

Ecran pour porteur d'écran

Aujourd'hui, nous trouvons de plus en plus de systèmes d'attaque (de type "flex") :

- qui font des réceptionneurs logiques (à une passe de la balle) des joueurs qui reçoivent ou portent des écrans ;
- qui cherchent à mettre les " joueurs écran " en situation favorable de tir en s'ouvrant à la balle ou en faisant un " flash " vers le porteur après des changements de joueurs lors des écrans ;
- qui enchaînent **des écrans pour les poseurs d'écrans** : l'idée de base consiste à bloquer le défenseur d'un partenaire qui achève de porter un écran.

Le principe majeur de ce concept et de son intégration dans le jeu contre une défense homme à homme tient aux nombreuses opportunités de tirs faciles qui en résultent. Pendant cette manœuvre, le défenseur de celui qui porte le 1er écran sera sollicité pour aider son partenaire dans l'écran précédent (l'attention de ce joueur risque d'être attirée et de le rendre plus facilement vulnérable pour surpasser le deuxième écran).

Dans les diagrammes suivants, nous présentons deux exemples d'attaques à partir de ce concept (Figures 63 et 64).

►Exemple 1 :

- 1 passe à 2 ;
- 5 aiguille son adversaire ;
- 1 porte écran pour le poste bas (5) à l'opposé de la balle ;
- 5 remonte au poste haut ;
- immédiatement après avoir porté son écran, 1 en reçoit un de l'ailier (3) ;
- 1 ressort sur l'aile.

Puis :

- La balle est passée de 2 à 5 qui est au poste haut ;
- 1 peut éventuellement recevoir pour tirer ou pénétrer ;
- 3 après son écran cherche à prendre une position préférentielle en bas du terrain ;
- 5 (s'il a conservé le ballon un court instant) ou 1 peuvent alors tenter de passer à 3 à l'intérieur.

A partir de ce dispositif, de nombreux mouvements offensifs peuvent s'amorcer.

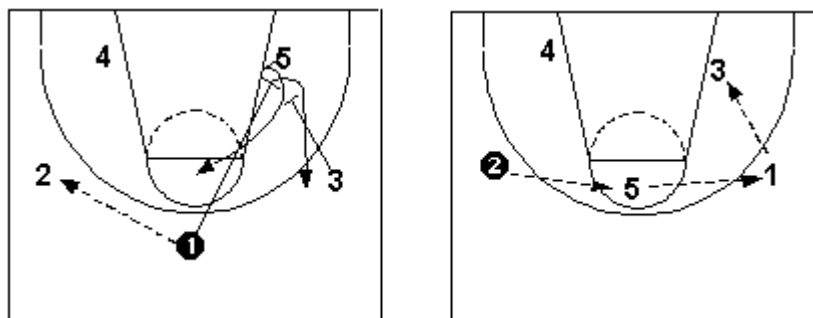


Figure 63 : Exemple 1

Exemple 2 :

- 1 passe à 2 ;
- quand 2 reçoit la balle, 4 va à l'opposé pour porter un écran bas pour 5 ;
- 5 se présente en bas côté balle ;
- 1 porte écran pour 4 immédiatement après ;
- 3 peut alors porter un écran pour 1 qui ressort dans l'aile.

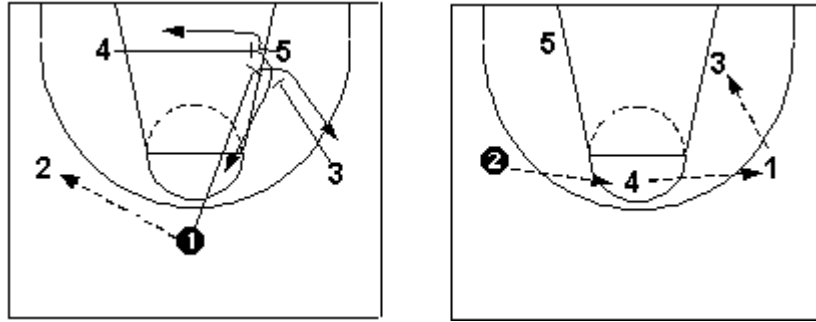


Figure 64 : Exemple 2

Nous nous retrouvons alors dans le dispositif présenté à la figure 63

Conclusion

Le côté médiatique accru du basket-ball, l'image de la NBA, ont tendance à valoriser les actions de 1 contre 1, balle en main au détriment du jeu sans ballon. Pourtant, celui-ci doit toujours garder son aspect primordial dans la formation. La qualité du jeu sans ballon d'un joueur de basket est souvent ce qui fait la différence entre le niveau moyen et l'élite.

Après les techniques de démarquage et les " coupages " vers le panier (du type passe et va), la pose et l'utilisation des écrans représentent un apprentissage du jeu sans ballon à partir de la catégorie minimale. Dans les catégories inférieures (benjamins, benjamines), il est tout à fait possible de faire une initiation à la technique des écrans en utilisant les techniques consistant à " tourner autour " un joueur fixe.

L'écran est une arme à double tranchant : s'il est bien réalisé et exploité, il perturbe l'organisation défensive en contrariant les aides défensives et en ouvrant des espaces offensifs. Dans le cas contraire, s'il est mal mis en place, on peut penser qu'il favorise la défense en rapprochant les aides donc limite ou réduit les possibilités d'attaque.

La qualité des défenses dans le basket-ball moderne et notamment les actions d'entraîdes défensives tendent aujourd'hui à l'utilisation de plusieurs écrans successifs pour démarquer un attaquant. La tendance actuelle est représentée par les formes de jeu : qui enchaînent plusieurs écrans légèrement décalés dans le temps pour le même attaquant, dans le but de mettre en valeur un joueur de 1 contre 1 ;

-qui préconisent " l'écran pour le poseur d'écran ", combinaison qui favorise d'avantage le jeu sans ballon.

Les changements et les rotations défensives constituent les parades actuelles recherchées pour ne pas subir le jeu des attaquants.