

Classification des écrans :

Comme nous l'avons mentionné dans le chapitre précédent, nous pouvons classer les écrans selon trois critères :

▶ **écran vertical, horizontal, diagonal, inverse** (sur le plan topographique)

▶ **écran sur porteur et sur non porteur de balle**

▶ **écran aveugle ou visible**

Les écrans sur porteur de balle

Ecran sur porteur qui n'a pas encore dribblé

On distinguera le **pick and roll** (Figure 29), que l'on abordera en détail au paragraphe 2.4.5, et la **passé-écran main à main** (Figure 30).

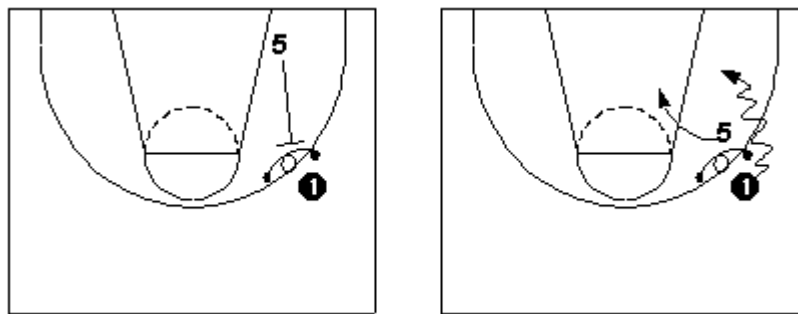


Figure 29

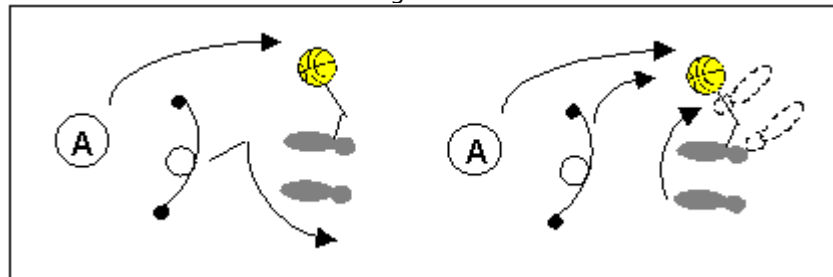


Figure 30

Ecran sur porteur qui dribble

Ce sont la plupart du temps des écrans réalisés par les postes hauts (Figure 31).

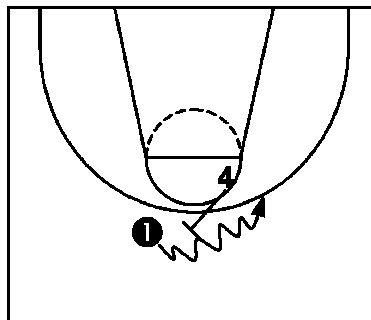


Figure 31

Les écrans entre non porteurs de balle

Ecran vertical

Ecran se déroulant en profondeur dans le sens du terrain vers le bas (écran descendant ou down screen) ou vers le haut (écran remontant ou up screen) (Figure 32).

►Ecran horizontal

Ecran latéral (baseline screen) se déroulant entre deux joueurs placés sur une même ligne (Figure 33).

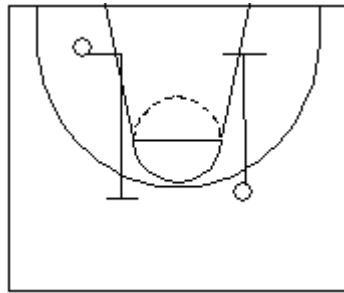


Figure 32

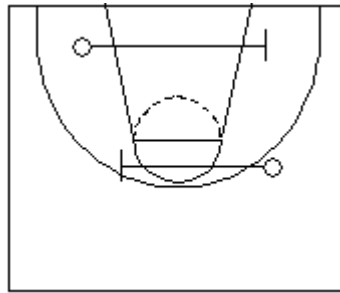


Figure 33

Ecran diagonal remontant ou descendant

Ecran se déroulant entre deux joueurs placés sur une diagonale, généralement de part et d'autre de l'axe panier-panier, avec un joueur en partie haute (tête de raquette, ligne à 3 pts) et un joueur en partie basse (bas de la raquette) (Figure 34).

►Ecran inverse

Après avoir effectué une passe, l'attaquant va poser un écran inverse (screen away) généralement horizontal ou diagonal dans la direction opposée à celle de sa passe (Figure 35).

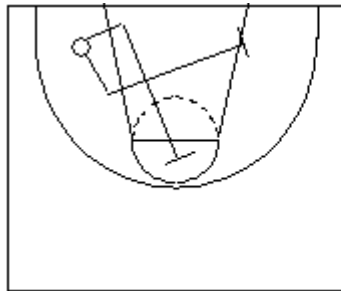


Figure 34

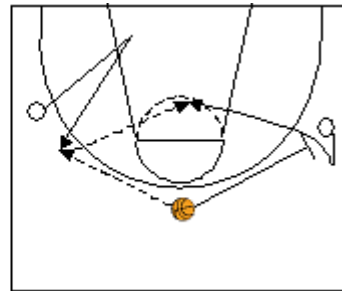


Figure 35

Remarque :

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.

Plus le niveau monte, plus il faudra :

- utiliser des écrans aveugles : ce sont les plus riches sur le plan stratégique et pédagogique ;
- éviter des écrans entre joueurs de même poste (4-5, 1, 2-3) ;

Plus le niveau monte, plus le joueur poseur d'écran sera le bénéficiaire de l'action (ouverture après écran, démarquage, surtout si le système défensif adverse est basé sur le changement de défenseur sur écran).