

## LES ECRANS

Relation entre 3 joueurs (écran non-porteur). L'écran est un démarquage avec l'aide d'un partenaire. Les solutions sont toujours identiques. Il existe différents types d'écrans:

- dans le dos.
- horizontaux.
- diagonaux.
- schuffle screen (5 ouvre le milieu à 2).
- cascades d'écrans.
- écran de flex.
- stack (double écran).
- pick the picker (on pose écran sur un poseur).
- pick'n'roll.

### **1.1. Comment poser un écran?**

- courrir, annoncer l'écran (poing levé) et s'arrêter en simultanément.
- aller chercher le pied le plus proche et contact (plexus/épaule).
- rester dans son cylindre.
- le poseur et le receveur bougent en même temps (receveur aligne défenseur...).

### **1.2. Comment recevoir un écran?**

-jouer back-door pour aligner le défenseur avec le ballon et choisir une solution en fonction de l'écran. Importance de la lecture d'écran.

Les solutions en attaque sont toujours identiques et dépendent de la défense.

- le défenseur du preneur d'écran le suit: curl du preneur.
- le défenseur du preneur glisse sous le poseur: flair du preneur (s'écarter du ballon).
- le défenseur du preneur anticipe l'écran: back-door du preneur.
- les défenseurs changent: poseur ouvre au cercle, on joue en priorité avec poseur.
- les défenseurs changent mal: curl du preneur.

### **1.3. Après l'écran?**

- les deux joueurs ne vont jamais dans le même sens.
- le porteur voit d'abord le poseur puis le receveur.
- poseur fait 1 pas vers la balle après l'écran.

### **1.4. Le Pick'n'roll ou pick'n'pop.**

-le pick se joue souvent à cheval sur les 3 pts. Le poseur d'écran peut jouer back-door, flair, curl.

-le preneur fait 1 première action à l'opposé de l'écran pour le jouer ensuite. Il passe le plus proche possible de l'épaule du poseur puis (sauf si sont défenseur suit et le défenseur du poseur ne sort pas) effectue 1 dribble de recul pour ouvrir l'angle de passe, tirer ou ré-attaquer la cible. Importance de l'espace de jeu et de l'ouverture du poseur.

-Si le défenseur du poseur anticipe et fait 1 pas pour dissuader le porteur de balle (laisse ainsi le défenseur du porteur suivre ou sauter l'écran pour reprendre), le poseur ouvre rapidement. Dribble de recul du porteur pour ouvrir l'angle, tir ou réattaquer (fenêtre).

-Si le défenseur du poseur fait un « step-out » (sort parallèlement au dos du poseur pour repousser le dribbleur), même travail que sur la situation précédente.

-Si le défenseur suit le porteur et le défenseur du poseur d'écran n'aide pas: attaquer le cercle.

-Si le défenseur du porteur glisse sous l'écran (ou sous le défenseur du poseur si celui-ci colle son joueur), le porteur peut tirer ou ré-attaquer la cible à l'opposé de son défenseur.

-Si les défenseurs trappent à 2 sur le porteur, dribble de recul et jouer relation de passe dans les fenêtres.

-Si les défenseurs changent, le poseur ouvre au cercle (surtout si relation entre 1 meneur et intérieur) pour jouer en fonction de l'avantage de taille. Porteur effectue dribble de recul et joue avec poseur.

-Si la défense conteste la pose de l'écran: le poseur change son angle d'écran.