

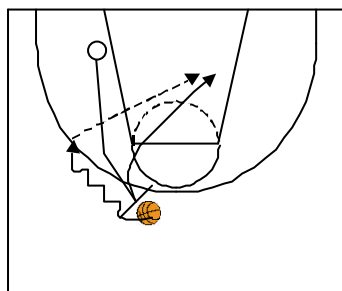
# Pose et utilisation des écrans

Un écran est une action d'entraide offensive ayant pour but de démarquer un ou plusieurs attaquants. Réaliser un écran, c'est faire obstacle avec son corps au mouvement du défenseur d'un partenaire porteur ou non porteur de balle. L'écran a pour but de libérer un partenaire et donc de perturber les actions défensives adverses. Toute situation d'écran concerne au minimum deux joueurs : elle nécessite non seulement la maîtrise de fondamentaux individuels offensifs (pose et utilisation des écrans) mais surtout la capacité à effectuer des choix pertinents (lecture de jeu) dans une intention tactique.

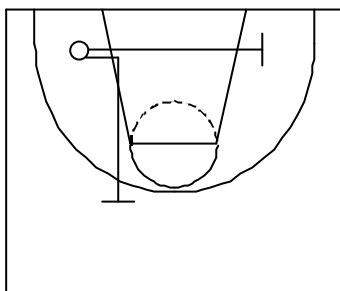
Toutes les actions de pose et d'utilisation d'un écran doivent être précédées d'un travail préparatoire fondamental de type feinte, aiguillage, démarquage. L'objectif de l'attaquant qui va poser un écran est de leurrer son défenseur de façon à ce qu'il perturbe le moins possible la pose de l'écran (effet de surprise) par une annonce verbale de l'écran ou par une contestation de déplacement réalisée contre le poseur d'écran. L'objectif de l'attaquant qui va bénéficier d'un écran est de leurrer son défenseur de façon à rendre la pose d'écran la plus facile et la plus efficace possible (il s'agit littéralement d'emmener le défenseur dans l'écran).

## Classification des écrans

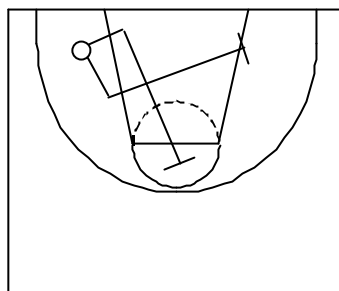
On distinguera les écrans sur porteur de balle (pick and roll) et les écrans sur non porteur de balle (écran vertical, horizontal, diagonal, inverse). Pour chacun de ces écrans, on distinguera les écrans aveugles des écrans visibles. Pour un écran aveugle, le défenseur ne voit pas l'écran qui se porte et pour l'écran visible, c'est bien évidemment le contraire.



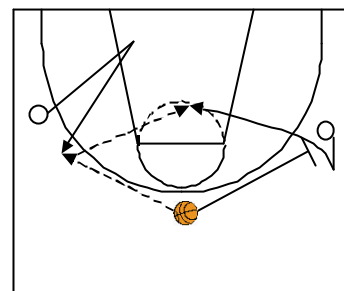
Ecran sur porteur de balle :  
Pick and roll



Ecran sur non porteur :  
Ecran horizontal ou vertical



Ecran sur non porteur :  
Ecran diagonal

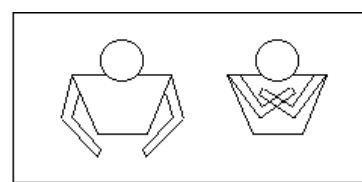


Ecran sur non porteur :  
Ecran inverse

## Principes de pose des écrans

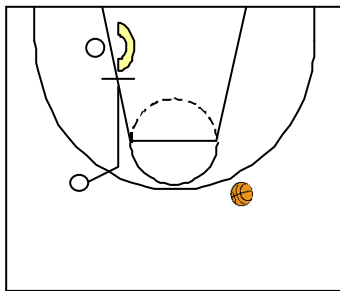
Lors de la pose d'un écran, le poseur d'écran doit chercher à respecter les consignes suivantes :

- ◆ annoncer gestuellement l'écran à son partenaire (communication) en se déplaçant avec un bras levé et poing fermé, par exemple ;
- ◆ se déplacer avec un changement de rythme (agressivité) après avoir effectué au préalable un aiguillage, afin de leurrer son défenseur direct ;
- ◆ poser l'écran en exécutant un " sursaut de placement " (arrêt simultané) ;
- ◆ chercher à prendre de la place avec son corps par une position tonique et solide avec des appuis écartés de la largeur des épaules, les jambes semi-fléchies et le buste droit. Les bras sont placés en protection en diamant (pour les garçons) ou en croix (pour les filles). Quant aux pieds, ils encadrent l'adversaire pour le " couper en deux ".



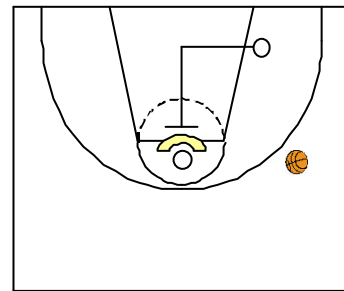
Techniques de pose d'un écran

➔ **Ecran visible** : L'écran est posé près du défenseur ; le sternum du poseur d'écran vise l'épaule du défenseur et ses appuis encadrent ceux du défenseur.



Ecran visible

➔ **Ecran aveugle** : L'écran est posé à une certaine distance du défenseur ; le sternum du poseur d'écran vise entre les omoplates du défenseur et ses appuis encadrent ceux du défenseur.



Ecran aveugle

La zone de pose de l'écran, compte tenu de l'existence des aides défensives sera toujours localisée dans la zone réservée ou à sa limite; tout receveur d'un écran cherchera donc à fixer au préalable son défenseur aux abords de la raquette. Quant au receveur, ce dernier doit patienter jusqu'à la pose effective de l'écran en mobilisant son adversaire et en l'orientant vers le haut ou vers le bas de façon à lui masquer du mieux possible l'arrivée de l'écran. L'erreur la plus classique est d'anticiper la pose de l'écran en démarrant trop tôt, ce qui rend généralement l'écran totalement inefficace. Le receveur doit donc attendre le " sursaut de placement " du poseur d'écran pour l'utiliser (timing), en cherchant à rentrer littéralement dans l'écran : contact épaule contre épaule entre l'utilisateur et le passeur.

# Principes d'utilisation des écrans

## → Actions du receveur d'écran

L'écran étant posé correctement, il convient pour le receveur d'en faire une utilisation la plus pertinente possible :

- ♦ il faut dans un premier temps, attirer son défenseur à l'opposé de l'écran (aiguillage) pour lui poser des problèmes d'attention et d'orientation ;
- ♦ il faut ensuite amener littéralement son défenseur dans l'écran, de manière simultanée avec la pose ;
- ♦ un changement de rythme doit s'effectuer pour pouvoir exploiter correctement l'écran (lent → vite) ;
- ♦ l'écran ne pourra être efficace que si le receveur passe son épaule le plus près possible de l'épaule du poseur ;
- ♦ l'appel de balle sera gestuel (cible avec la main) et / ou vocal.

Le choix de la sortie d'écran sera fonction de la réaction du défenseur :

- ♦ Sortie dans le sens de l'écran : sortie classique en ligne droite ou " Flash "

Le receveur sort de l'écran en ligne droite si son défenseur reste planté dans l'écran.

- ♦ Sortie en tournant autour de l'écran : enrrouler ou " Curl "

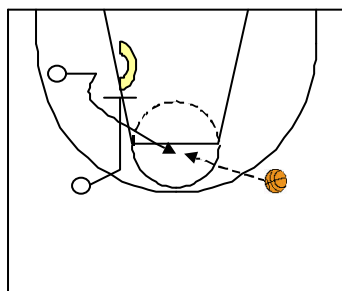
Le receveur enrroule l'écran si son défenseur le suit dans son dos.

- ♦ Sortie en repartant dans le sens de la course : " Backdoor "

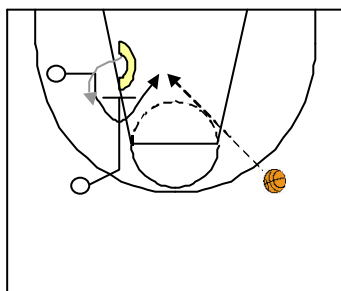
Le receveur utilise l'écran à l'opposé d'une utilisation classique si son défenseur anticipe la sortie en défendant au dessus de lui (surpassément). Dans ce cas, le poseur d'écran ne doit pas hésiter à modifier l'orientation de son écran (1/4 de rotation) pour faciliter la sortie backdoor.

- ♦ Sortie vers l'extérieur : refus d'écran ou " Flare "

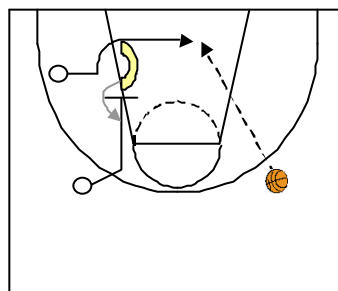
Le receveur repart d'où il vient et cherche un tir extérieur si son défenseur anticipe vers la balle, c'est-à-dire glisse entre le poseur d'écran et son défenseur.



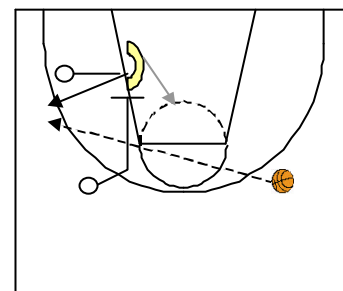
Sortie « Flash »



Sortie « Curl »



Sortie « Backdoor »



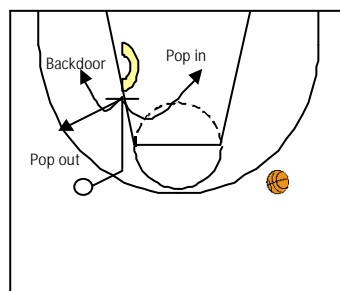
Sortie « Flare »

## → Actions du poseur d'écran

Le poseur d'écran se met en mouvement dès la sortie d'écran du receveur et ceci en fonction de la direction prise par le receveur et de la localisation géographique du porteur de balle : l'ouverture après la pose de l'écran se fera à l'opposé de la direction prise par le receveur en fonction de ses propres points forts et de la réaction des défenseurs.

On distinguera plusieurs possibilités :

- ♦ ouvrir à la balle (Pop in)
- ♦ sortie à l'extérieur (Pop out)
- ♦ enrouler (Backdoor)



**Remarque** : Dans le cas d'un changement de joueur en défense, c'est prioritairement le poseur d'écran qui va recevoir la balle après son ouverture. Pour cela, le poseur d'écran fera face au porteur de balle en gardant le contact avec son nouveau défenseur et en utilisant son dos pour éviter que le défenseur ne passe devant (prise de position préférentielle), avant de demander la balle.