

Rookie 1.0–2.0

Vous débutez sur le terrain, vous apprenez les règles de base, la prise de raquette et comment servir sans faute. Vous arrivez à garder la balle en jeu pendant un court échange (2-3 touches), mais vous avez du mal avec la régularité, le placement et le retour des balles rapides. Objectif : s’amuser, maîtriser les fondamentaux, comprendre les règles et pointage.

Starter 2.1–2.9

Vous maîtrisez les fondamentaux et pouvez maintenir un échange (4 à 6 touches) avec un partenaire. Vous connaissez les règles de la zone de non-volée (la zone de service) et tentez des coups droits et revers simples. Les dinks sont rares et imprécis, mais vous commencez à vous déplacer vers la balle au lieu d'attendre. Objectif : améliorer votre régularité et votre positionnement de base sur le terrain.

Recruit 3.0-3.4

Les échanges réguliers (6 à 10 coups) sont votre point fort, avec des services, des retours et des coups de fond de court maîtrisés. Bons dinks (pas toujours constant) et comprenez les amortis sur le troisième coup. Vous bloquez les volées au filet, mais pas toujours en contrôle. Point à retenir : les fondamentaux stratégiques comme garder la balle basse et se rapprocher de la ligne de la kitchen.

Challenger 3.5-3.9

Vous dominez les jeux en finesse grâce à des dinks, des coups amortis en troisième coup et des volées. Les échanges dépassent facilement les 10 coups ; vous placez vos coups avec intention (croisé, parallèle) et interceptez les balles dès que possible. Vos accélérations sont maîtrisées, jamais brusques. Point clé : la transition défense-attaque et la lecture du jeu adverse.

Contender 4.0-4.4

La précision est votre atout majeur : dinks, amortis et frappes puissantes, quelle que soit votre position. Vous anticipez les coups, excellez en double et maîtrisez les effets (coups brossés/coups coupés). Les fautes sont rares ; vous les provoquez grâce à votre rythme, vos angles et votre variété de coups. Objectif : tactiques de compétition, force mentale et capacité à déjouer vos adversaires.

Rookie 1.0–2.0

You're just stepping onto the court, learning the basic rules, grip, and how to serve underhand without faults. You can keep the ball in play for a short rally (2-3 hits), but struggle with consistency, placement, or returning faster shots. Focus: Fun, fundamentals, and not hitting the net every time.

Starter 2.1–2.9

You've got the basics down and can sustain a rally (4-6 hits) with a partner. You know the non-volley zone (kitchen) rules and attempt simple forehand/backhand groundstrokes. Dinks are rare and wild, but you're starting to move toward the ball instead of waiting. Focus: Building your consistency and basic court positioning.

Recruit 3.0–3.4

Consistent rallies (6-10 hits) are your jam, with controlled serves, returns, and groundstrokes. You can dink occasionally (though inconsistently) and understand third-shot drops. You block volleys at the net but may pop them up. Focus: Strategy basics like keeping the ball low and approaching the kitchen line.

Challenger 3.5–3.9

You dominate softer games with reliable dinking, third-shot drops, and volleys. Rallies go 10+ hits easily; you place shots with purpose (cross-court, down the line) and poach when possible. Speed-ups are controlled, not wild. Focus: Transitioning from defense to offense and reading opponents.

Contender 4.0–4.4

Precision is your weapon: pinpoint dinks, drops, and drives from anywhere. You anticipate shots, stack effectively in doubles, and execute spin (topspin/backspin). Errors are rare; you force mistakes with pace, angle, and variety. Focus: Tournament-level tactics, mental toughness, and outsmarting foes.