

Tacos de golfe: características e a sua numeração de referência

Brito (2007), afirma que os Tacos são fundamentais para a prática do Golfe, uma vez que são os responsáveis pelo arremesso e colocação da bola em direcção ao Buraco, cumprindo-se assim o objectivo do jogo. São numerados normalmente de 1 a 9 – *Ferros* de 2 a 9 e *Madeiras* 1,3,5 – um *Pitch Wedge*, um *Sand Wedge*, *Gap Wedge*, *Lob Wedge* e um *Putter*.

A pega do taco onde se coloca as mãos é também designada como *grip*. O *grip* está relacionado com quase todos os elementos do *Swing* (movimento de rotação que o corpo faz para efectuar a pancada de Golfe e que produz o efeito de propulsão da bola), incluindo a sua trajectória, a posição da face do Taco, a posição da bola e a postura. A forma como se escolhe posicionar as mãos no *grip* é uma questão de conforto para o golfista, apresentando três formas de efetuar a referida pega do taco:

- *Overlapping grip*, em que o dedo mindinho da mão direita coloca-se sobre o indicador da mão esquerda. Assim permite-lhe segurar no taco com ligeireza e segurança;
- *Interlocking grip*, em que o dedo mindinho da mão direita cruza com o indicador da mão esquerda;
- *Baseball grip*, em que todos os dedos estão na pega do Taco.

A medida do *grip* tem uma grande influência no voo da bola. O diâmetro do *grip* influencia directamente os movimentos do pulso, que por sua vez podem interferir no alinhamento da face do Taco aquando o impacto com a bola. *Grips* mais largos tendem a limitar movimentos, potenciando os *Fades* (quando após uma tacada a bola voa da esquerda para a direita) e *grips* mais pequenos potenciam os *Draw's* (quando após uma tacada em que a bola voa da direita para a esquerda), no entanto o *grip* de diâmetro ideal tem um efeito insignificante na acção dos pulsos. O mesmo autor, subdividindo a cabeça do Taco e a sua nomenclatura de acordo com suas partes:

- **Cara do taco:** Superfície da cabeça onde se realiza o impacto com a bola. Normalmente apresenta ranhuras para melhorar o atrito com a bola, e outros grafismos apenas de natureza estética.
- **Sola do taco:** Parte inferior da cabeça do taco, que geralmente entra em contacto com o solo na tacada. Nos *Ferros*, a sola apresenta a maior parte da massa da cabeça, visando baixar o seu centro de gravidade. A aresta formada pela união da sola com a cara também é conhecida por lâmina, embora não seja uma nomenclatura oficial.
- **Coroa:** É a parte superior da cabeça, sendo este conceito valido para o *Driver*, *Madeiras* e *Híbridos*.
- **Hosel:** Parte da cabeça onde se fixa a vara do taco. Também é chamada por "meia" do taco.
- **Calcanhar:** É a junção entre o *Hosel* e a Sola do Taco.
- **Ponta do Taco:** É a ponta da Sola oposta ao Calcanhar.

- **Ranhuradas:** Reentrâncias na superfície da Cara do Taco, responsáveis por uma maior aderência da Cara do Taco com a superfície da bola, visando aplicar-lhe maior *backspin*, e, conseqüentemente, mais voo. Essas ranhuradas devem seguir as especificações das regras de Golfe, podendo ser do tipo "V" ou "U".
- **Score Line ou Linha Guia:** É a linha que orienta o jogador para fazer o address, indicando o paralelismo da Sola do Taco em relação ao chão. Normalmente, é branca e a última ranhura inferior da Cara do Taco.
- **Sweet Spot:** É o ponto mais importante na arquitetura de uma cabeça de Taco de Golfe, que geralmente está alinhado com o centro de gravidade da cabeça. O Sweet Spot é o ponto onde acontece o maior transfer de energia do Taco para a bola. O jogador ao bater no Sweet Spot, o impacto minimiza a vibração e torção da vara do taco, sendo assim desperdiçada pouca energia. É popularmente conhecido como "veia" do taco ("Acertei na veia!"). Assim :
- **Área de Perdão:** região em torno do Sweet Spot. Mesmo que o impacto aconteça fora da zona do Sweet Spot, o taco ainda vai transferir grande quantidade de energia à bola, sem provocar grandes alterações da direção da bola. Os Ferros com Cavidade Traseira apresentam muita massa na Sola (baixo centro de gravidade) normalmente proporcionam uma maior "área de perdão". Já os Ferros maciços (sem Cavidade Traseira, também chamados de "Muscle Heads") são indicados apenas aos golfistas mais experientes, sem problemas com precisão, uma vez que possuem um Sweet Spot muito restrito.

Madeiras

Segundo Brito (2007), ao taco com que se inicia uma volta e a abordagem de cada buraco antes de chegar ao *green*, dá-se o nome de *Driver*. Contudo, para a execução desta pancada existem vários tipos de tacos: o *Driver*, ou *Madeira 1*, é o taco escolhido para a saída dos *tees* (ponto a partir do qual se bate a primeira pancada em cada buraco) e para a abordagem aos buracos longos, visto ser com estes que se efectuam as pancadas mais longas. Seguem-se as outras Madeiras, que servem para abordar o *fairway* e evitar os *bunkers*, que estão a uma grande distância do buraco.

Tendo em conta a análise de Grimm (2003), podemos afirmar que as Madeiras 1, 3, 5 e 7, são as mais indicadas para atingir longas distâncias, especialmente para jogadores de *handicap* médio.

O **Driver** – Madeira nº 1 - é o taco com requisitos individuais, de um valor económico superior e que deve ser escolhido de acordo com o tamanho da cabeça e dos seus materiais, o *loft* (grau de inclinação da face do taco), bem como o tipo e a flexibilidade da vareta.

Nos últimos 20 anos, as tradicionais Madeiras de "*Persimmon*", feitas à mão foram progressivamente dando lugar às Madeiras com grandes cabeças feitas em aço, titânio e compósitos em grafite, que permitem ao golfista, ganhar grandes distâncias e um maior controlo. Muitos golfistas beneficiam usando um *Driver* de cabeça *oversize* (cabeça larga) em titânio com dimensões na ordem dos 400 – 460cc. O tamanho transmite uma maior confiança ao fazer o *set-up* (posição inicial) e, uma melhor *performance* no batimento da bola. A dimensão da cabeça facilita também a execução dos *shots* direitos e com altas trajectórias que permitem a obtenção de grandes distâncias. A cabeça dos tacos maiores, apresentam um maior potencial para proporcionar as pancadas fora do centro, atingindo assim trajectórias mais longas. Uma face grande, pode aumentar a distância nas

pancadas fora do centro. Contudo, o desafio de uma face, assenta no facto de, evitar trazer demasiado peso para a frente desta, uma vez que, este é um posicionamento errado podendo produzir lançamentos altos e com pouco *spin*. As faces dos tacos maiores e mais estreitas, são menos resistentes a dobrar quando se dá uma pancada do "*sweetspot*" central (o ponto ideal de pancada), originando assim, pancadas mais direitas.

Segundo Stachura (2006), entre os cinco *Drives* mais vendidos, tendo em conta os dados da empresa de *Research Golf Datatech*, o mais pequeno tem 450cc e sete dos top-11, são de 460cc, encontrando-se este valor no limite permitido.

Os golfistas devem escolher um *Driver* com um *loft* (ângulo da face) suficiente, considerando que a bola deve sair da face do taco com um ângulo de lançamento alto, com um *spin* que permita obter uma distância máxima. O *loft* do *Driver* varia entre 8 e 15 graus, para jogadores de *handicap* médio. Quanto menor for a velocidade da cabeça do taco mais alto deverá ser o seu *loft*. Por exemplo, um golfista regular com uma velocidade de *swing*, da cabeça do taco entre 80 – 90 mph deverá jogar com um *Driver* com 9 – 10 graus de "*loft*". Por outro lado, golfistas seniores e senhoras com velocidade de *swing* inferiores a 80 mph¹ deverão optar por *Drivers* com mais *loft*, entre 12 a 15 graus.

Brito et al (2010), sugere que o ângulo refere-se à inclinação da face do taco, e tem uma relação directa com o ângulo de saída da bola ao ser batida. Escolher o ângulo de um *Driver* é relativamente fácil. Assim, quanto maior for o número de graus, mais alta será a trajectória obtendo-se contudo uma menor distância, sendo este o taco mais simples para a execução da tacada. Se a tacada for para acertar na bola demasiado alta no *tee*, deve-se utilizar um taco com um *loft* mais baixo (9,5°). Os jogadores com um *handicap* alto têm dificuldade em elevar a bola, devendo assim utilizar um *Driver* de 10,5° ou de 11°. Deverão experimentar vários tacos com diferentes aberturas angulares, para concluírem qual é o que mais se ajusta ao seu tipo de *swing*.

Segundo Grimm (2003), quase todos os *Drivers* surgem com varetas ultraleves em grafite, que podem ser jogadas com uma maior rapidez do que as varetas em aço, originando uma maior distância. A escolha da vareta correta depende da velocidade do *swing* e do voo da bola.

Relativamente à vareta existem 4 tipos diferentes: *soft*, *sénior*, regular e *stiff*. A diferença situa-se a nível da flexibilidade das mesmas, sendo a "*soft*" mais adequada para senhoras devido ao seu peso (45g) e flexibilidade, esta vareta distingue-se das "*sénior*" porque é flexível apenas nos últimos 10 cm (lado da cabeça); a "*regular*" é uma vareta adaptada ao jogo de um jogador mais comum ou para quem está a iniciar; a "*sénior*" para um jogador com idade mais avançada e a "*stiff*" para um jogador com maior velocidade de *swing*.

Quanto menos flexibilidade a vareta tiver, maior precisão apresenta o *shot* e um maior controlo da bola, no entanto, para este tipo de vareta, é necessário, uma velocidade de *swing* superior.

Quanto maior for a flexibilidade da vareta, maior o efeito de chicotada e conseqüente a distância percorrida pela bola. As linhas orientadoras propostas baseiam-se em, varetas "regulares" para *swings* entre 80 – 90 mph e "*stiff*" para *swings* entre 90 – 110 mph. As varetas especiais também permitem alcançar um voo de bola mais baixo ou mais alto (*Kick-point* – ponto por onde a vareta dobra). Na constituição das varetas são utilizados variadíssimos

materiais de diferentes durezas, devendo o jogador ter em conta alguns factores para a sua escolha, tais como, jogadores com *swing* rápido devem escolher uma vareta mais dura (menos flexível), sendo consideradas como as mais fortes as varetas de aço, e, as varetas de grafite sendo estas as de *stiff*. Os jogadores com *swing* mais lento, deverão escolher uma vareta mais flexível, para aproveitar a flexibilidade do taco e obter uma maior distância, ao realizar o *backswing* (recoo do taco no *swing*) e ao esticar-se no impacto. Jogadores mais fortes optam geralmente, por varetas mais pesadas de aço, enquanto, os jogadores menos possantes escolhem varetas mais ligeiras como as de grafite.

As Madeiras de *Fairway*, são tacos usados para bater bolas no *fairway* (parte central do campo, com relva mais aparada), sendo sempre usados quando os jogadores desejam atingir maiores distâncias, estes tacos, reúnem simplicidade e utilidade. O elemento mais importante nestes tacos é a forma como trabalham com o chão.

A altura da face é um factor importante, para um desempenho positivo no uso de uma Madeira de *Fairway*, devendo ser medida desde a coroa até à sola e, quanto mais baixa, mais fácil se torna bater o taco no *fairway*. Esta característica permite, mover o peso do taco mais para baixo e mais para trás, obtendo um voo da bola mais alto. Referiu também, que estes tacos proporcionam um maior ângulo de lançamento, levantando a bola mais depressa, tornando-se mais vantajoso para os jogadores com um *swing* lento. Segundo este mesmo investigador, escolher Madeiras de *fairway* é acrescentar ao *Driver* mais dois tacos, por norma o Madeira 3 e 5.

As Madeiras de *Fairway* podem ser caracterizadas pela predominância de cabeças de aço, tornando-se mais compacta, proporcionando assim menos fricção com o solo, enquanto a bola de Golfe deverá ser mais alinhada com o "*sweetspot*" de uma face menos funda. A cabeça é mais larga, com um centro de gravidade que pode ir até cinco centímetros para atrás da face. As faces menos profundas são melhores em *lies* (ângulo da vareta em relação à parte horizontal da cabeça do taco) apertados e descobertos, enquanto as faces mais fundas têm maior potencial para as pancadas de saída.

Os Tacos, Madeira 3 e 5, consideradas as tradicionais Madeiras de *Fairway*, apresentam *lofts* de 15° e 21° respetivamente. As Madeiras 3 e 5 devem ser consideradas como equivalentes ao Ferro 1 e 3, em termos da distância total das pancadas.

Alguns *sets* de tacos incluem os Madeiras de *Fairway*, compreendendo estes os Madeiras 7,9, 11 e até 13, que de uma forma genérica, permitem trajectórias de voo mais alto relativamente aos Ferros.

Como o *Driver* atinge ângulos até 15°, os Madeiras de *Fairway* assumem ângulos de 12°, 13°, 15°, 19° e 21°, proporcionando cada um destes ângulos, distâncias mais curtas.

O comprimento das varetas das Madeiras de *Fairway* diminuem à medida que o *loft* aumenta, tal como se verifica com os Ferros. As varetas são construídas em aço ou grafite.

Os jogadores com um *swing* rápido, devem optar por uma vareta mais dura, sendo as mais fortes, as varetas de aço. Os jogadores com um *swing* mais lento, deverão optar por uma vareta mais flexível, pois ao beneficiar da flexibilidade do taco, obterão uma maior distância, ao realizar o *backswing* (movimento de rotação que o corpo faz

para trás) e o *downswing* no momento do impacto. Os jogadores fisicamente mais robustos, preferem utilizar tacos com varetas mais pesadas de aço, enquanto os jogadores fisicamente mais frágeis, preferem utilizar varetas mais ligeiras como as de grafite.

Brito et al (2010) afirma que no equipamento de jogo, os **Ferros** são considerados pela maioria dos jogadores, como os tacos mais importantes a transportar durante uma volta de Golfe. Os Ferros dividem-se em "*blades*" e "cavidades traseiras", materiais forjados ou fundidos e um conjunto de *Wedges*. Os Ferros apresentam-se normalmente em conjuntos de nove, com sete Ferros numerados de 3 a 9, e ainda um *Pitching Wedge* (PW) (Ferro muito aberto, utilizado para pancadas curtas e altas à volta do *green*) e um *Sand Wedge*(SW) (Ferro usado para "retirar" bolas dos *bunkers*). Os Ferros 1 e 2 são utilizados apenas por jogadores muito experientes em detrimento das Madeiras de *Fairway*.

O material utilizado na construção das cabeças dos tacos de Ferro é o aço, sendo este fundido ou forjado à mão. Os seus *designs* variam de *blades*, até aos que têm cavidades traseiras. A distribuição do peso na cabeça, tem que ser complementado com o nível de aptidão individual de cada jogador e com o seu estilo de *swing*. Desta forma, existem dois conceitos básicos de *designs* da cabeça, começando pelo tipo *blade* tradicional, podendo ser identificado pela sua traseira suave, onde o peso se encontra distribuído, atrás da face do taco. As "lâminas" (tacos com a sola mais restrita) são preferidos pelos jogadores que conseguem dar forma ao voo da bola, explorando as características do seu peso, o que torna este tipo de taco sensível ao *sides spin*. Analisando a constituição dos Ferros de Concavidade Traseira, concluímos que estes Ferros têm o seu peso concentrado nas bordas dos tacos (no Calcanhar, na ponta e em especial na Sola). Estes tacos são utilizados especialmente por jogadores principiantes, uma vez que o peso da Sola permite ajudar a bola a voar, enquanto o Calcanhar e a ponta tornam o taco mais estável, dando menos *sides spin*.

Segundo Brito et al. (2010), a forja implica trabalhar um pedaço de ferro maleável e submetê-lo a uma série de passos mediante os quais toma forma por uma combinação de estampagens e operações manuais. Forjar é um trabalho muito mais laborioso que a injeção, por isso os Ferros forjados são mais caros que os modelos injectados. As forjas mais caras estão associadas ao desenho tipo *Blade* e os fundidos aos Ferros com Cavidades Traseiras. A injeção ou fundição é um processo menos elaborado, baseando-se na colocação do metal fundido em moldes em forma de cera.

A maior parte dos *sets* (jogo dos 14 tacos) de Ferros têm *lofts* que aumentam principalmente de 3 a 4 graus, reduzindo a distância em cerca de 9 metros, embora esta relação varie com os Ferros de números mais baixos e com os *Wedges*. Ao escolher um *set* de Ferros, os jogadores devem ter em atenção que não existe entre os fabricantes uma medida "*standart*" que precise o ângulo de cada Ferro. De facto, os *lofts* dos Ferros tenderam a ser uns graus mais baixos.

O *design* da vareta para a maioria dos jogadores, especialmente para os profissionais, deve ser de aço, pois as varetas de aço mantêm a cabeça mais estável do que as varetas de grafite, no momento em que contactam com o solo, permitindo uma grande estabilidade no movimento e evitando assim vibrações e impactos.

Ao consultar Brito et al. (2012), verificamos que o **Ferro Nº 1**, também é conhecido como o "**Driving Iron**", sendo este um taco muito difícil de manipular e como alternativa, os fabricantes oferecem Ferros Híbridos, que combinam características de Ferro e Madeira.

Referindo as análises, o Ferro Nº1, atinge em média 182 metros (200 jardas), e tem um *loft* de 16º.

O **Ferro Nº 2**, é uma presença pouco habitual nos sacos dos golfistas, uma vez que é equivalente ao Madeira 5, mas mais difícil de usar. Por norma, o seu alcance atinge os 173 metros (190 jardas) e o seu ângulo é de 18º.

Nos estudos de Brito (2007), é citado que o **Ferro Nº 3** é o taco mais largo do *set*. É um taco que convém utilizar depois de adquirir bastante prática, pois é de difícil controlo, que apresentando uma cabeça larga, pode ser utilizado em bolas mais longas, sendo mais fácil de utilizar do que, o *Drive*. O alcance do Ferro Nº3 é de 164 metros (180 jardas) e o seu ângulo é de 22º.

O **Ferro Nº 4**, assim como referido no taco anterior, é um Ferro largo que permite ao jogador atingir cerca 155 metros (170 jardas), com um ângulo de 23º.

Este é um Ferro médio - largo, proporcionando desta forma aos jogadores, mais comodidade nos batimentos. O mesmo se verifica quando utilizam tacos a partir do **Ferro Nº 5**. A distância média para este Ferro é de cerca de 146 metros (160 jardas) e com uma face de *loft* 26º.

O **Ferro Nº 6** caracteriza-se pela sua cabeça média – larga. É um Ferro muito usado pelos jogadores, devido à confiança que transmite, sobretudo a jogadores com *handicaps* mais altos. A distância média para este taco é de cerca de 137 metros (150 jardas) e o seu ângulo é de 30º.

O **Ferro Nº 7** é também um Ferro médio. Brito (2007), acrescenta que num *set* de Golfe, este é o taco mais fácil de utilizar e por isso é usado para a aprendizagem da técnica do *swing*. São apresentados os valores médios para a distância alcançada, cerca de 128 metros (140 jardas) e para o ângulo, 34º.

O **Ferro Nº 8**, é um Ferro curto. A sua pancada provoca um voo alto e a bola quando chega ao solo roda um pouco. Apresenta uma distância média de cerca de 119 metros (130 jardas) e um *loft* de 38º. Tal como o Ferro anterior, o **Ferro 9** também é considerado um Ferro curto com um alcance médio de cerca de 110 metros (120 jardas) e um *loft* de 42º.

O **Pitch Wedge – PW**, é um Ferro atinge a distância média de cerca de 100,5 metros (110 jardas) com 46º de *loft*.

O **Sand Wedge – SW**, tem uma menor utilização no decurso de uma volta de Golfe, uma vez que é utilizado para retirar a bola dos *bunkers*. Também pode ser utilizado para pancadas curtas de aproximação ao *green*. Verificamos que o alcance deste taco se situa por volta dos 82 metros (90 jardas) e o seu ângulo é de 56º. Este Ferro é caracterizado pela sua sola arredondada abaixo do nível da borda principal da face do taco e pela lâmina

que ao deslizar permite entrar na areia em vez de se enterrar nela, facilitando assim as pancadas dentro dos *bunkers*.

O **Gap Wedge - GW**, é um taco utilizado para *shots* de aproximação mais curta e registam intervalos de 50° a 52°, com uma distância aproximada de cerca de 100 metros.

O **Lob Wedge - LW**, é um taco que permite ao jogador maior opção de escolha do taco na saída do *tee*. Estes tacos com um *loft* alto, 58° a 64°, estão a ser gradualmente mais usados para *shots* de aproximação delicada com necessidade de paragem rápida, como para *bunkers* junto ao *green* onde existe pouca margem para erros, desta forma, a distância média para este taco ronda os 70 metros.

Dizem os profissionais que, faz-se o *Drive* pelo espectáculo e o **Putt** pelo dinheiro, o que reflecte o facto de o *Putter* ser um dos tacos mais importantes e certamente o mais utilizado.

Brito et al (2010), referem que o *Putt* é uma pancada que se executa no *green*. É uma pancada diferente de todas as outras uma vez que a bola não se levanta do chão. Esta pancada é de muita precisão porque a sua finalidade é enfiar a bola no buraco. Para que seja eficaz há que calcular bem a força com que se vai tocar a bola. O *Putt* é uma pancada que exige do jogador uma concentração máxima e um elevado nível técnico. A pancada dá o nome ao taco que o executa – *Putter*. De um modo geral os *Putters* dividem-se em três categorias base: *Blade*, *Heel-and-toe* e *Mallet*. Tal como com os Ferros, há quem defenda que os *Putters* de tipo *Blade* (o peso está distribuído uniformemente atrás da face), incentivam uma pancada mais ritmada e repetida, já que a face é mais propensa a rodar se a pancada não for dada, bem no centro da face. O peso *Heel-and-toe* (reduz a flexão da face do *Putter*), contorna este problema comum movendo o peso para as bordas da face, para obter um *Sweet Spot* eficazmente maior. Os *Mallets* (são maiores e tradicionalmente mais pesados) têm corpos mais fundos que trazem o peso para trás da face para incentivar uma pancada fluida e acelerada, oferecendo em simultâneo a maior gama de características que facilitam o alinhamento. O aço, o cobre e o alumínio são os materiais mais comuns.

A face apresenta muitas vezes uma inserção de um material diferente, normalmente para obter uma sensação suave no impacto.

As faces dos *Putters* não são verticais e costumam ter 3° a 5° de *loft*. Isto, ajuda a bola a sair de pequenas depressões do *green* e a rolar com o *top spin* necessário para manter o alinhamento rapidamente depois do impacto. Quanto mais acidentado for o *green*, mais alto deve ser o *loft*.

A vareta dos *Putters*, devem ter um comprimento *standart*, na casa dos 89-91 centímetros. No entanto para jogadores com handicaps mais altos, deverão ser usados os *Broomhandles* de 122-132 centímetros e os *Belly Putters* de 104-114 centímetro.

O **Híbrido** é um taco relativamente recente. É muito popular no *Tour*, junto dos profissionais de Golfe, pois pode ser uma mais-valia no mundo do Golfe. Este taco foi desenhado para substituir os Ferros compridos, que são mais difíceis de bater e de manter a consistência no jogo. É semelhante a um Ferro no que respeita ao

comprimento da vareta, isto porque, tem as características de uma Madeira de *Fairway* em relação ao formato da cabeça. Este é um cruzamento entre um Ferro e uma Madeira de *Fairway*, o que originou o nome de Híbrido. Este tipo de taco é bom a partir do *tee* ou do *fairway*, mas sobretudo a partir do *rough* e em maus ângulos, uma vez que a sua cabeça maior tem menos tendência a torcer do que a de um Ferro. Consideremos esta hipótese, tanto para substituir Madeiras de *Fairway* com *lofts* elevados como para Ferros compridos, particularmente para os melhores jogadores.

Os Híbridos transformaram a forma como os golfistas fazem a aproximação a longos pares (3, 4 e 5). A combinação única entre a cabeça de uma Madeira e o comprimento de um Ferro, aliado ao sistema de peso especificamente desenhado, permite mais margem para erro, do que o tradicional Ferro longo. Através destas características os Híbridos alteraram as emoções dos atletas em situações de risco e uma pancada sobre água "deixou de meter medo".

Na tabela 1, podemos observar as características principais dos tacos mais usados nos estudos de Grimm, (2003). Nesta tabela são apresentados os *Lofts* e as distâncias alcançadas pelos homens, mulheres e profissionais de Golfe. As medidas de distância geralmente apresentam-se em jardas - yards ou "y" - podendo a ser feita a equivalência a 91,4 centímetros (+- 90% de 1 metro).

Tabela 1. Características dos tacos (adaptado de Grimm, 2003)

Taco	Loft	Homens (m)	Mulheres (m)	Profissionais (m)
Madeira Nº 1 (Driver)	8°-12°	190-210	140-160	225
Madeira Nº 3	14°-16°	170-190	130-150	215
Madeira Nº 5	18°-20°	150-170	120-140	205
Madeira Nº 7	24°-26°	130-150	110-130	185
Ferro Nº 2	18°	160-180	130-150	200
Ferro Nº 3	21°	150-170	120-140	190
Ferro Nº 4	24°	140-160	110-130	180
Ferro Nº 5	27°	130-150	100-120	170
Ferro Nº 6	30°	120-140	90-110	160
Ferro Nº 7	34°	110-130	80-100	150
Ferro Nº 8	38°	100-120	70-90	140
Ferro Nº 9	42°	80-100	50-70	115
Pitching Wedge	48°	80-100	50-70	115
Sand Wedge	56°	50-80	40-60	85
Lob Wedge	52°	40-60	30-40	70