

# LE JEU À 3 AVEC ÉCRAN

Fabien PERRIGAULT

L'écran est une action d'entre aide offensive donc une collaboration pour les écrans non porteurs entre 3 joueurs qui demande de la précision dans les spacings et les timings ainsi que des aspects techniques à développer.

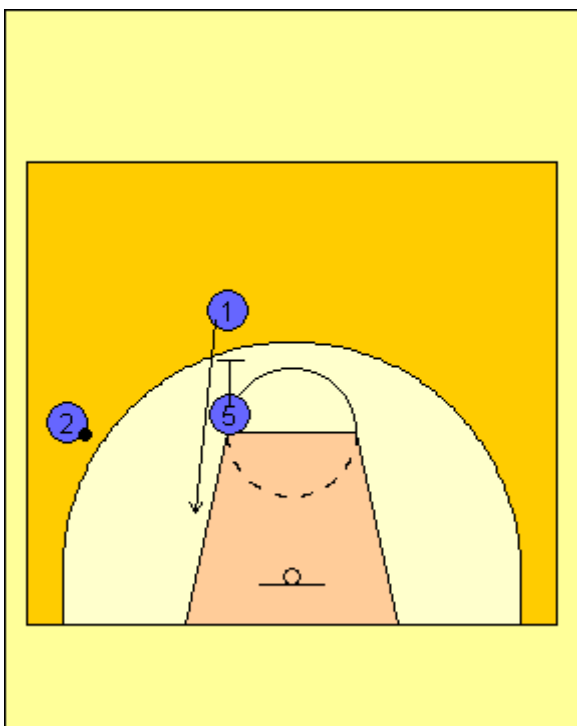
Les écrans permettent d'améliorer l'efficacité technico tactique de l'équipe afin de libérer un des 2 joueurs et ainsi faciliter une action ultérieure. Le retard défensif créer par une bonne lecture de la défense peut être mis à profit pour une situation de tir de passe ou de départ en dribble.

## I. CLASSIFICATION DES ÉCRANS

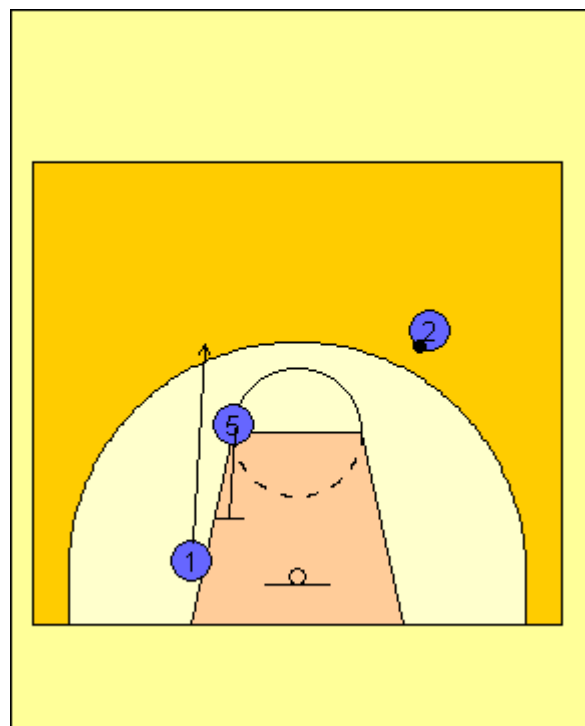
Il existe des écrans horizontaux, verticaux ou diagonales

Ils peuvent être rentrant faire venir l'utilisateur vers le panier ou sortant lui permettre de s'écarter du panier.

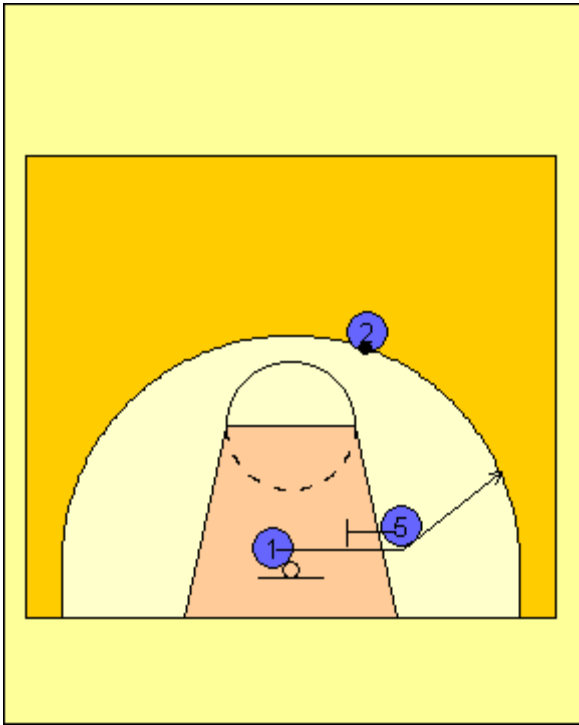
Exemples :



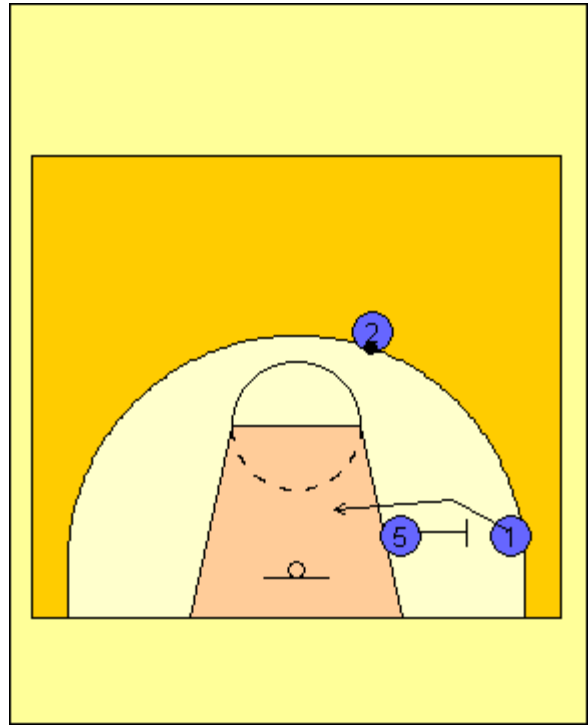
Ecran Vertical rentrant



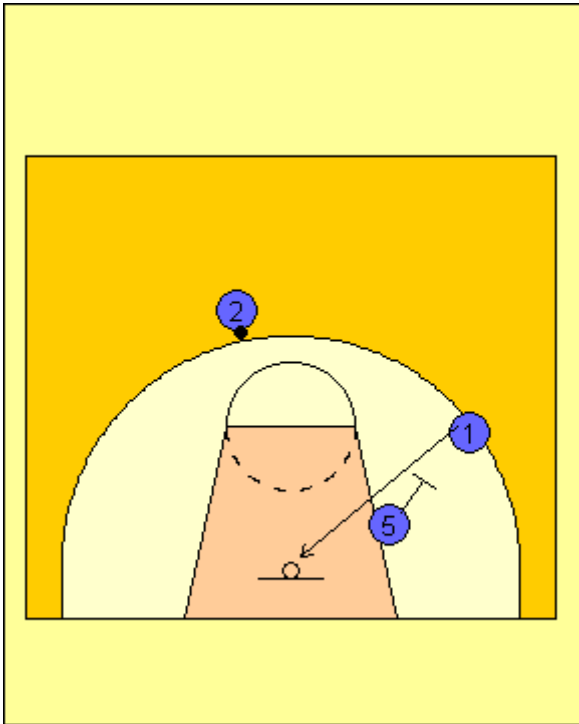
Ecran verticale sortant



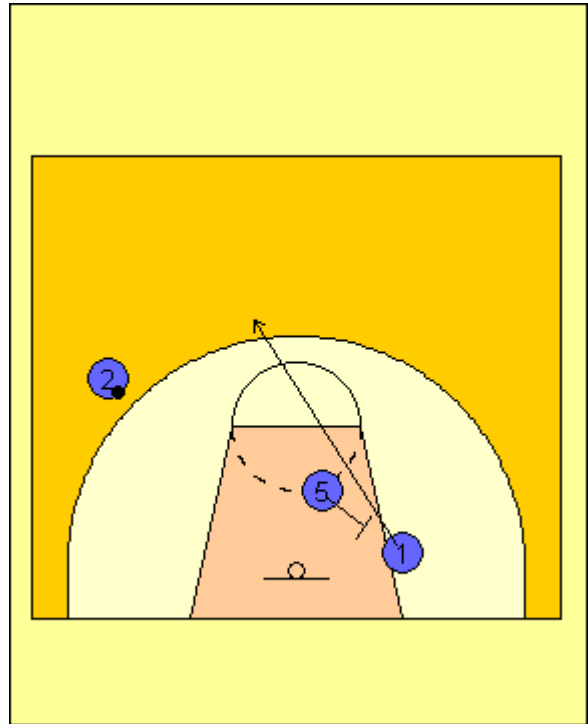
Ecran Horizontal sortant



Ecran Horizontal reentrant



Ecran diagonale reentrant



Ecran diagonale sortant

## II. CONSIGNES TECHNIQUES

### A. POUR LE POSEUR

Il doit chercher à mettre être immobile au moment du contact afin de constituer un obstacle mais avec une certaine vitesse de course préalable.

Il doit donc :

- Monopoliser l'attention de son défenseur à l'opposé de la direction de pose d'écran
- avoir les 2 appuis au sol dans son cylindre
- encadrer les appuis du défenseur
- être fléchi pour supporter le contact
- utiliser les bras afin de se protéger
- Ouvrir et flasher au ballon en fonction du déplacement de son partenaire (le plus souvent s'écarter de lui)

### B. POUR L'UTILISATEUR DE L'ÉCRAN

Il doit chercher :

- à amener son défenseur dans l'écran en passant le plus près possible du joueur (épaule hanche afin d'avoir une attitude fléchi)
- changer de rythme avoir une course rapide pour traverser l'écran le plus vite possible mais ralentir un bref instant afin de prendre les informations sur la défense afin d'effectuer le bon choix pour l'espace de sortie et donc ré accélérer.
- appeler le ballon

### C. POUR LE PASSEUR

Il doit :

- Se déplacer afin de trouver un angle de passe adéquate.
- Adapter le bon type de passe en fonction de l'espace de sortie des joueurs.

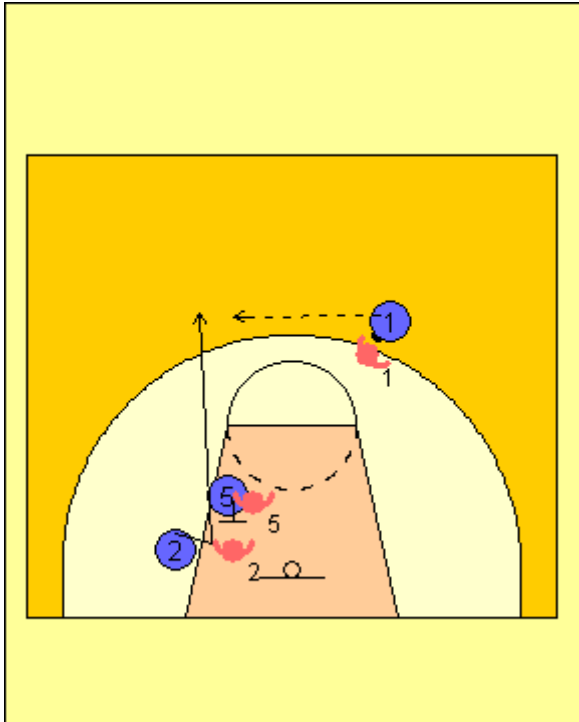
### III. EXEMPLE D'EXPLOITATION D'ÉCRAN

#### ECRAN SORTANT VERTICAL

- Choix 1 Défenseur de 2 pris dans l'écran

Remontée verticale de 2 pour un tir à 3 pts en engageant les appuis (droit puis gauche) ou pré appel arrêt simultané (plus difficile à réaliser pour les filles et les jeunes)

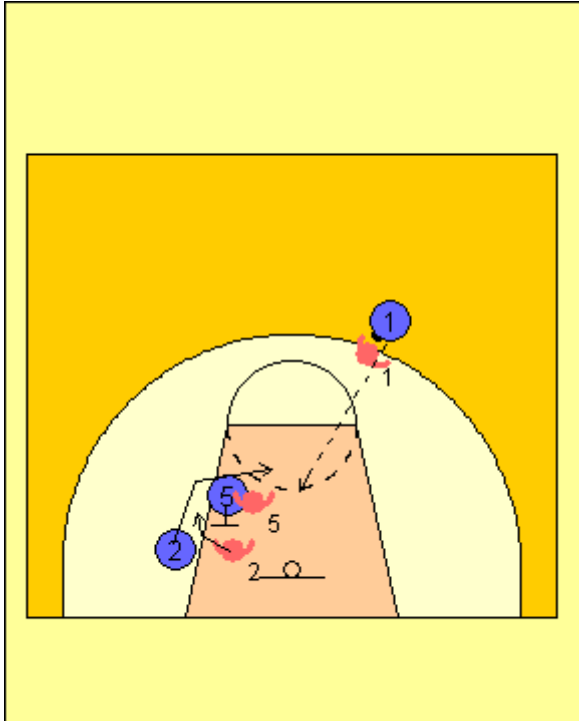
5 va au rebond offensif



- Choix 2 défenseur de 2 suit, pas d'aide du défenseur de 5

Donc 2 curl (tourne autour de l'écran)

Passé de 1 désaxée pour 2 qui peut se stopper tirer cœur de raquette ou réaliser un tir en course main gauche



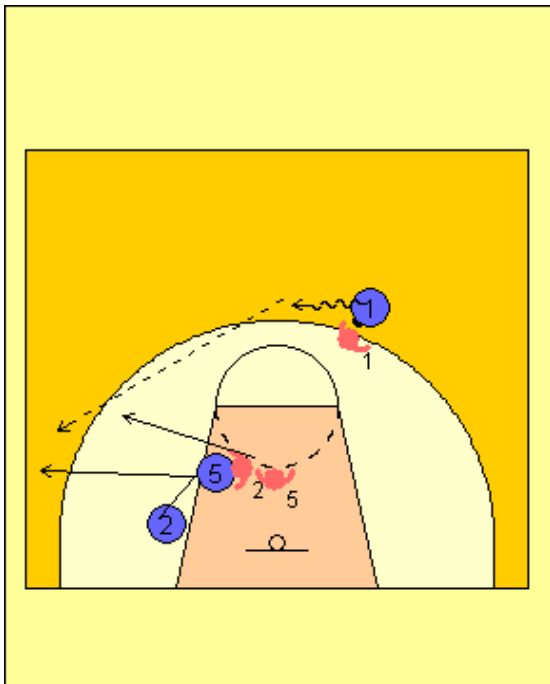
- Choix 3 Défenseur de 5 laisse un espace pour que 2 passe au dessus de l'écran

2 flare s'écarte le plus loin possible de son défenseur

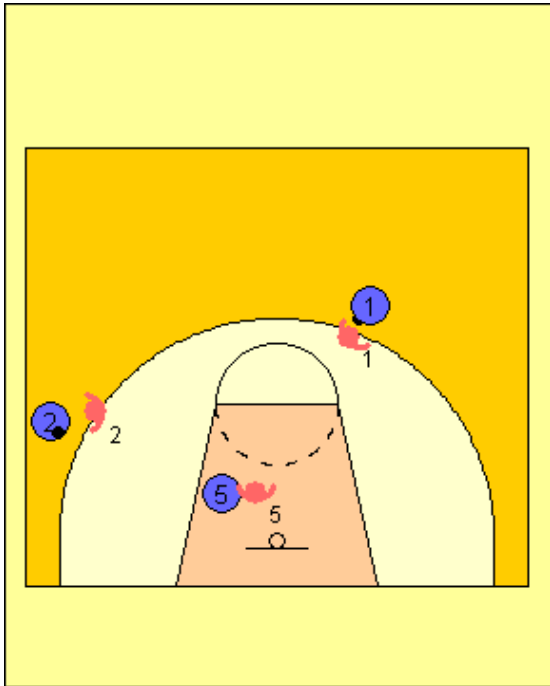
1 se décale en dribble légèrement pour avoir une passe légèrement lobée afin qu'elle puisse passer au dessus du défenseur de 2 durant la reprise de son attaquant

5 peut éventuellement réorienter son écran afin de ralentir la reprise du défenseur de 2 en pivotant sur le pied droit afin de ramener son pied gauche face au défenseur de 2

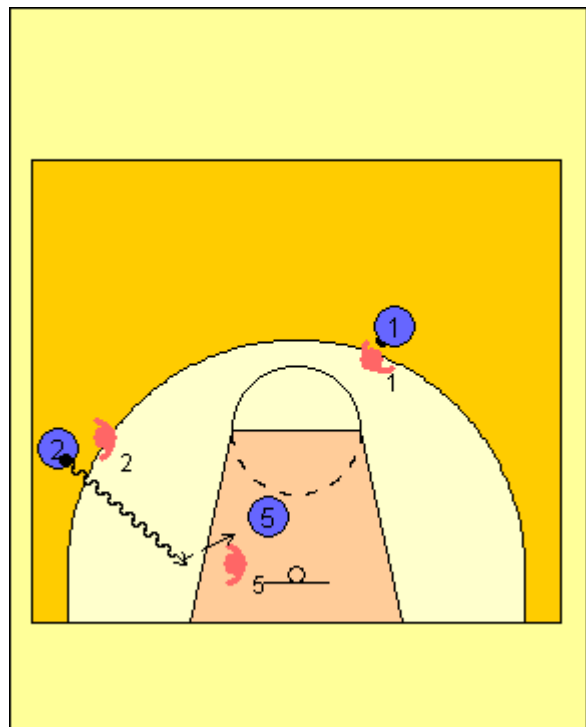
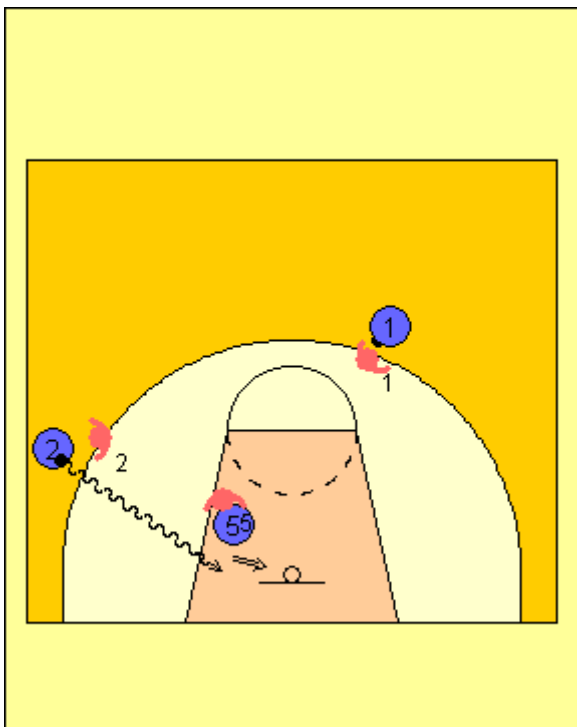
2 pourra tirer avec des appuis effacer afin de faire face à la balle dans la fin de sa course si le défenseur est loin



Dans la continuité 5 ira rechercher contact de son défenseur pour éventuellement recevoir le ballon de 2 (orientation des appuis vers le passeur, position fléchie, mettre de la distance par rapport à son défenseur)



Ou 2 pourra réattaquer la ligne de fond si son défenseur lui interdit l'axe si le défenseur de 5 reste derrière dans sa reprise (si il reste de  $\frac{3}{4}$  au dessus 3 aura un tir en course ouvert ligne de fond) il pourra peut être intervenir en aide défensive dans ce cas 2 donnera une passe désaxé main droite au joueur 5 qui ouvrira cœur de raquette.



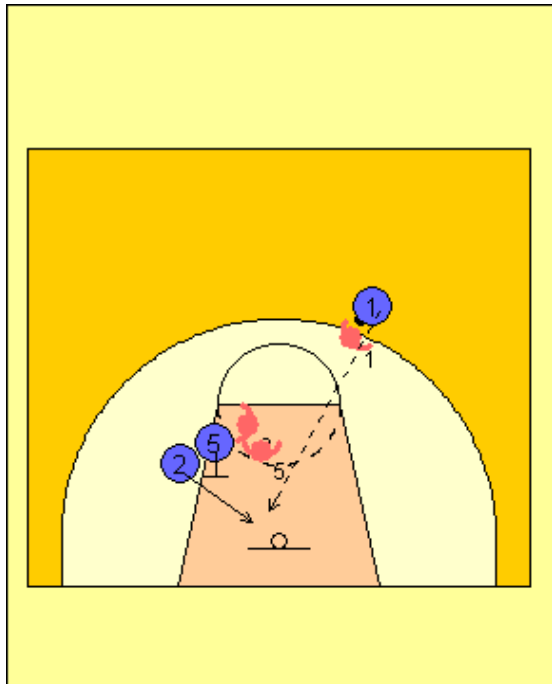
2 pourra réattaquer le couloir central si les appuis du défenseur sont trop bas et laisse cet espace libre dans ce cas 5 pourra se diriger si aide défensive de son défenseur vers le short corner puis rentrer dans la balle (passe de 2 désaxé main gauche ou main droite dans la course).

### Autre conséquence de ce choix

Le défenseur de 2 peut anticiper la remontée verticale de 2 beaucoup plus dans ce cas

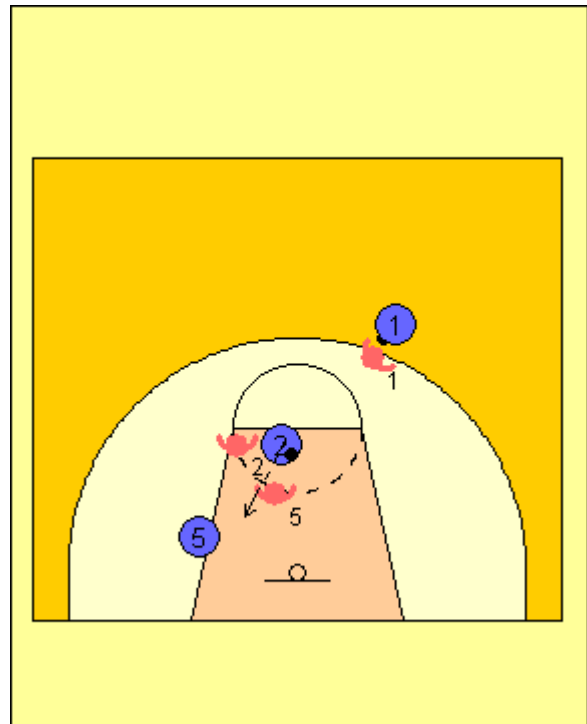
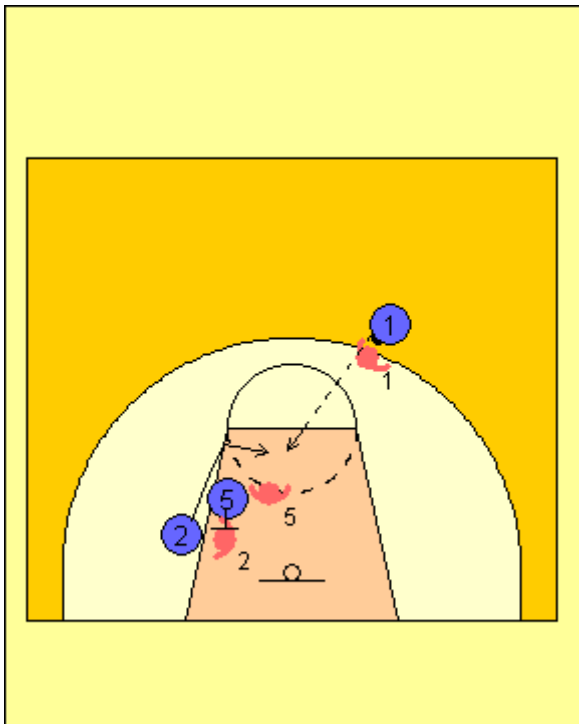
2 repart en back door mais tout dépend de l'espace de pose de l'écran qui doit laisser de la profondeur au joueur (possible sur le schéma suivant).

1 se décale en dribble légèrement vers sa gauche

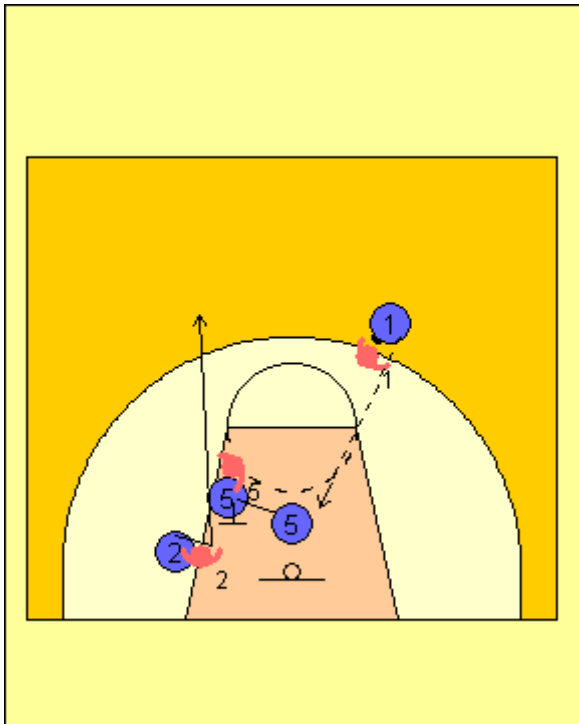


- Choix 4 Défenseur de 2 suit et protection horizontale de 5 pour dissuader le curl

2 arrondit sa trajectoire et aura un curl « long » reçoit la balle et la transmet à 5 qui se sera écarté légèrement vers la ligne de fond avant de revenir flasher vers le cercle (passe désaxé main gauche prioritaire)



- Choix 5 suivre et protection verticale (aider reprendre)



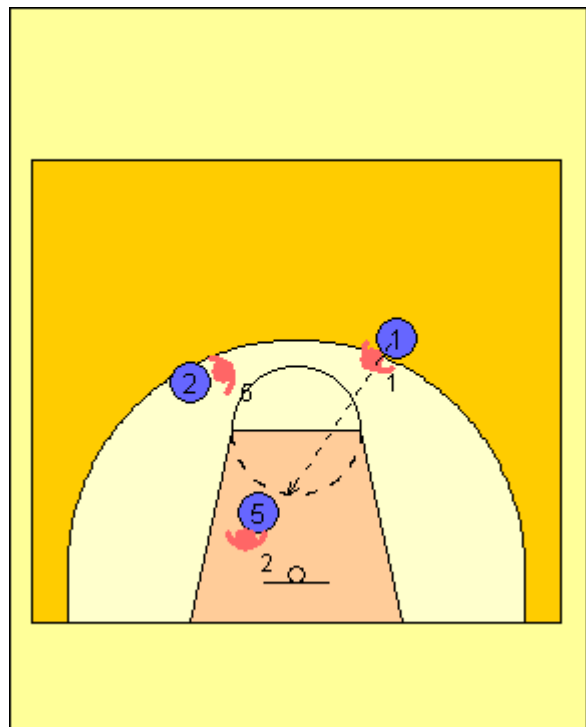
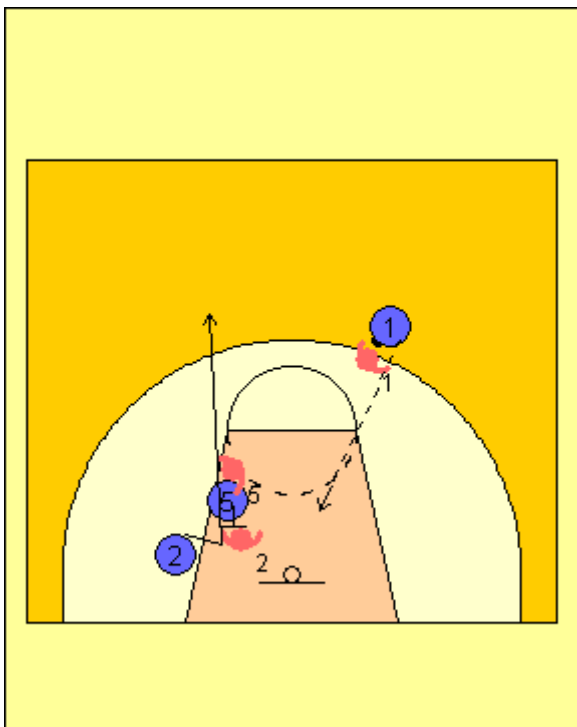
Défenseur de 2 suit Défenseur de 5 sort verticalement 5 flash au ballon cœur de raquette et reçoit la balle de 1 il devra avoir orienté ses appuis face à 1 et anticiper la reprise de son défenseur en réduisant la distance avec son défenseur (verrouiller avec le haut du corps).

➤ Choix 6 changement

Défenseur de 5 prend en charge 2 une fois qu'il a passé ses appuis au dessus de l'écran afin de contester la passe de 1 à 2

5 flash au ballon en allant rechercher le contact sur 2 en amenant son appuis droit de l'extérieur vers l'intérieur afin de surpasser les appuis du défenseur 2 et reçoit la passe de 1 pour tirer

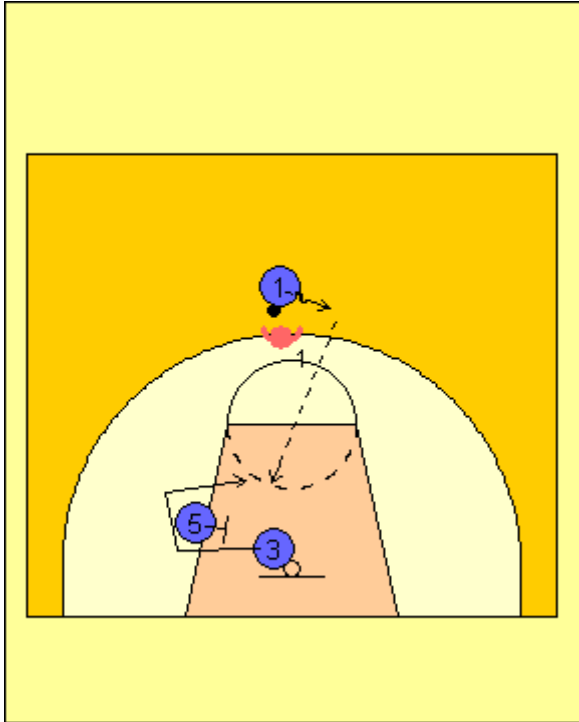
Eventuellement trouver un jeu en triangle passe de 1 à 2 et de 2 pour 5 si la défense a bien contesté la relation direct 1 à 5.





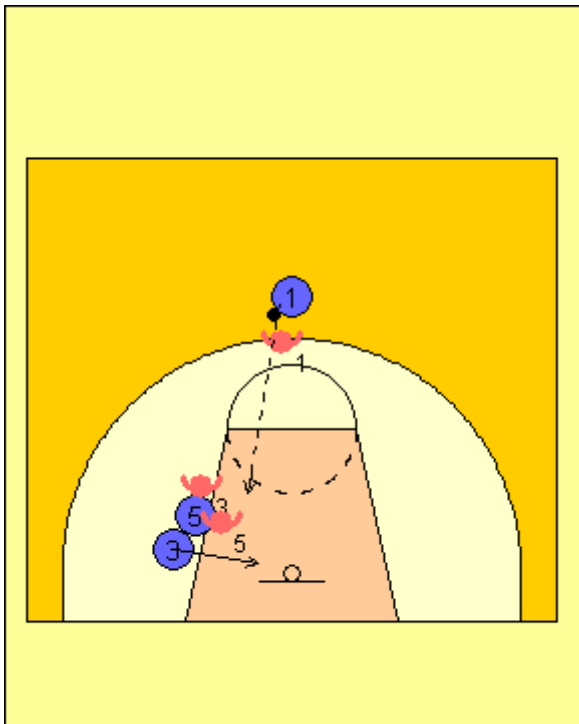
❖ Choix 2 : défenseur de 3 suit, défenseur de 5 reste collé

3 curl engage son appuis droit juste au dessus de l'écran, 1 se décale en dribble et passe à 3 qui peut se stopper tirer cœur de raquette ou aller en tirer à gauche en tir en course.



❖ Choix 3 : défenseur de 3 anticipe la remontée back door de 3,

1 passe la balle à terre main droite ou une passe haute pour un alley hoop à plus haut niveau.

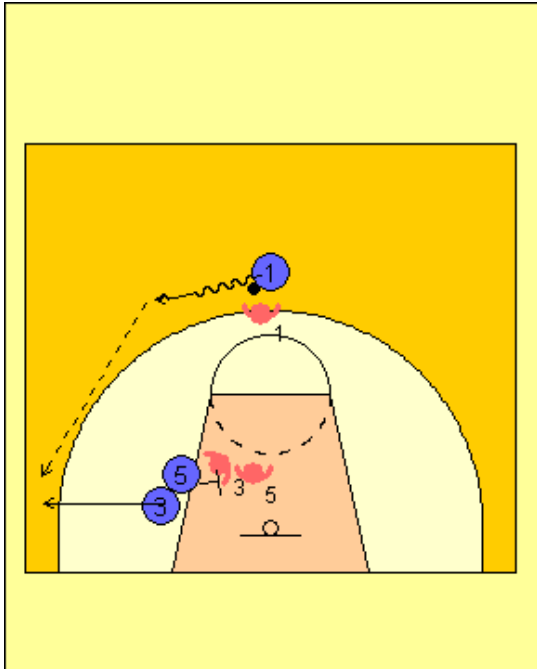


❖ Choix 4 : Défenseur de 3 glisse le défenseur de 5 laissant un espace entre le poseur et lui pour passer

3 flare dans le corner pour tirer ou réattaquer (idem situation précédente d'écran)

1 se décale en dribble et donne une passe légèrement lobée.

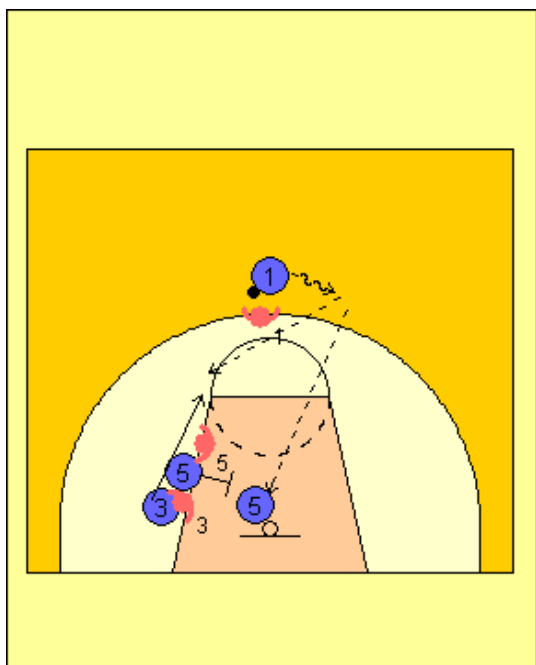
5 va rechercher le contact avec son défenseur pour recevoir le ballon dans le triangle.



- ❖ Choix 5 : Défenseur de 3 suit, collaboration du défenseur de 5 pour un aider reprendre vertical afin de dissuader le curl court

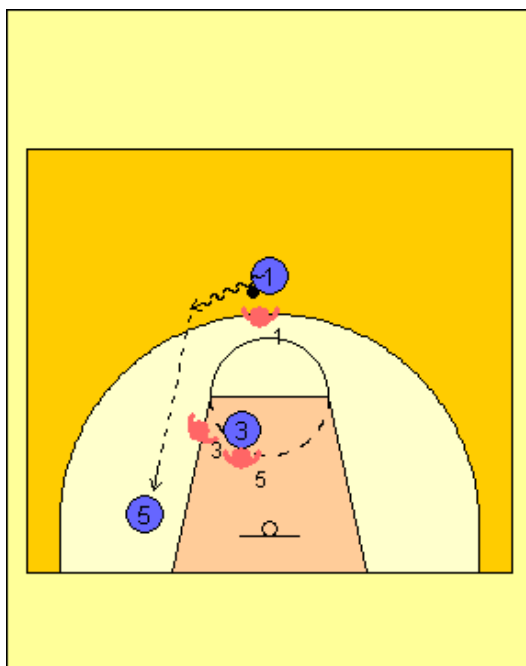
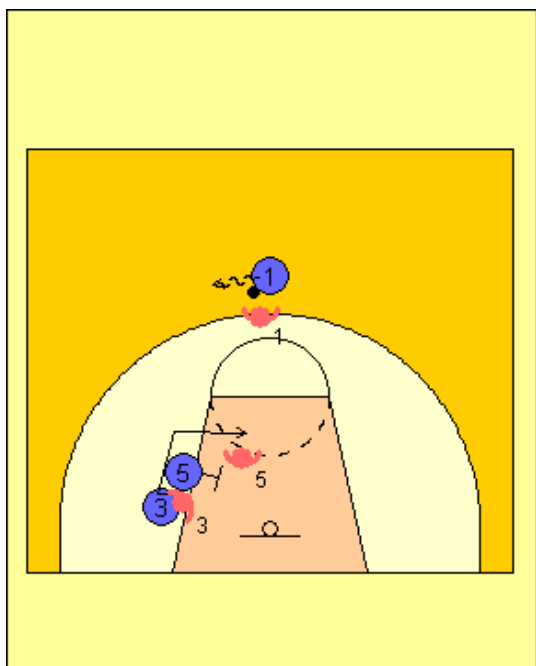
3 arrondit sa course afin d'effectuer un curl long pour avoir la balle plutôt au niveau de la ligne de lancer franc pour éventuellement tirer ou passer la balle à 5 qui ouvrira

1 se décalera en dribble pour s'ouvrir un angle de passe



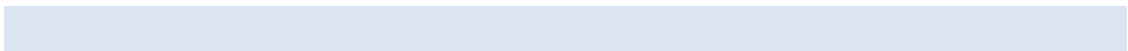
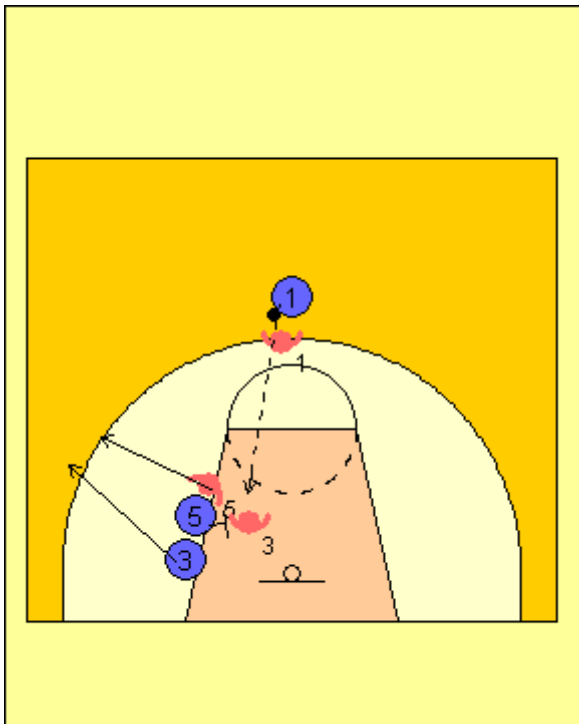
Si le défenseur de 5 sort loin verticalement sur 2 appuis, 5 devra flasher au ballon afin de recevoir le ballon de 1

Si le défenseur de 5 protège le curl cœur de raquette idem pour 3 curl long et possibilité de passe à 5 qui s'est écarté ou passe direct de 1 à 5 presque dans le short corner.



❖ Choix 6 changement entre 5 et 3

1 passe à 5 qui flash au ballon en bénéficiant de son avantage physique sur 3

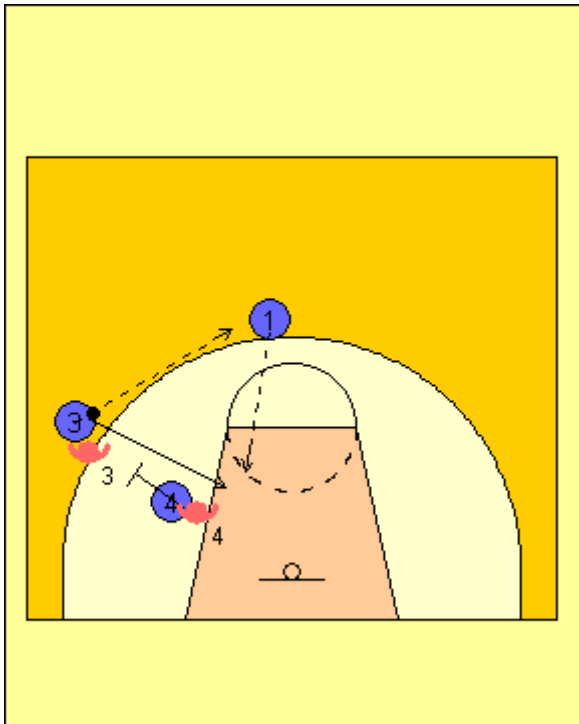


## EXPLOITATION D'UN ECRAN AVEUGLE HORS CHAMP DE VISION DONC ECRAN DANS LE DOS

La pose doit s'effectuer à 1 mètre afin de donner le temps au défenseur du poseur de se retourner et de pouvoir éviter l'écran

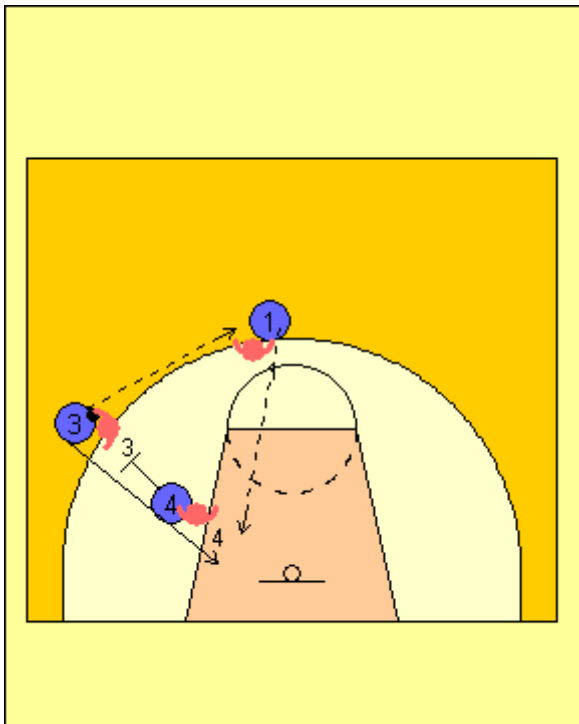
- ✓ Choix 1 le défenseur de 3 ne saute pas à la balle et se situe au dessous de 2 sur la passe à 1 Le défenseur de 4 colle

3 curl passe devant et reçoit la balle de 1 qui s'est décalé en dribble pour tirer idem si défenseur reste dans l'écran



✓ Choix 2 : Le défenseur de 3 saute à la balle 3 repart donc dans le back door Défenseur de 4 colle

Passé de 1 à 3 dans le back door qui peut tirer sans opposition idem si défenseur pris dans l'écran



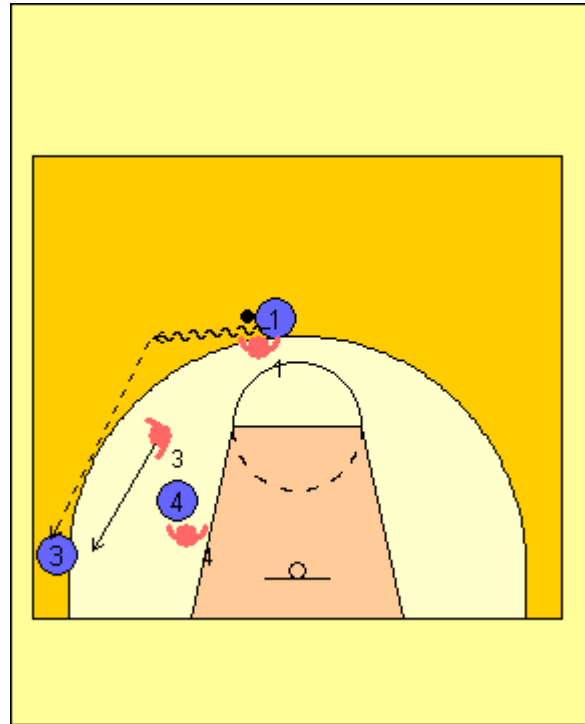
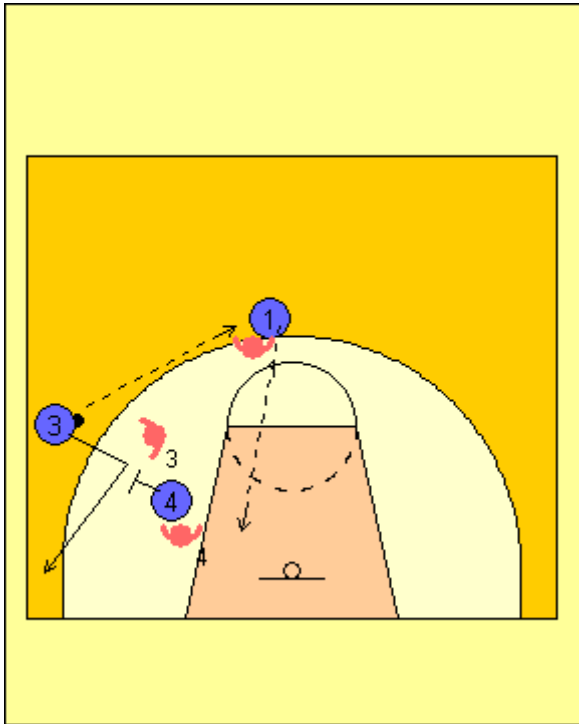
✓ Choix 3 défenseur de 3 glisse et anticipe l'écran

4 garde le contact avec son attaquant

3 va flarer dans le corner pour prendre de la distance avec son défenseur soit pour tirer toujours avec des appuis effacer ou pouvoir réattaquer.

4 peut réorienter l'écran en fonction du coté de reprise de 3 pour le retarder au maximum

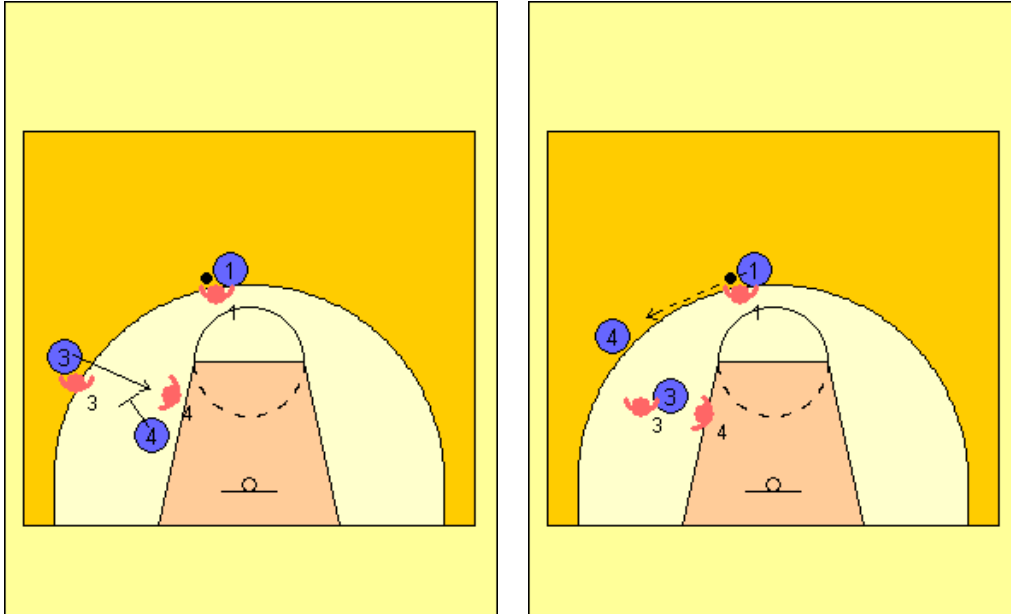
1 se décale en dribble avec une passe légèrement lobbée pour 3



✓ Choix 4 défenseur de 4 collabore et effectue un aider reprendre le défenseur de 3 suit

1 passe la balle sur une passe désaxée au poste 4 s'écarte à 3 point donc s'éloigne de son défenseur pour tirer  
si la reprise par 4 est longue

ou réattaquer en dribble si 4 le reprend rapidement et ne lui permet pas de tirer

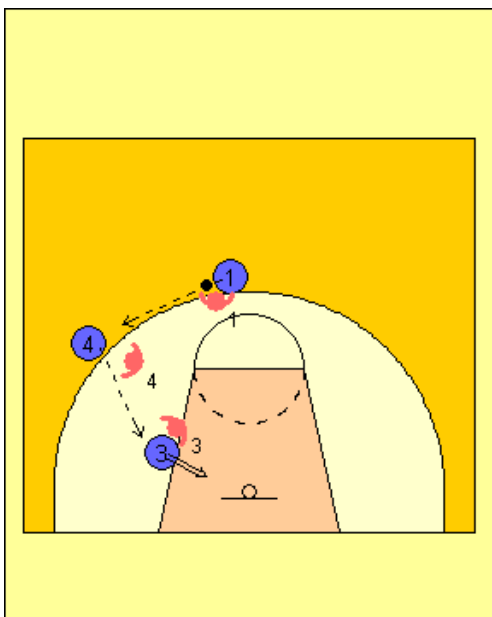


4 peut retrouver 3 dans un jeu en triangle

3 prend la position préférentielle car son défenseur sera placé de 3 /4 au dessus afin de dissuader la passe direct de 1.

3 orientera donc ses appuis face au 4 prise de contact bras droit pour contrôler son défenseur

4 lui passera la balle sur une passe désaxée coté ligne de fond.



✓ Choix 5 changement entre les défenseurs de 3 et 4

3 continue sa course afin de laisser un espace libre pour le flash de 4

4 devra maintenir le défenseur de 3 dans son dos en pivotant sur le pied gauche afin de faire face à 1 qui devra lui passer la balle ( contact avec 3 bras gauche)

