



DÉSAVANTAGE NUMÉRIQUE (Penalty Kill)

MARTIN LAPERRIÈRE

Remparts de Québec



**‘Vous devez savoir ce que
l’adversaire peut faire, ses forces,
ses faiblesses et quoi faire dans
toutes les situations.**

Bill Belichick
‘Do your Job’

STATISTIQUES NHL - LHJMQ



2020-0221

QUE: 88 %

IPE: 86 %

VDR: 86 %

VIC: 85 %

CHI: 82 %



2020-2021 (saison)

VEG: 87 %

BOS: 86 %

CAR: 85 %

TAM: 84 %

WAS: 84 %

***MTL: 78 %**

(C) MARTIN LAPERRIERE



2020-2021 (série)

MTL: 92 %

MIN: 87 %

TOR: 84 %

TAM: 84 %

COL: 82 %

PK FUNDAMENTAUX

- Vitesse et Anticipation
- Bâton (stick on puck, passing lane)
- Mise au Jeu
- Angling
- Tir bloqué
- Clear 200 '
- Pression (Trigger points)
- Rebound Recoveries
- Gardiens efficace
- Dicté vs. Réagir
- Stop & Starts
- Créer des batailles



PK FUNDAMENTAUX



(C) MARTIN LAPERRIÈRE



Objectif du PK

- Empêcher les buts et chances de marquer.
- Limiter les lancers de qualité.
- Réduire le temps et l'espace.
- Diminuer le temps passé en Z.D.
- Manipuler le PP.
- Reprendre le momentum.



Composantes du PK

- Système Z.Déf. / 5vs4, 5vs3, 4vs3, 6vs5
- Échec-Avant Zone Offensive / Zone Neutre
- Mise au jeu
- Plan de pression: Aggressif ou Passif?
- Plan de récupération
- Choix des joueurs
- Changement
- Plan B : Ajustement



Responsabilité du coach

- Ligne directive pour le PK. (Composante)
- Ajustement
- Évaluation et choix du personnel.
- Déléguer le PK au staff.



Profil de joueur

- Intense
- Intelligent
- Mobile
- Hockey Sense
- Habileté dans des zones restreintes
- Courageux
- Communicateur



PLAN DE MATCH

- Unité adverse: Qui? Forces? Faiblesses?
- % de réussite générale, vs. nous
- Connaître leurs tendances:
 - Shooting PP?, Skill PP? Unité 1, Unité 2?
- Vidéo
- Simulation (Walk through)
- Exercices spécifiques, groupes (live)
- Connaître le rôle de vos partenaires.
- Hockey Mineur vs Junior



CHECKLIST D'UN BON PK

- Temps et Espace:
 - “Stops and Starts”
 - Forcer en angle
- Bâton dans les lignes de passes.
- Corps dans la ligne de tir.
- Protéger l'enclave des retours et attaques basses.
- Communiquez!!!!
- Dégagement: 200 pieds
- Agir aux moments clés
 - Mauvais dump, mauvaise passe, rondelle libre, retour
- Être alerte
- Ne pas s'accrocher à un seul joueur
- Effectuer de bons changements
 - Pas de changements sur les dégagements $\frac{3}{4}$.
 - Changer un à la fois.



RAPPORT

Date: 6/5/2017

Opponent: RND 4 GM 4 vs PITTSBURGH

Score: 4 - 1 WIN



PENALTY KILL REPORT



PK Opportunities

PK Time

BO to Entry w/ Possession

Avg Time in DZ per PK

Avg Time Up Ice per PK

Shots Attempted Against

Shots through on Net

Shots Blocked

In zone PK Turnovers

Successful Clears

Chances Against Total

Rebound Chances

DZFO %

DZFO win - avg time to clear

DZFO loss - avg time to clear

GOAL ACHIEVED

GOALS

PENALTY KILL % 85%
BO to ENTRY W/ POSS. BELOW 60%
AVG. TIME IN DZ PER PK BELOW 1 MIN
SHOTS THROUGH ON NET BELOW 1.6
SUCCESSFUL CLEARS 90%
CHANCES AGAINST/2 MIN BELOW 1.5
DZFO % ABOVE 50%

RND 4 GM 4 vs PITTSBURGH

3	3	100%
---	---	------

3:39

4	3	75%
---	---	-----

1:29

0:25

10	5.5
----	-----

3	1.6
---	-----

1	0.5
---	-----

0

3	4	75%
---	---	-----

5	0	5
---	---	---

1	0	1
---	---	---

1/4	25%
-----	-----

0:02

0:29

STANLEY CUP FINALE

15	16	94%
----	----	-----

25:05	6:16
-------	------

51	23	45%
----	----	-----

0:56

0:43

21	1.7
----	-----

7	0.6
---	-----

6	0.5
---	-----

6	1.4
---	-----

36	42	86%
----	----	-----

8	0	8
---	---	---

1	0	1
---	---	---

8/18	44%
------	-----

0:04

0:24



RAPPORT



PK REPORT vs DRUMMONDVILLE

PK	DZ F off win	Clears	Block shots	Fck vs ctrl. ZE	Shots	SCA	Goals	Result
1	2/3	1 / 2	/	2/3	3	1	/	1/1
2	1 / 2	3/ 4	1	2/3	1	/	/	2/2
3	1 / 2	3/3	/	2/3	2	1	/	3/3
4	0/2	4/4	/	3/ 5	1	1	/	4/4
5	0/1	1/1	1	2 / 3	1	/	/	5/5
6	1/1	2/ 3	/	2/2	/	/	/	6/6
7	1/ 2	/	/	/	3	/	/	7/7
8								
9								
10								
Total:	6/13	14/17	2	13/19	9	3	0	100%
%	46%	82%		68%				
Target:	51%	90%	1 per pk	75%				85%
PLAYERS								
On ice:								



RAPPORT

Penalty Kill		LEAGUE MED	TOP TEAM
SH Shot Attempts From Slot Against	2.20 11 th	2.14	1.30 CHA
SH Inner Slot Shots On Net Against	0.49 11 th	0.48	0.31 CHA
SH No Pressure Shot Attempts From Slot Against	1.15 16 th	0.97	0.55 CHI
SH% of Shot Attempts From Slot With No Pressure Against	52.4% 17 th	46.9%	33.6% CHI
SH No Pressure Shot Attempts Against	2.60 14 th	2.44	1.60 CHA
SH% of Shot Attempts With No Pressure Against	66.6% 17 th	61.3%	54.8% CHI
SH Screened Shots On Net Against	0.46 7 th	0.48	0.34 SNB
SH% of Shots On Net Against That Are Screened	26.5% 14 th	23.8%	14.9% SNB
SH Goals Against	0.13 1 st	0.28	0.13 QUE
SH Goals For	0.06 5 th	0.05	0.07 CHA
SH DZ Middle Ice Pass Preventions	0.03 14 th	0.04	0.08 CHI
SH Passes to the Slot Against	1.31 5 th	1.64	1.03 CHA
SH% of Opposition Shot Attempts Blocked	36.8% 1 st	26.9%	36.8% QUE

RAPPORT

SH% DZ Rebounds Recovered	36.0% 8 th	34.9%	46.6% BLB
SH Forechecking Success% (Opposition Does Not Reach NZ)	4.4% 1 st	3.3%	4.4% QUE
SH Forechecking Success% (Opposition Does Not Reach Your DZ)	13.7% 14 th	14.9%	18.1% ORU
SH Forechecking Success% (Opposition Does Not Establish OZ Possession)	34.0% 9 th	33.0%	39.0% RIM
SH DZ Entry Denial Success%	39.8% 4 th	34.8%	45.7% CHA
SH Dump-In Recovery Exit Success%	59.4% 15 th	64.9%	82.5% CAP
SH% DZ Zone Time	68.3% 14 th	66.4%	58.8% CHA
SH DZ True Turnover%	24.5% 13 th	23.5%	20.5% VDO
SH DZ True Takeaway%	10.9% 8 th	10.5%	15.6% CHA
SH Dump-Out Rate	83.4% 15 th	81.1%	75.9% VDO
SH Dump-Out Success%	65.2% 18 th	68.8%	73.4% CHI
SH DZ Loose Puck Recoveries	4.04 9 th	4.02	4.59 VDO
SH% Opposition Shot Attempts Recovered by Opposition	67.3% 15 th	64.9%	59.4% BLB
SH Opposition Shot Attempts Recovered by Opposition	1.42 16 th	1.07	0.78 VDO

RAPPORT

SH DZ Entry Denial Success% ▾	39.8% 4 th	34.8%	45.7% CHA
SH Dump-In Recovery Exit Success% ▾	59.4% 15 th	64.9%	82.5% CAP
SH% DZ Zone Time ▾	68.3% 14 th	66.4%	58.8% CHA
SH DZ True Turnover% ▾	24.5% 13 th	23.5%	20.5% VDO
SH DZ True Takeaway%	10.9% 8 th	10.5%	15.6% CHA
SH Dump-Out Rate ▾	83.4% 15 th	81.1%	75.9% VDO
SH Dump-Out Success% ▾	65.2% 18 th	68.8%	73.4% CHI
SH DZ Loose Puck Recoveries ▾	4.04 9 th	4.02	4.59 VDO
SH% Opposition Shot Attempts Recovered by Opposition	67.3% 15 th	64.9%	59.4% BLB
SH Opposition Shot Attempts Recovered by Opposition	1.42 16 th	1.07	0.78 VDO
SH DZ Face-Offs Win% ▾	39.4% 9 th	39.1%	50.0% ROU
SH% DZ Face-Offs Won Resulting in Clean DZ Exit ▾	49.3% 10 th	49.6%	64.3% BLB
SH% DZ Face-Offs Lost Resulting in a Shot Against	24.8% 1 st	33.9%	24.8% QUE
SH% DZ Face-Offs Lost Resulting in a Shot From Slot Attempt Against	27.5% 4 th	32.3%	23.1% CHI

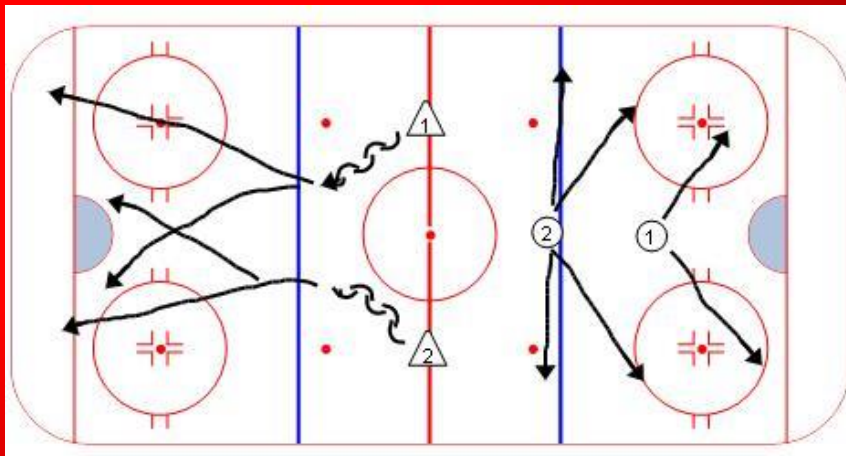
PK: Échec Avant

- Déstabiliser le timing
 - Ralentir, Diriger
- Connaître vos routes/adversaires
- Identifier s'ils "stretch"
- Pas d'entrée de zone facile (rien entre les dots)
- Pas de chance de marquer sur l' E.Z.
- Prêt à engager les dumps.
- Dictier les endroits où vous permettez les dumps.
- Stratégie de revirement
- Pression automatique si course pour la rondelle
- Garder les dégagements loin du gardien
- Si F1 battu, F2 recule
- Une passe ne peut battre 2 joueurs
- F1 et F2 doivent toujours diriger en angle
- Ne pas compléter les mises en échec, ni s'arrêter inutilement

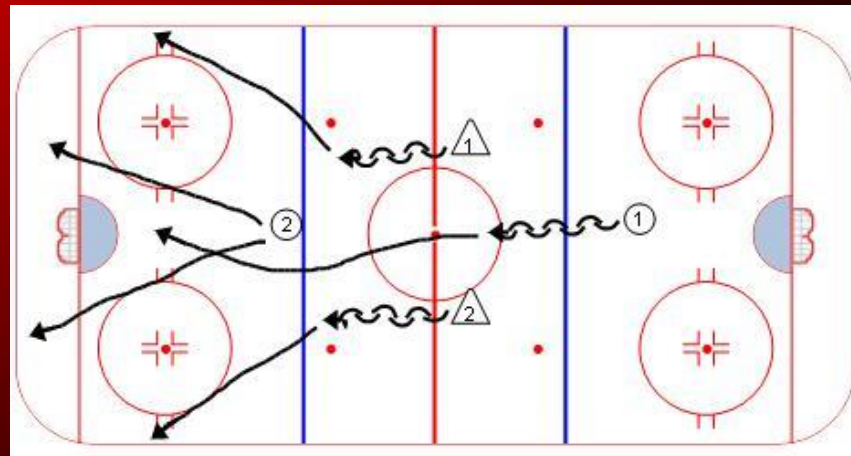


Échec-Avant

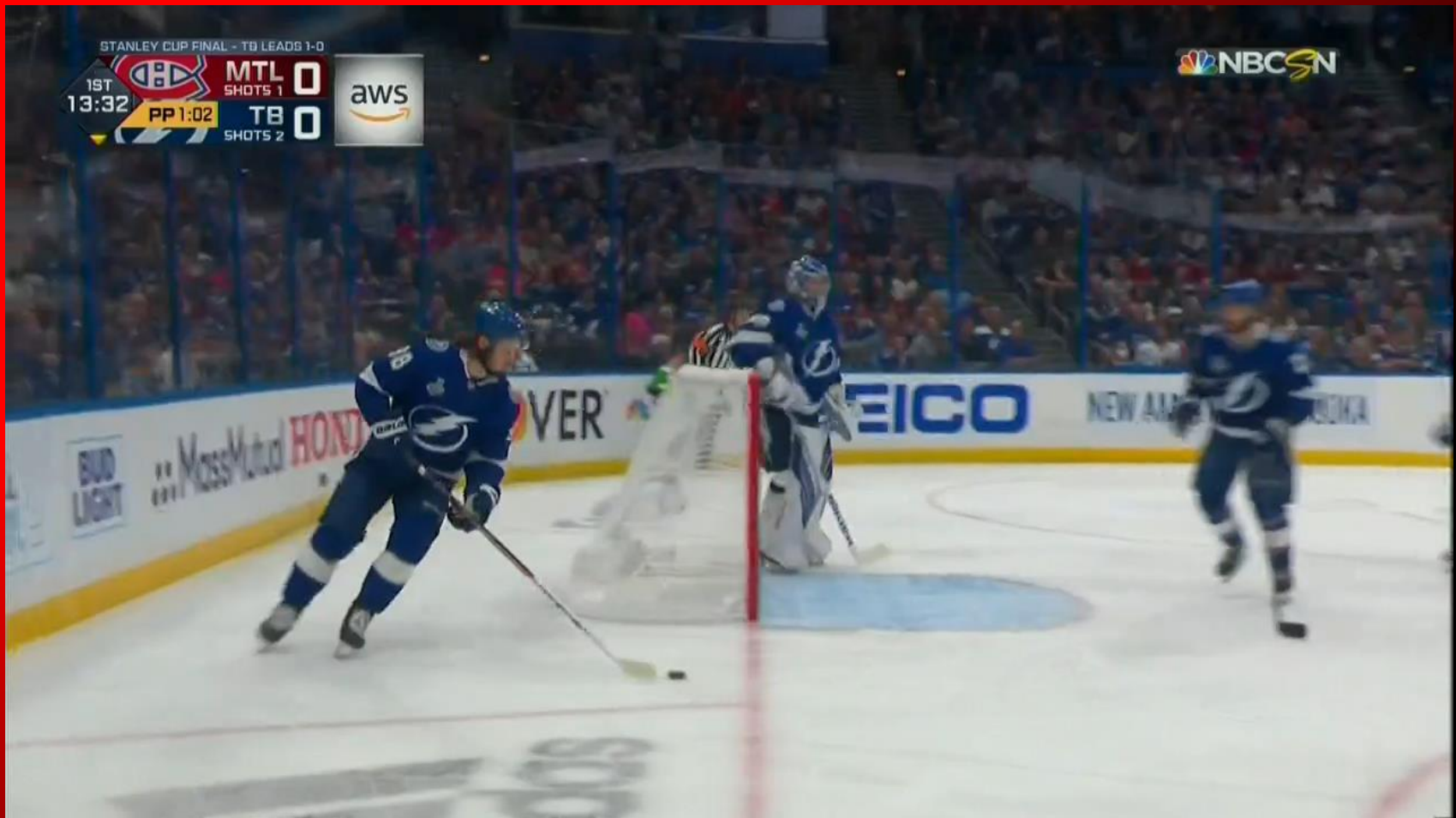
1-1-2



1-2-1



Échec-Avant 1-1-2



(C) MARTIN LAPERRIÈRE

Échec-Avant 1-1-2



(C) MARTIN LAPERRIÈRE

Échec-Avant 1-1-2 vs Kick Out

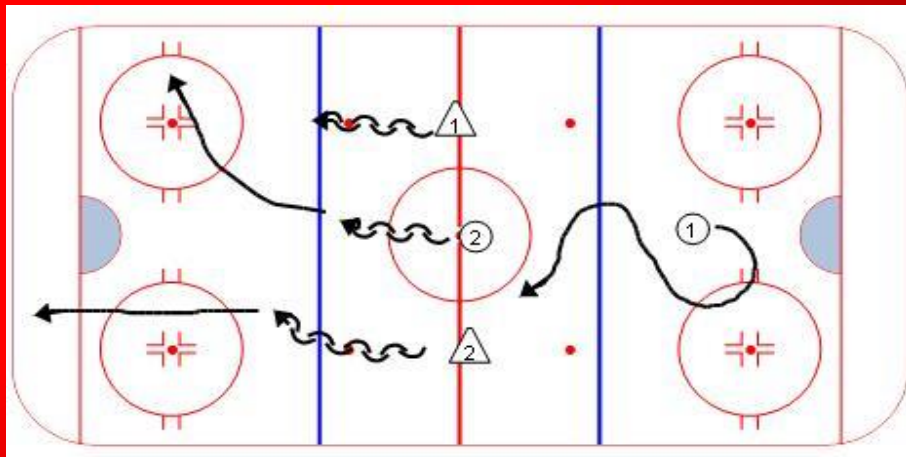


Échec-Avant 1-2-1

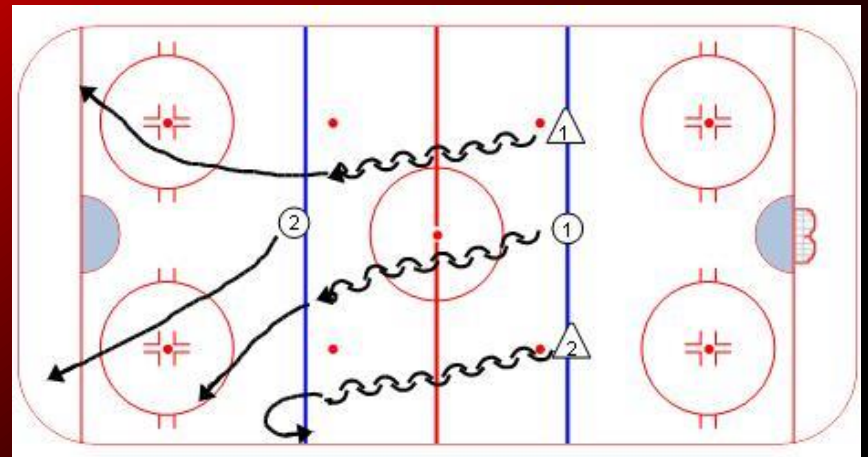


Échec-Avant

1-3



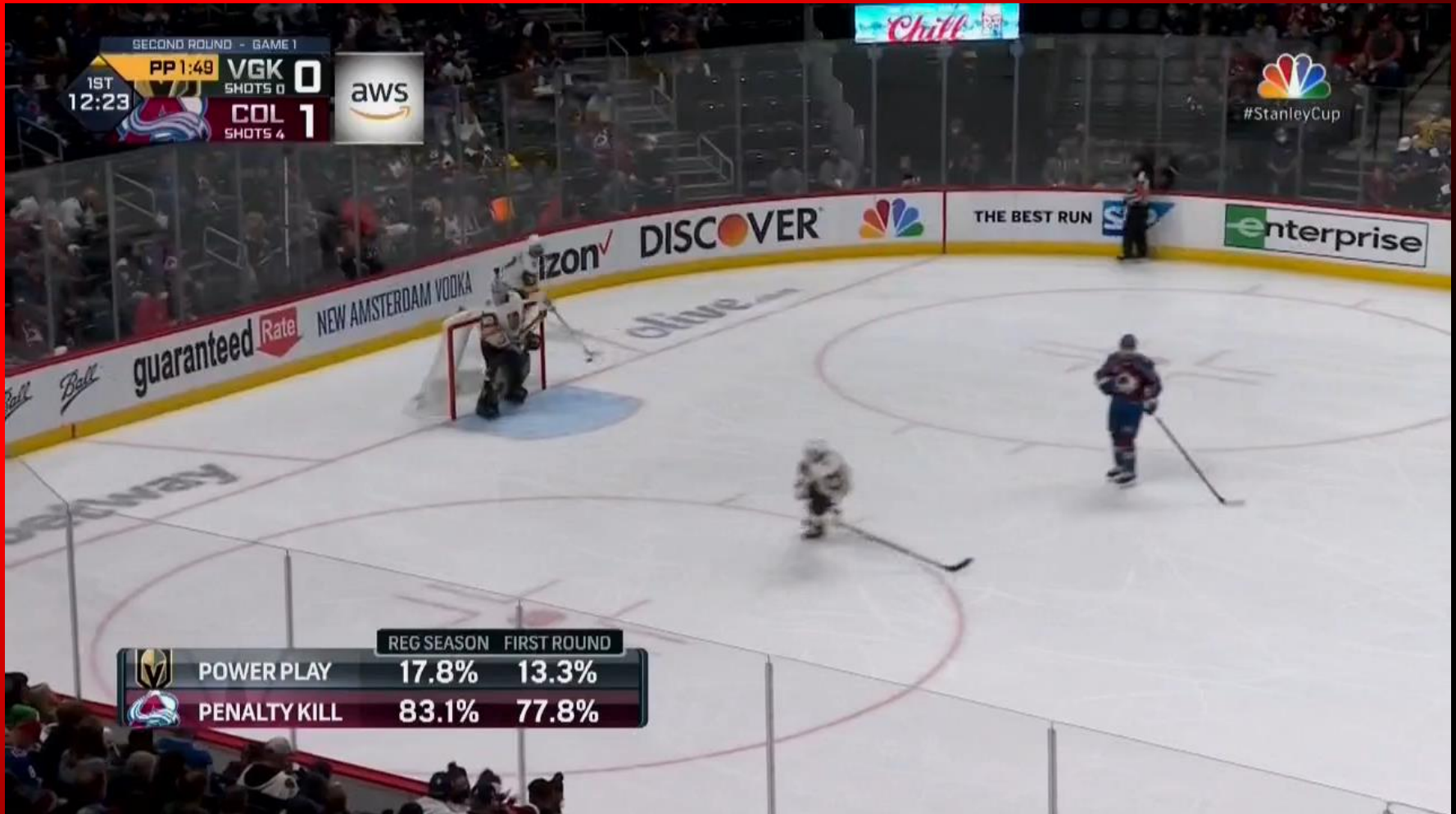
3-1



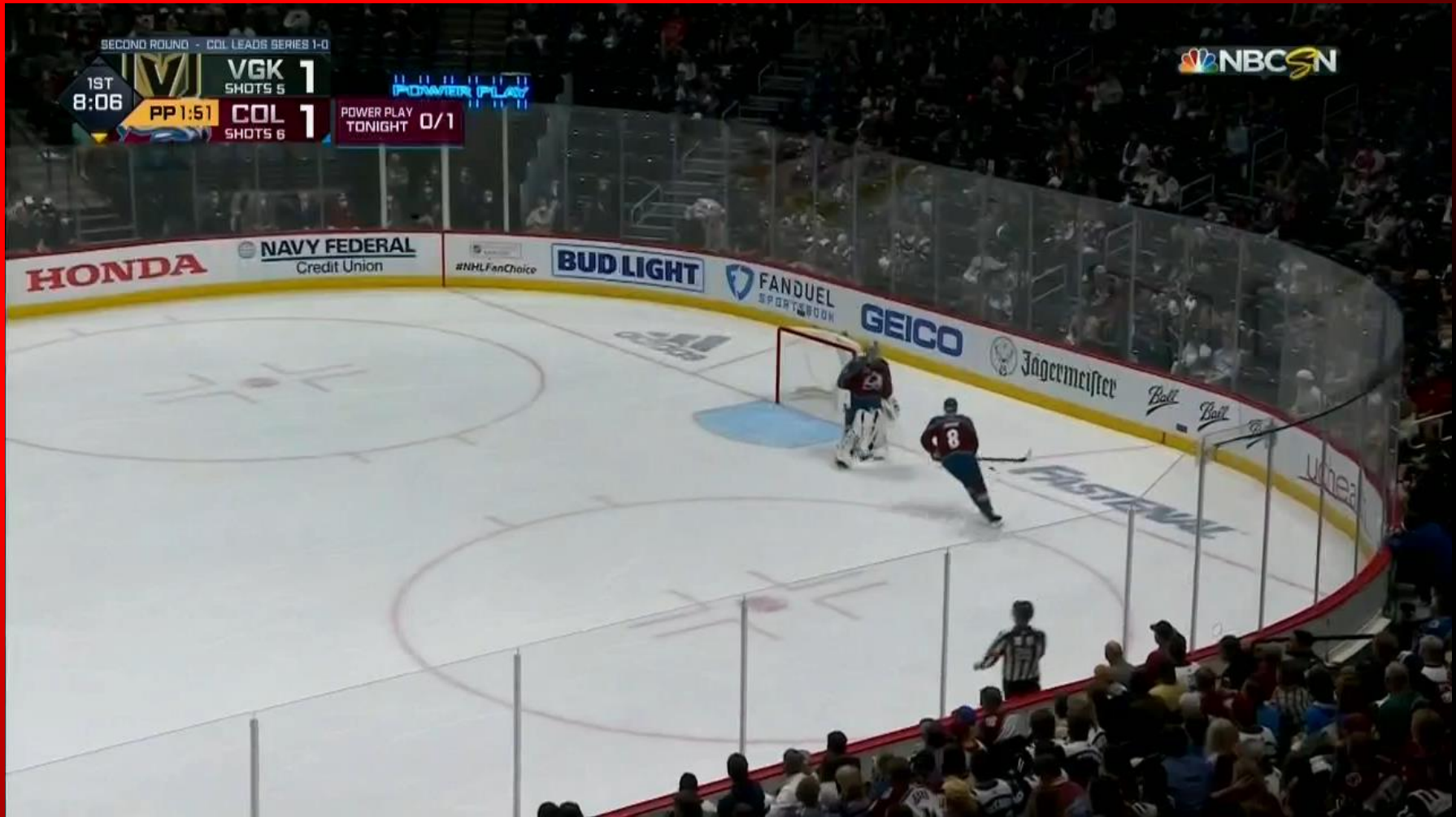
Échec-Avant 1-3



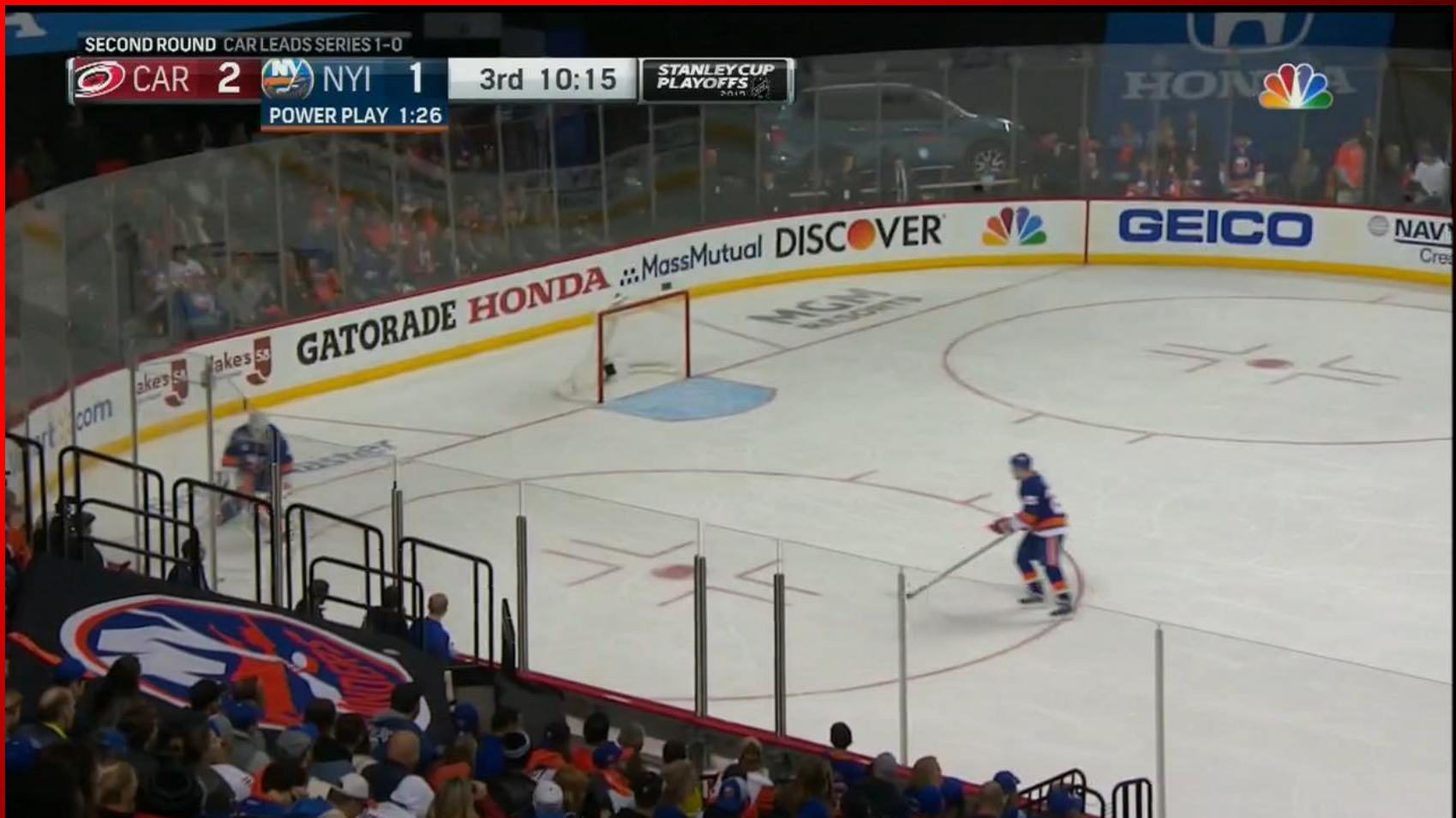
Échec-Avant 1-3



Échec-Avant 1-3 vs Drop



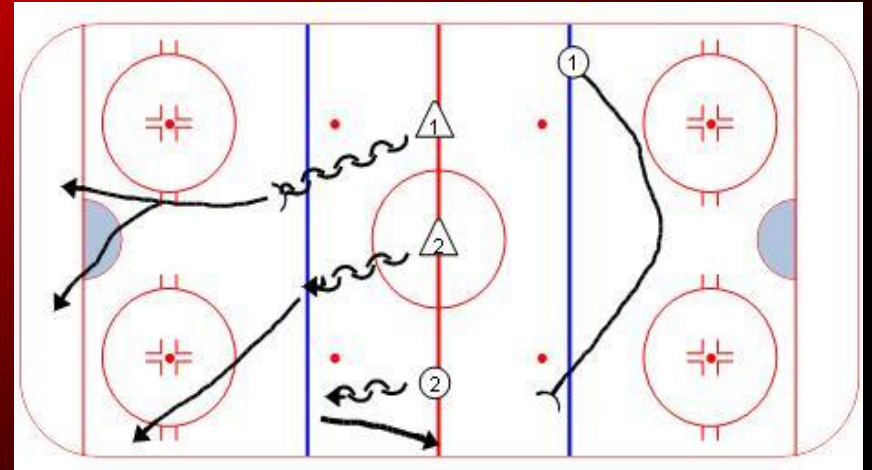
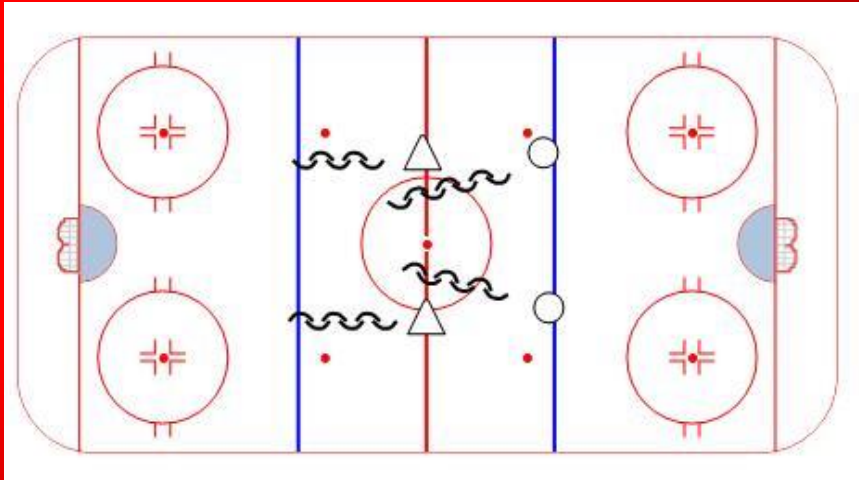
Échec-Avant 3-1



Échec-Avant

2-2

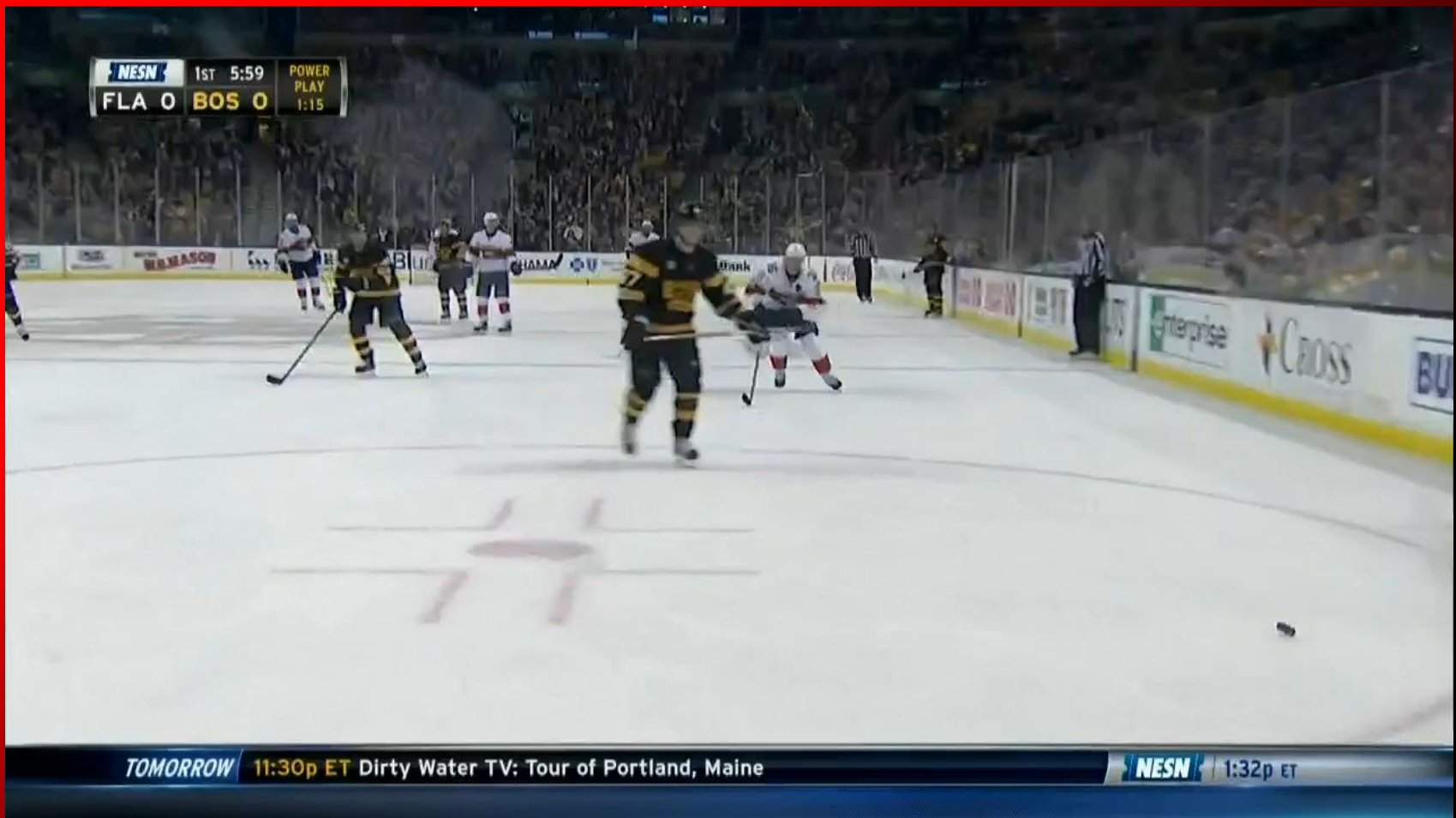
“OUT”



Échec-Avant 2-2



Échec-Avant 2-2

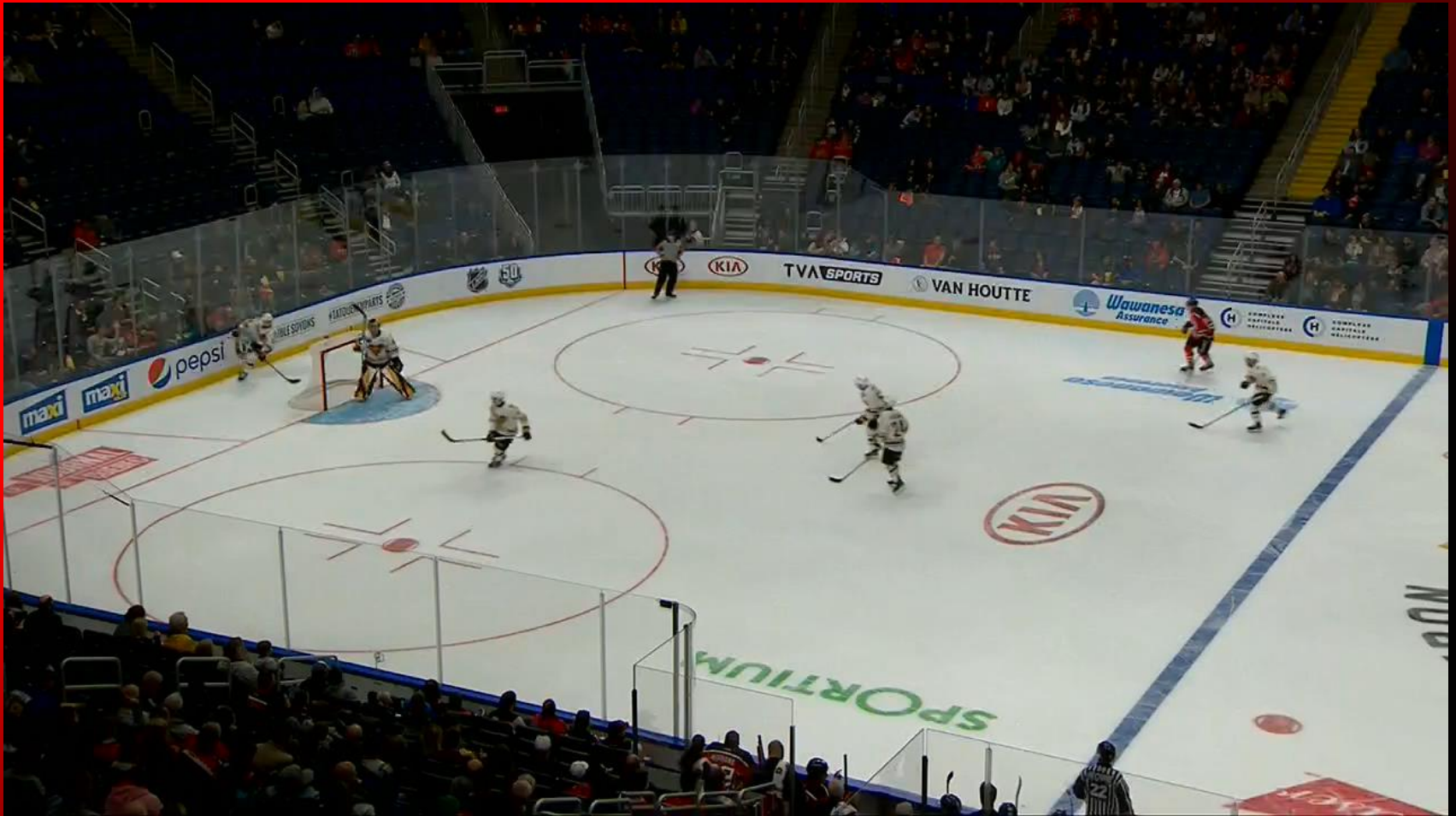


Échec-Avant 1-1-2 / 2-2



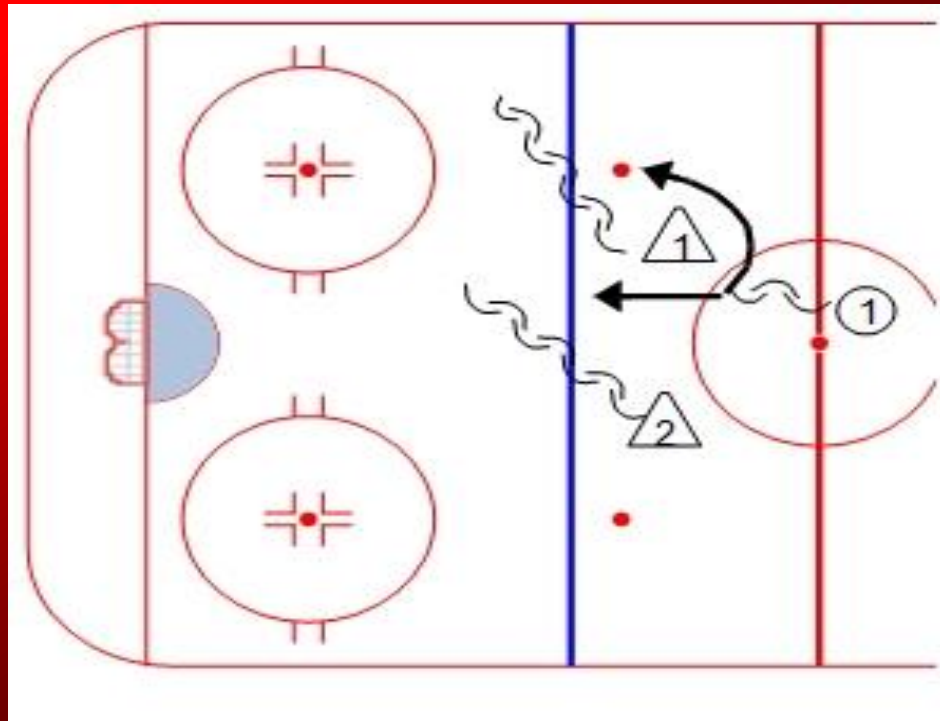
(C) MARTIN LAPERRIÈRE

Échec-Avant 1-1-2 / 2-2



Échec-Avant

5vs3



(C) MARTIN LAPERRIÈRE



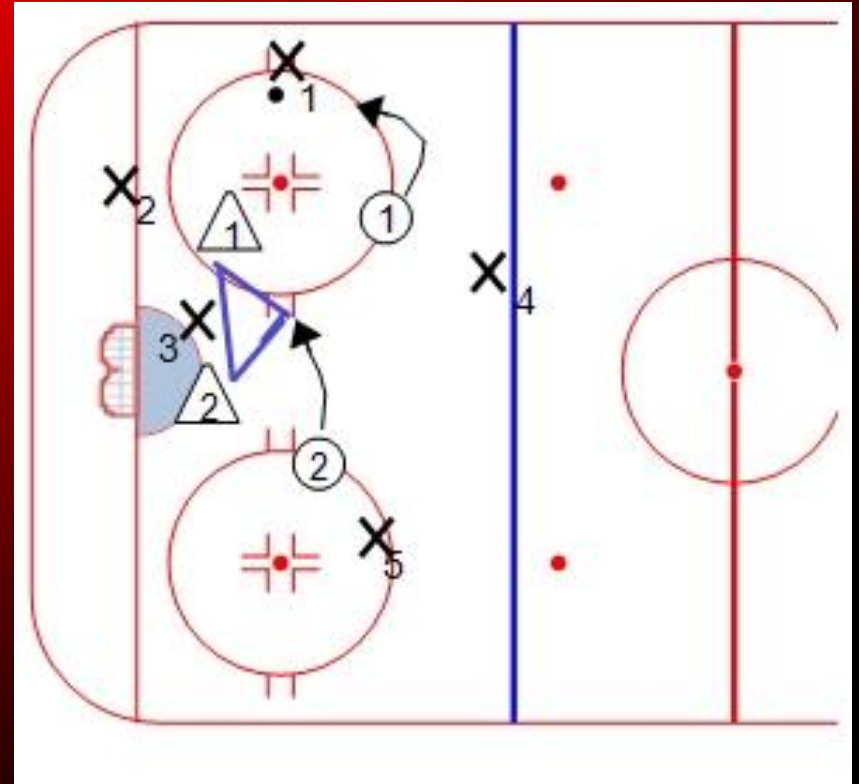
5 vs 4 Pression vs Passif

- Pression:
 - Flush Down (Vegas)
 - Vs Parapluie et 1-3-1
 - Flush Down Pro
 - Vs. Tout
 - Flush down Wiper (Mtl)
 - Roll the box
 - Vs Parapluie
- Passif:
 - Diamond
 - Vs tout
 - Box
 - Vs. 3-2



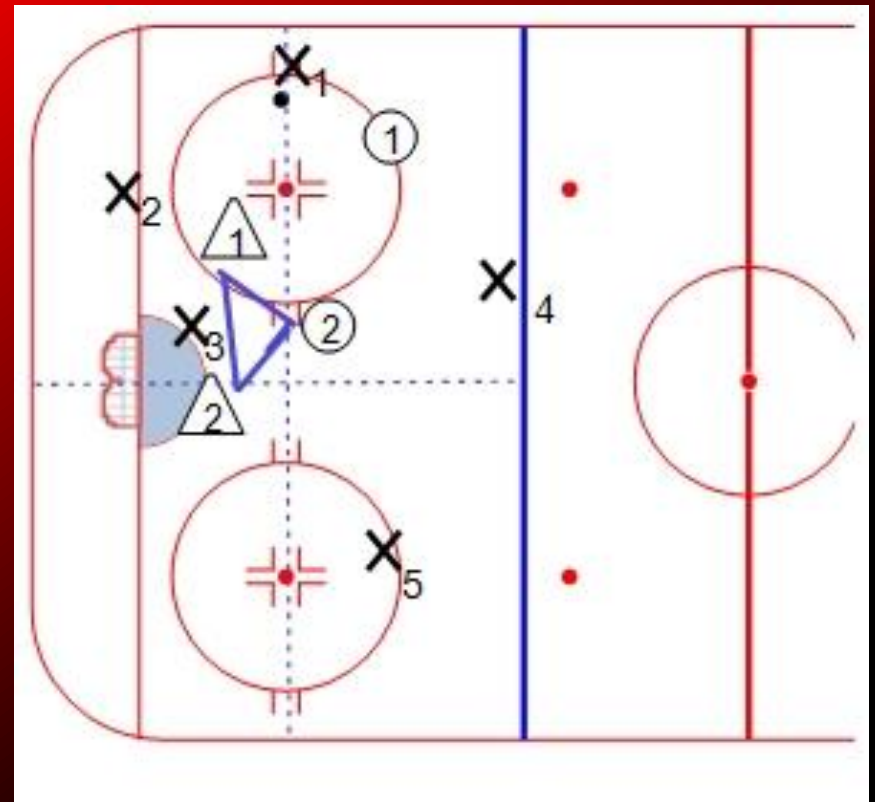
PK AGRESSIF: *Flush Down*

- F1/F2 identifient les déf.
- 4 x 2vs1
- F1 force et F2 forme un triangle avec les défenseurs.
- D1 doit rester "in dot"
- Qui à le "backdoor"?
- Qui à le joueur devant le filet?



PK AGRESSIF: *Flush Down*

- Reconnaître vos quadrilatères
- Protéger l'enclave à tout prix
- Positionnement de bâton et patins
- F1 presse, F2 triangle



PK Flush Down



(C) MARTIN LAPERRIÈRE

PK Flush Down



PK Flush Down Reload F1



(C) MARTIN LAPERRIÈRE

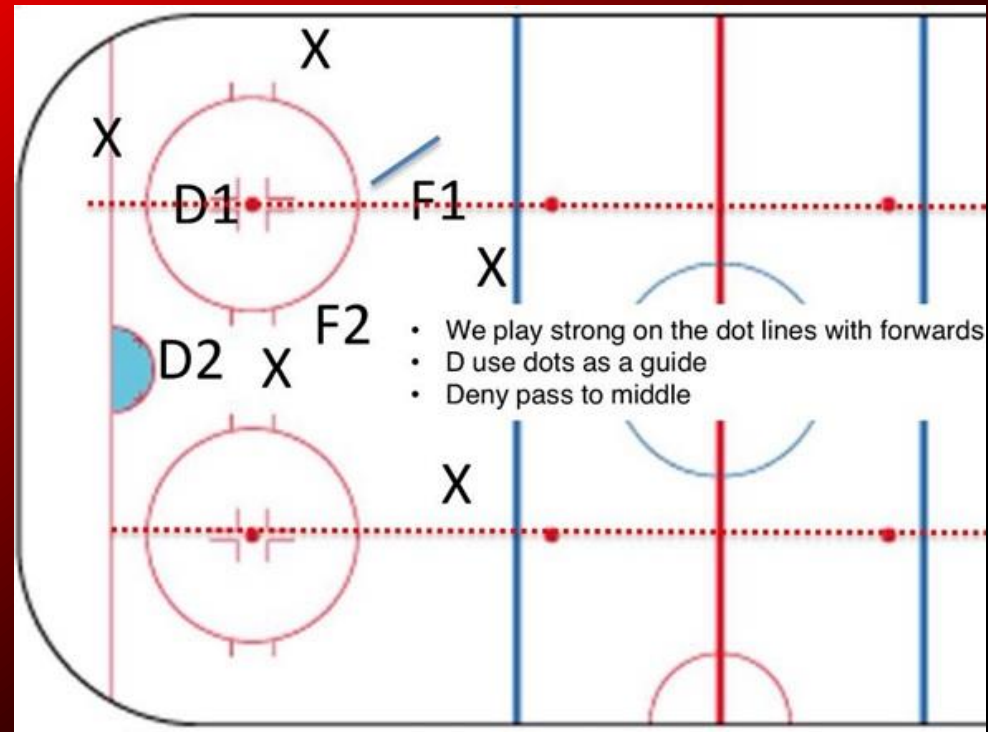
PK Flush Down Reload F2



(C) MARTIN LAPERRIÈRE

PK AGRESSIF: *Flush Down Pro*

- F1 presse selon la palette.
- F1 limite son “press” avec la ligne des points.
- F2 contrôle l’intersection.
- Avantages:
 - Sélectif selon les habiletés.



PK Flush down pro



PK Flush down pro



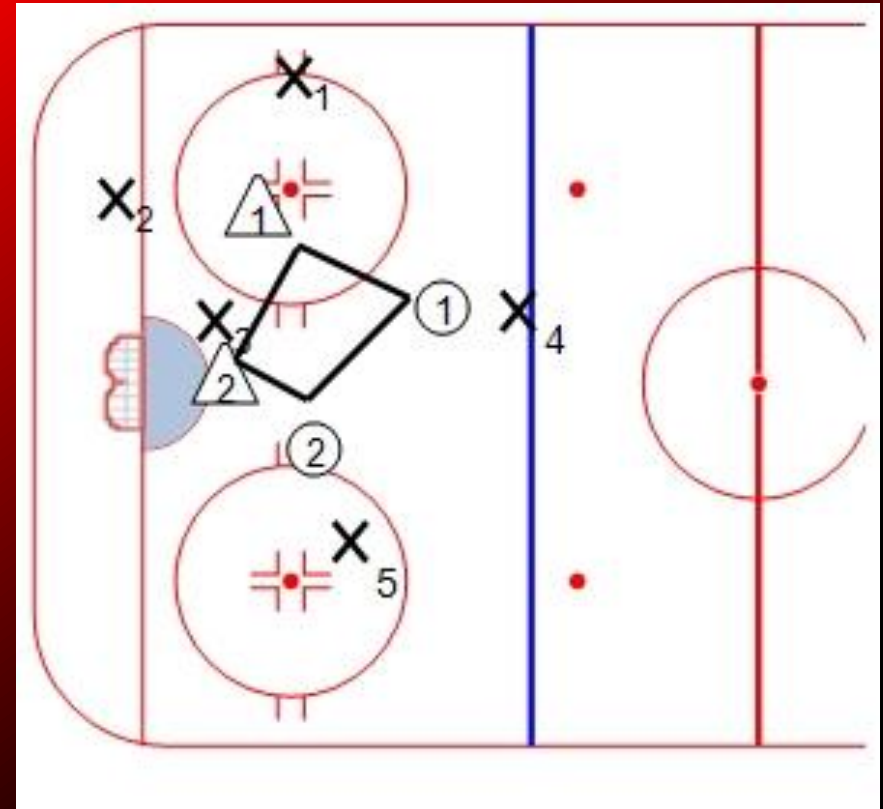
PK Flush down 1-1-2 Wiper



(C) MARTIN LAPERRIÈRE

PK PASSIF: Box/*Diamond*

- F1 et F2 devant les défenseurs.
- D2 s'ajuste devant le filet
- D1 devant les shooters
- Bâton dans les lignes de passes.
- Avantages:
 - Sauve de l'énergie
 - Blocage de lancer primordial



PK Diamond



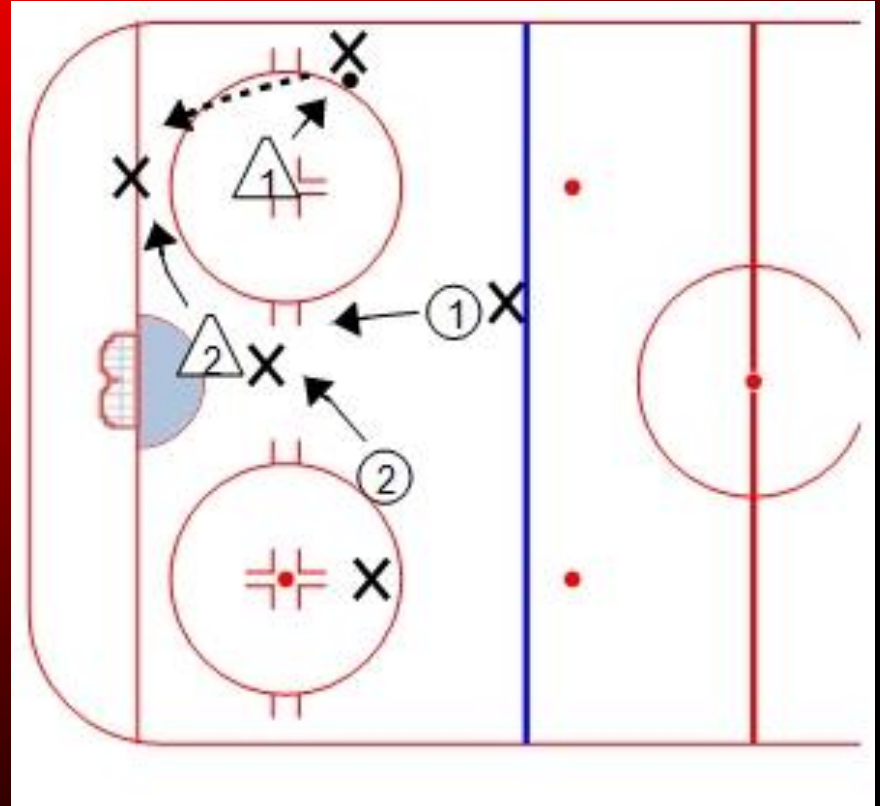
PK Box



(C) MARTIN LAPERRIÈRE

PK AGRESSIF: *Roll the Box*

- D1 force lorsque le jeu est plus bas que le top des cercles
- D2 force dans la même direction que D1
- F2 protège l'enclave
- Avantage:
 - Force le jeu vers le haut



PK AGRESSIF: *Roll the Box*

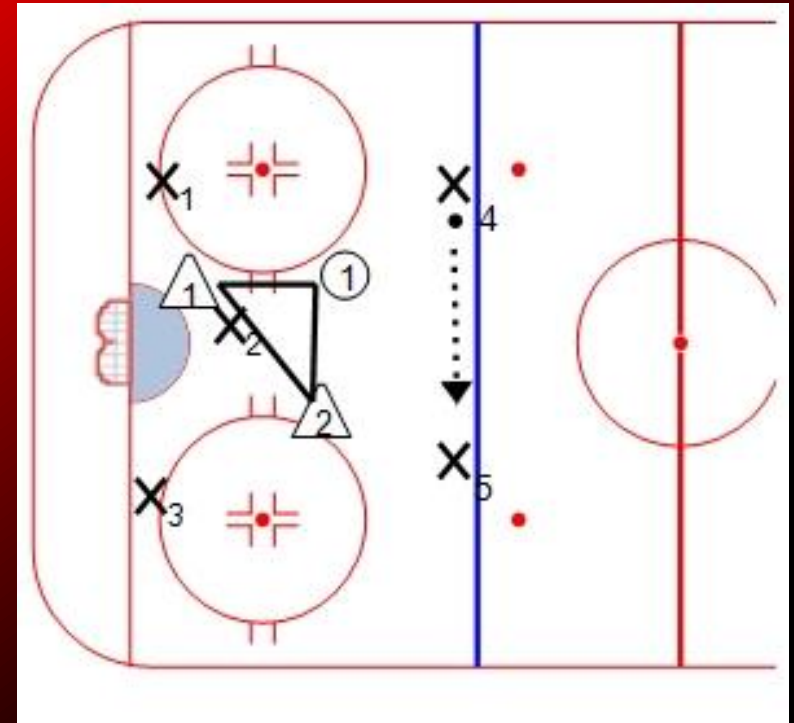


(C) MARTIN LAPERRIÈRE



5 vs 3 D.Z. vs. 4 + 1

- Triangle inversé
- F1 et D2 travaillent en pistons.
- Triangle serré.
- Switch?
- Rondelle à X1 ou X3?



PK 5vs3 vs Dice



(C) MARTIN LAPERRIÈRE

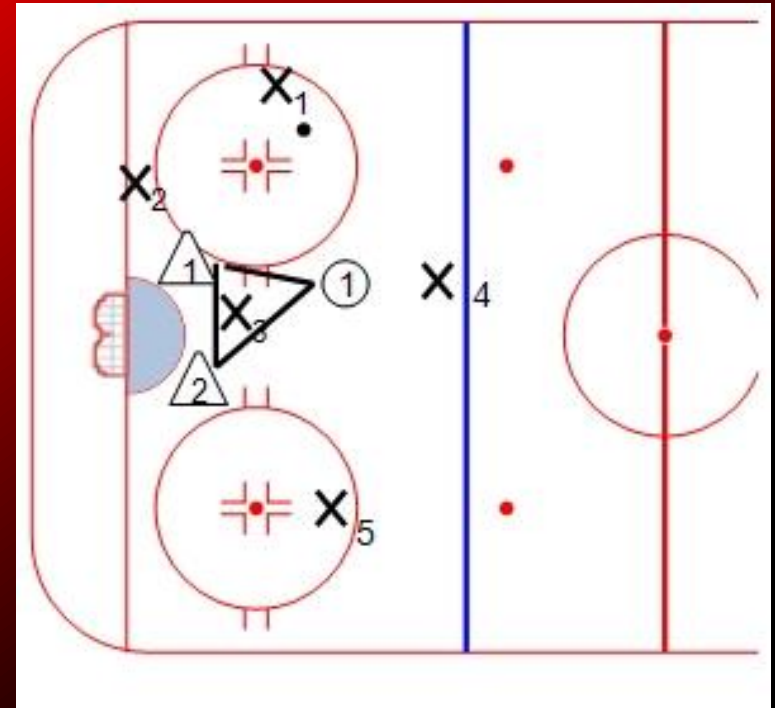
PK 5vs3 vs Dice



(C) MARTIN LAPERRIÈRE

5 vs 3 DZ vs Parapluie

- Triangle avec pointe vers le haut.
- Les shooters extérieurs appartiennent aux déf.
- Triangle serré
- Switch?

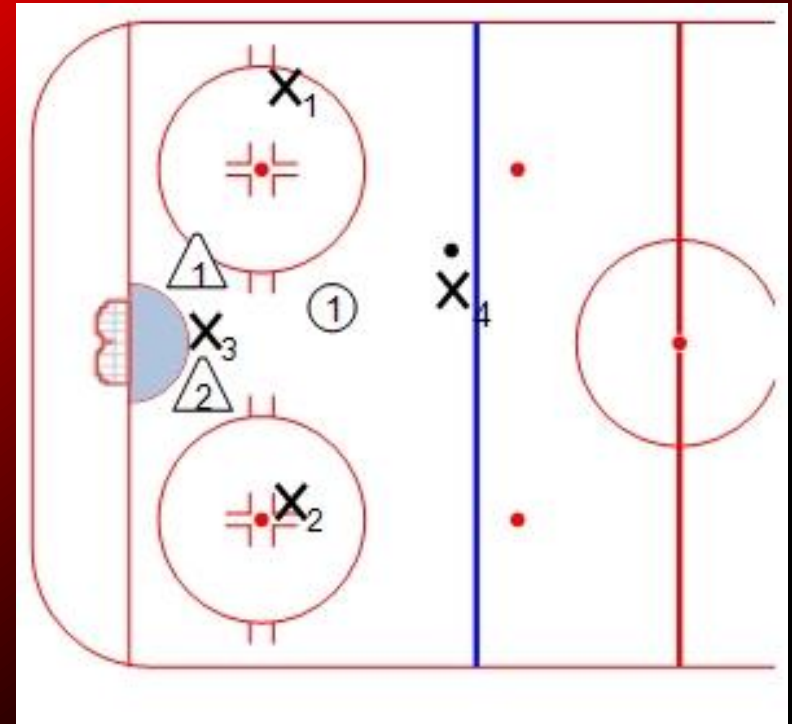


PK 5vs3 vs Umbrella



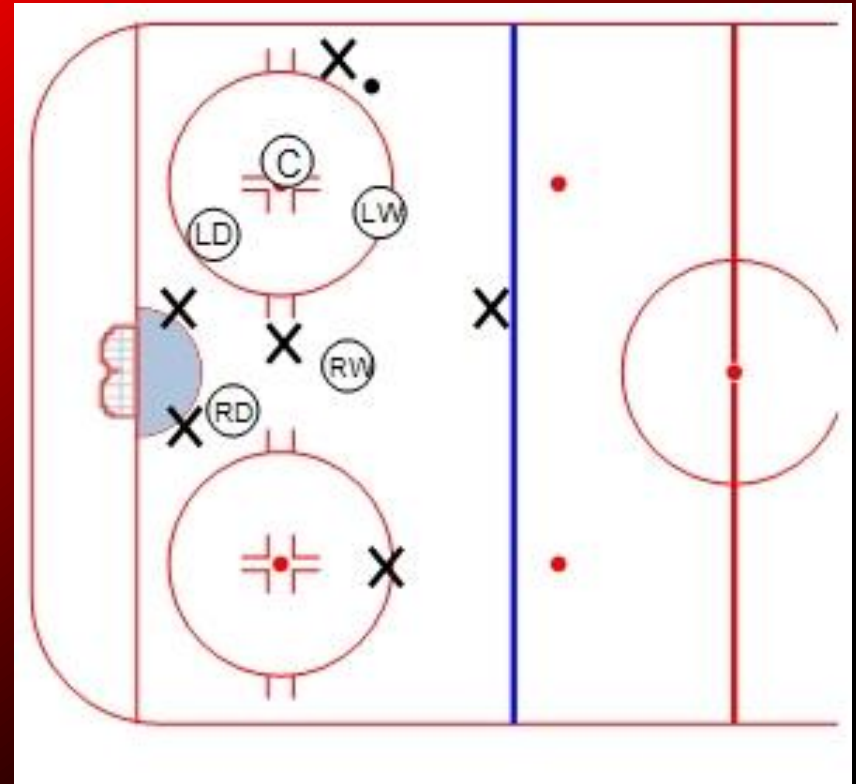
4 vs 3 DZ vs Parapluie

- Triangle pointe vers le haut
- D1 et D2 serrés et prêts à affronter les shooters
- Switch?



6 vs 5 DZ

- Les ailiers ont un double rôle, avec priorité sur l'enclave
- Ne pas s'accrocher à un seul joueur
- Retour et Backdoor
- 6vs4?
- 6vs3?



PK Mise au jeu

- Connaître son rôle et ceux de ses partenaires
 - Gagnée ou perdue ?
- Réagir en conséquence.
- Ne pas donner de chance de marquer suite à une mise au jeu perdue.
- Gagné: PK 1:30 vs. Perdu: PK 2:00



PK Faceoff 3-1



(C) MARTIN LAPERRIÈRE

PK Faceoff Winger Release



(C) MARTIN LAPERRIÈRE

PK Faceoff Winger Release



(C) MARTIN LAPERRIÈRE

PK Faceoff Bloc

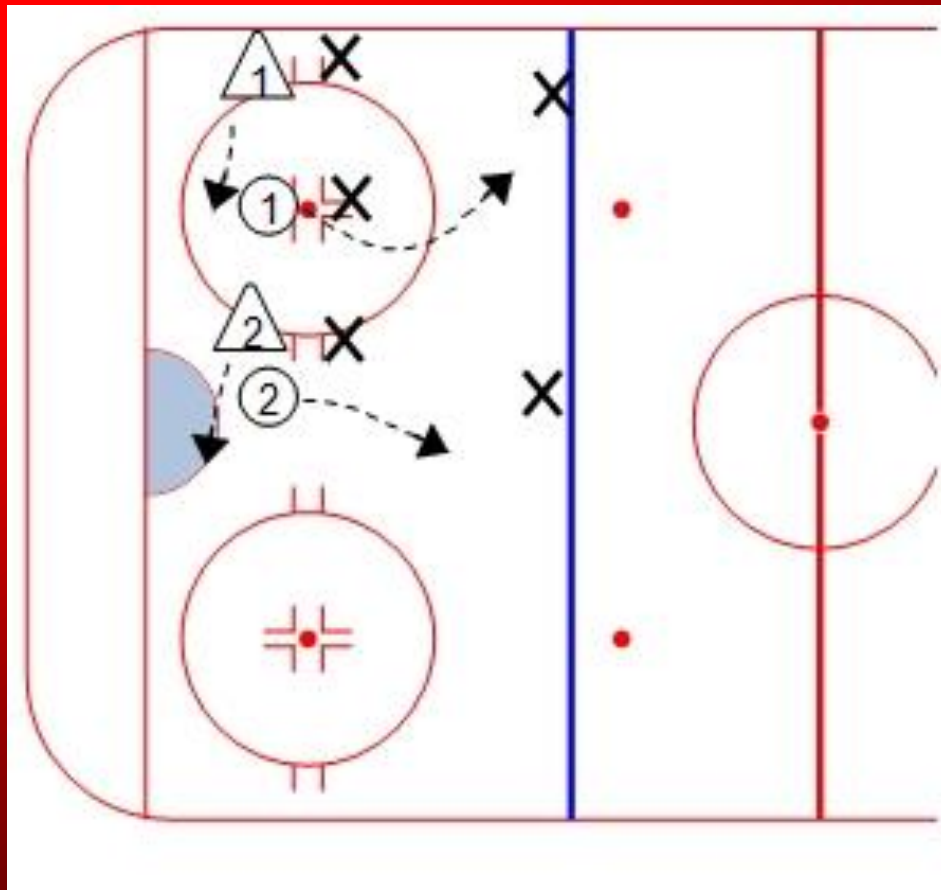


(C) MARTIN LAPERRIÈRE

PK Faceoff bloc



MISE AU JEU PERDU



(C) MARTIN LAPERRIÈRE



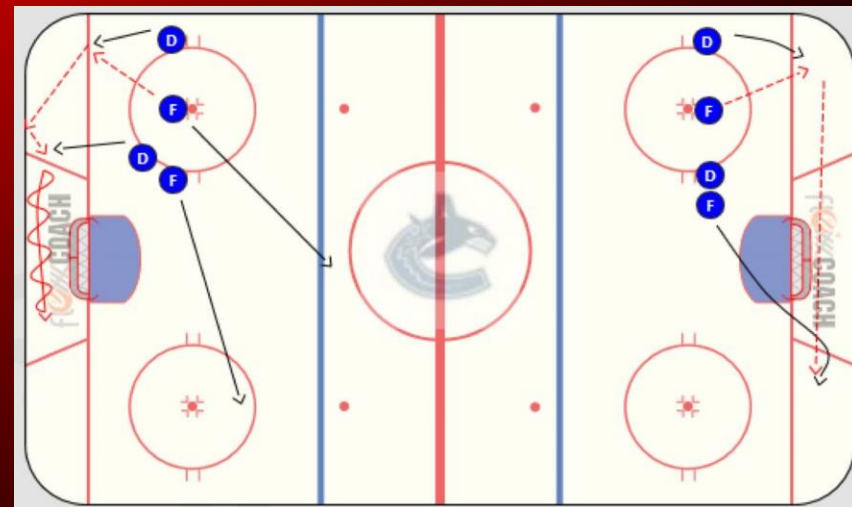
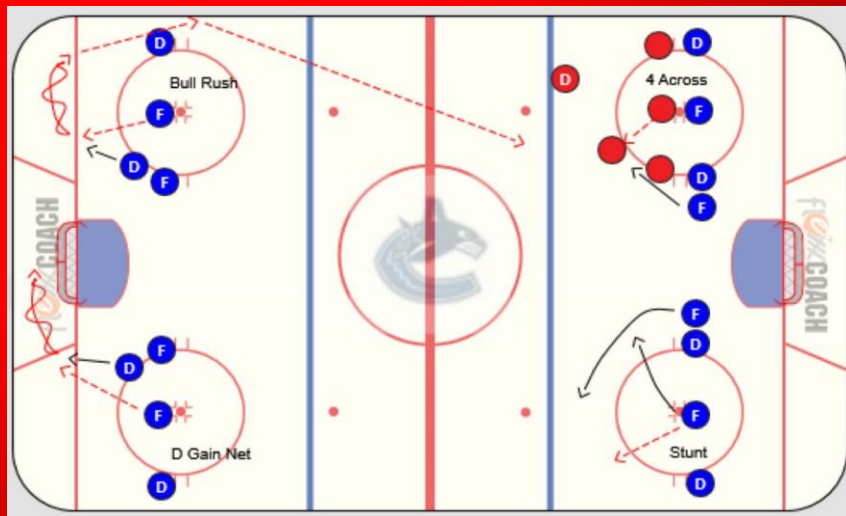
MISE AU JEU PERDU



(C) MARTIN LAPERRIÈRE

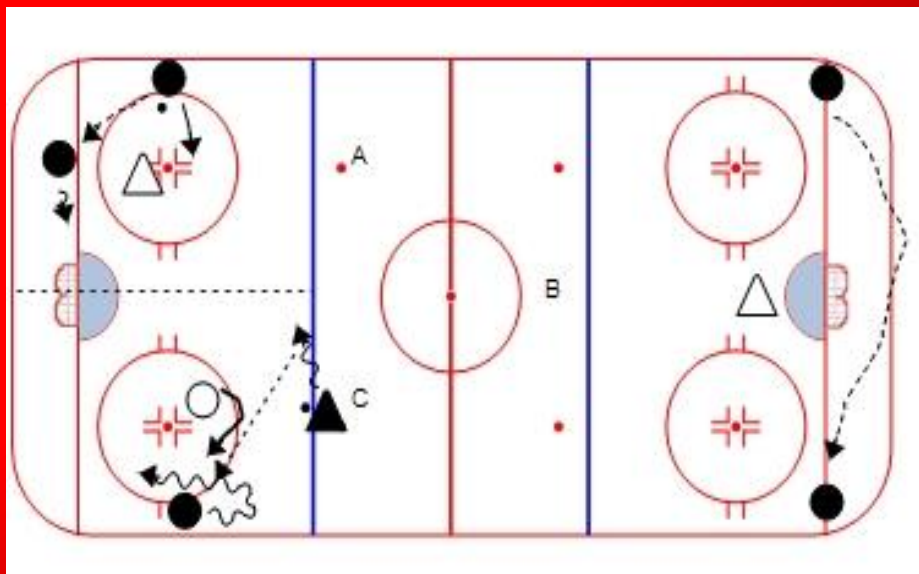


MISE AU JEU

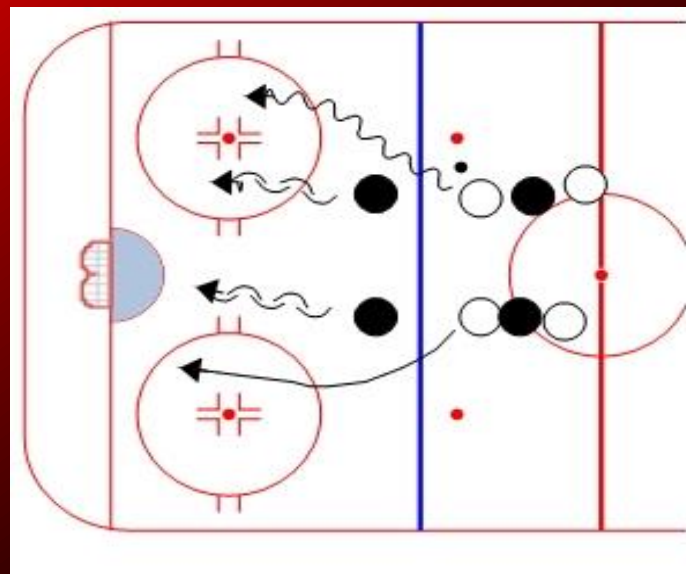


Exercices

Situation 2vs1



Jodoin 2vs2 Dégagement



Exercices

- 5vs4 pleine glace 45-60 secondes. (Live)
- 5vs4 dans chaque Z. D. (2 unités)
- 5vs4 en Z.D. (1/2 palette)
- Bloc shot



World Junior 2015



(C) MARTIN LAPERRIÈRE



Ajustement

Vous feriez quoi?



PK Ajustement



PK Ajustement



FIRST ROUND - TB LEADS SERIES 2-1

2ND 14:24 PP0:51

FLA 1 SHOTS 18

TB 3 SHOTS 12

NBC

verizon

GEICO

FANDUEL SPORTS

Honda

Little Caesars DELIVERY

DEX

ASHLEY HONESTOR

PK Adjustment



FLA 0
SHOTS 18
PP 1:32
TB 1
SHOTS 12

2ND
6:38

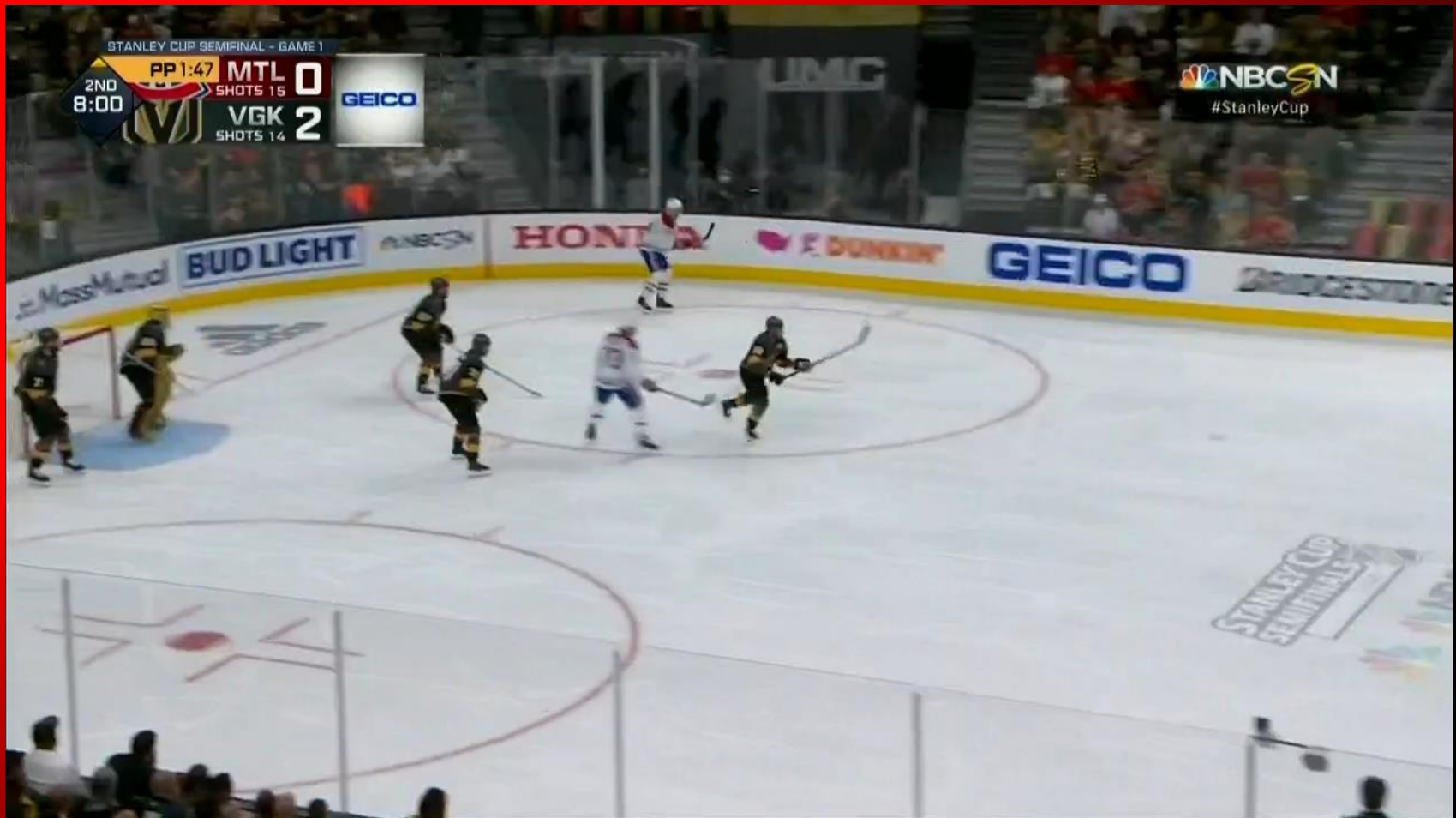
FIRST ROUND - TB LEADS SERIES 3-2

GEICO
HONDA
FANDEUEL
SPORTSBOOK
NBCSN
DEX
ASHLEY
HOMESTORY
NEW AMSTERDAM VODKA
verizon
betway

PK Ajustement



PK Ajustement



PK Ajustement 5-3



PK Adjustment 5-3



Plan B

- Gérer la fatigue, longueur des présences.
- Changer un joueur à la fois si possible.
- Bâton brisé, échappé?
- Joueur qui quitte le banc des punitions?
- Si la stratégie échoue:
 - Position? Bâton? Passe à travers? Lancé pas bloqué? Mauvaise décision?

