger des éléments d'une négociation privée qu'il a avec un autre pooler sans son consentement;
- Une fois envoyé le courriel qui officialise un mouvement de joueurs, un pooler ne peut revenir en arrière, et ce, même si l'un des joueurs acquis se blesse rapidement ou ne performe pas à la hauteur attendue;
- Un pooler ne peut s'opposer à une transaction ou s'en plaindre au commissaire à moins qu'il ne soit convaincu qu'elle représente l'un des « cas litigieux » expliqués aux prochains points.

7. CAS LITIGIEUX

7.1. Formation illégale

La responsabilité de déployer une formation qui respecte les règles repose d'abord et avant tout sur les épaules de chaque pooler.

Si, quelques jours ou quelques semaines après l'officialisation d'un mouvement de joueurs, un pooler est identifié comme ayant une formation illégale (alignement ou masse), les mesures de redressement suivantes sont appliquées :

Transactions

- 1- On identifie la transaction qui a rendu la formation illégale.
- 2- L'échange est annulé : on revient dans le temps, au jour même de la transaction. Les joueurs qui avaient changé de camp reviennent à leur formation initiale. Il en est de même pour les points qu'ils ont accumulés depuis la date de la transaction.

Ex : Le 3 novembre, un échange a lieu entre Rudy et Tomy. Rudy donne Larkin, Tomy donne McDavid. Le 17 novembre, JS se rend compte que la masse salariale de Rudy dépasse d'1M le plafond salarial en raison de cet échange et le mentionne sur le groupe Facebook. L'échange est annulé. On revient au 3 novembre. Tomy reprend McDavid et ses points, Rudy reprend Larkin et ses points.

- 3- Si l'annulation de l'échange entraîne une autre situation conflictuelle, on doit appliquer le même principe et revenir dans le temps pour annuler le mouvement de joueurs qui maintenant pose problème.

Ex : En reprenant McDavid, c'est Tomy qui dépasse maintenant le plafond salarial, puisque depuis la première transaction, il a acquis un autre joueur. On doit donc annuler aussi ce second mouvement de joueur.

Extrapooler

- 1- On identifie l'utilisation d'extrapooler qui a rendu la formation illégale.
- 2- Le pooler perd le joueur acquis par cet extrapooler ainsi que les points qu'il lui avait rapportés.
- 3- Le pooler ne récupère pas l'extrapooler utilisé.
- 4- Pour combler le trou dans l'alignement, le pooler peut utiliser un autre extrapooler, activer une recrue ou réaliser une transaction.

7.2. Dépassement par contrat RFA ou UFA

Si la formation d'un pooler dépasse le plafond salarial à la suite de la signature d'un contrat plus onéreux que prévu par un joueur RFA ou UFA, la procédure suivante s'applique :

- 1- Le pooler a jusqu'au lendemain de la signature du contrat à 23h59 pour régulariser la situation en utilisant un extrapooler (et aucun autre moyen).

- 2- Le pooler n'est pas obligé d'impliquer le joueur qui lui a fait dépasser le plafond salarial. Il peut utiliser son extrapooler sur un autre joueur, pour autant que cela règle le problème.

7.3. Transactions interdites

Deux poolers ne peuvent jamais inclure dans un échange :

- Des considérations futures;
- Des ententes monétaires;
- Toute autre compensation extérieure au pool.

Par considérations futures, on entend toute entente secrète qui entraînerait l'échange d'un autre joueur à bas prix plus tard dans la saison ou lors d'une saison subséquente.

Ex : « Si tu m'échanges Marner, je te le redonne pour presque rien à la fin de la saison. »

Par ententes monétaires, on entend tout ce qui pourrait être inclus dans l'immédiat ou être une promesse de partage de bourse éventuelle.

Ex 1 : « Si tu acceptes l'échange, je te donne 25 \$. »

Ex 2 : « Si ton joueur me fait gagner une bourse, je la partage 50-50 avec toi ».

Par compensation extérieure, on entend tout ajout à une transaction qui n'a aucun rapport direct avec le pool.

Ex : « Si tu acceptes l'échange, je te fais une place dans mon équipe de dek malgré tes 56 ans ».

7.3.1. Dénonciation

Si un pooler soupçonne qu'une transaction a franchi ces interdits, il peut en saisir le commissaire. Celui-ci aura alors comme mandat de faire la lumière sur la situation avec l'aide, s'il le désire, du comité consultatif.

S'il est reconnu que les poolers impliqués ont effectivement conclu une transaction interdite, le comité devra établir une conséquence selon la gravité de la situation. Le commissaire et le comité consultatif ont un pouvoir discrétionnaire en la matière, mais pourront considérer les possibilités suivantes :

- Libération, sans remplacement, des joueurs acquis dans la transaction;
- Perte d'un certain nombre de points;
- Perte d'une bourse;
- Perte de choix au repêchage.

7.3.2. Conflit d'intérêts

Si la transaction jugée interdite implique le commissaire, le pooler peut s'adresser directement au comité consultatif.

Si la transaction jugée interdite implique un membre du comité consultatif, celui-ci ne pourra pas participer aux discussions et sera remplacé au sein du comité par un pooler choisi par les autres membres du comité consultatif.

8. SAISON MORTE

8.1. Modifications à la règlementation

C'est pendant la saison morte que les règlements sont modifiés si nécessaire. Une fois la mise à jour complétée, la nouvelle version des règlements sera envoyée à tous les poolers et entrera en vigueur à la prochaine saison, donc à partir du 1^{er} septembre.

8.2. Remplacements

Si un pooler désire quitter le pool, il est attendu et espéré qu'il le fasse pendant la saison morte, ce qui laisse du temps au commissaire pour lui trouver un remplaçant.

Un nouveau pooler hérite alors de la formation (joueurs + choix) de son prédécesseur, et ce, sans bénéficier d'aucun bonus en cas de formation jugée plus faible ni avoir à verser de compensation en cas de formation jugée plus forte.

8.3. Loteries

Pendant la saison morte a aussi lieu une loterie visant à déterminer dans quel ordre les poolers s'exécuteront lors des prochains repêchages.

Lors d'un événement impliquant tous les poolers désirant être présents, on fait alors deux loteries – une pour les recrues et une pour les joueurs actifs – qui détermineront l'ordre de sélection.

Les poolers ayant terminé de la 1^{re} à la 8^e position ne participent pas à la loterie. Leur rang de sélection est fixe pour chaque ronde de chaque repêchage : 1^{re} position = 15^e rang; 2^e position = 14^e rang, et ainsi de suite jusqu'à la 8^e position qui repêchera au 8^e rang. En cas d'égalité de points entre deux poolers, on utilise la moyenne de points pour les départager.

Les poolers ayant terminé de la 9^e à la 15^e position participent à chaque loterie. Chaque rang est déterminé au hasard par le biais d'une application numérique qui donne les meilleures probabilités aux moins bien classés. Ainsi, les poolers ont les probabilités suivantes de choisir en 1^{re} place : 15^e position = 25 %; 14^e = 21 %; 13^e = 18 %; 12^e = 14 %; 11^e = 11 %; 10^e = 7 % et 9^e = 4 %.

8.4. Libération de 8 joueurs

Afin d'équilibrer les chances de succès de tous, chaque pooler doit se départir de 8 joueurs avant le 30 août à 23h59. Ces joueurs peuvent occuper n'importe quelle position.

Les joueurs libérés seront donc disponibles lors du prochain repêchage de joueurs actifs.

8.5. Échanges

Il n'est pas possible de faire des échanges pendant la saison morte. Cela redeviendra possible le 1^{er} septembre, alors que tous les poolers auront libéré leurs joueurs et que débutera la nouvelle saison.