

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 à 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 (Figure 40).

Sortie en tournant autour de l'écran : enrouler ou " Curl "

Le receveur enroule l'écran si son défenseur le suit dans son dos (Figure 41).

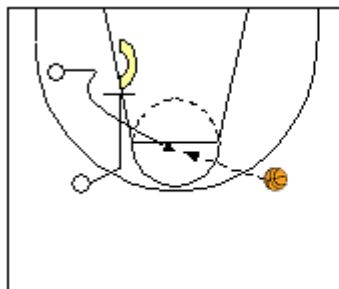


Figure 40

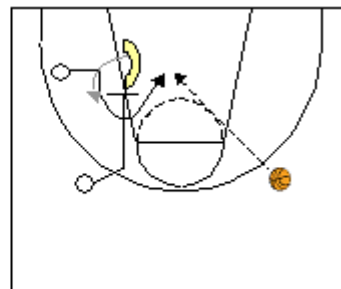


Figure 41

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 (Figure 42).

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 (Figure 43).

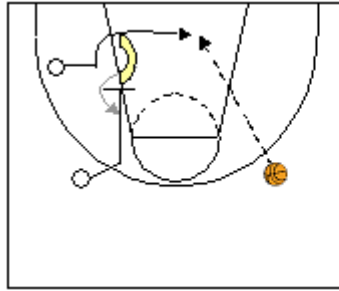


Figure 42

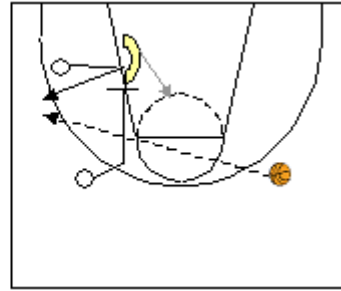


Figure 43

On retiendra donc **quatre grandes possibilités de sortie d'écran : Flash, Curl, Backdoor et Flare** (Figure 44). Dans tous les cas, le travail le plus long sera celui de la bonne exploitation de la situation d'écran, car la lecture du jeu doit se faire le plus rapidement possible.

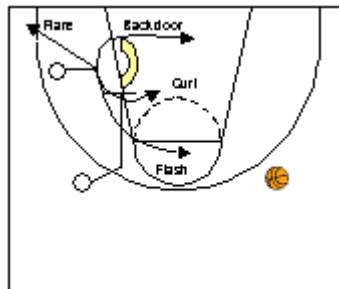


Figure 44

► **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 (Figure 45)

► **ouvrir à la balle (Pop in)**

► **sortie à l'extérieur (Pop out)**

► **enrouler (Backdoor)**

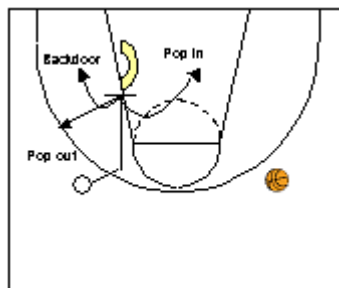


Figure 45

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.

►Actions du passeur

Le passeur, dans les situations d'écrans entre non porteurs, doit avoir conscience qu'il a deux possibilités de passe : pour le receveur et pour le poseur d'écran après son ouverture, en particulier si les défenseurs changent.

Pour se garantir de réussir une passe de qualité, le passeur se doit de :

-choisir de faire la passe au partenaire le plus ouvert, c'est-à-dire le plus intéressant tactiquement ;

-utiliser sa gamme de feintes (passe, tir, dribble) pour mobiliser la défense ailleurs que sur l'écran (attitude de triple menace) ;

-ouvrir son angle de passe, soit en dribblant, soit en pivotant ;

-passer dans le sens de la course et de l'appel de balle pour provoquer un léger saut au ballon suivi de préférence d'un arrêt simultané donnant le choix du pied de pivot.