

METEOR	TODAY	H6	H12	H18	H24	TOMORROW	H6	H12	H18	H24
Tempo										
Vento		4	3	9	5		4	7	8	3
Mare										
H. Onda		0.7	0.6	0.6	0.6		0.5	0.5	0.4	0.3
Temp. Superficie		17°	18°	17°	16°		17°	19°	18°	17°

#### MIXED ZONE Teams

##### Ian Weighell Grinder Victory Challenge

It was very exciting today, the first beat was fun. The boat goes well in this wind range, the conditions suit us but the problem is, it's out of our hands now.

##### Tim Kroger Pit Team Shosholoza

That was classic match racing against our neighbours. From our overall plan since 2005, we can be happy with what we have achieved. We can walk out of here with our heads held high.

##### Jonathon McKee Mainsail Trimmer Luna Rossa Challenge

The course was more to starboard than to port. It was really a geometry game and they did a better job than we did. In that wind it's very difficult to pass and they ailed very well downwind.

##### Ross Halcrow Trimmer BMW Oracle

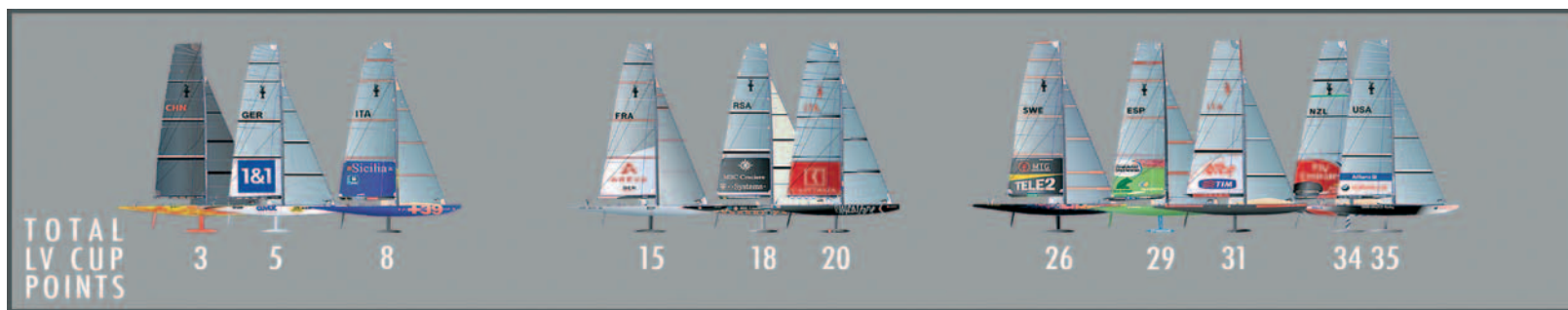
Our preparation has been good, we keep going through the same routine. With a bit more wind the starts can be a bit more dynamic. It's nice to get out there in regular sea breezes.

##### Tony Rae Runner Emirates Team New Zealand

The courses have evened up a bit with the regular breeze, it's more of a match race. The races are going to be nail biters now. Whichever boat gets in front in the breeze is hard to pass.

##### Ian Walker Tactician +39 Challenge

We won the start and didn't make any mistakes. We are definitely a lot better now than we were when we started, you can see that in the deltas. We are more comfortable in the windy races.



## Results 7 May

LV CUP RR2	EMIRATES TEAM NEW ZEALAND	BMW ORACLE RACING	LUNA ROSSA CHALLENGE	DESAFIO ESPAÑOL 2007	MASALZONE LATINO CAPITALIA TEAM	VICTORY CHALLENGE	TEAM SHOSHOLLOZA	AREVA CHALLENGE	+39 CHALLENGE	UNITED INTERNET TEAM GERMANY	CHINA TEAM	POINTS RR2	POINTS FROM RR1 INCLUDING BONUS POINTS	TOTAL LV CUP POINTS	LV CUP RANKING
EMIRATES TEAM NEW ZEALAND			2	2	2		2	2	2	2	2	16	18	34	2
BMW ORACLE RACING			2		2	2	2	2	2	2	0	14	21	35	1
LUNA ROSSA CHALLENGE	0	0				2	2	2	2	2	2	12	19	31	3
DESAFIO ESPAÑOL 2007	0				2	0	2	2	2	2	2	12	17	29	4
MASALZONE LATINO CAPITALIA TEAM	0	0		0			0	0	2	2	2	6	14	20	6
VICTORY CHALLENGE		0	0	2			2	2	2	2	2	12	14	26	5
TEAM SHOSHOLLOZA	0	0	0	0	2	0			0	2	2	6	12	18	7
AREVA CHALLENGE	0	0	0	0	2	0			2		2	6	9	15	8
+39 CHALLENGE	0	0	0	0	0	0	2	0				2	6	8	9
UNITED INTERNET TEAM GERMANY	0	0	0	0	0	0	0				2	2	3	5	10
CHINA TEAM	0	2	0	0	0	0	0	0		0		2	1	3	11

Each challenger races each of the others once this round. Two points per win.

www.meteomediterraneo.it

LUNA ROSSA, IL GIORNALE DELLA COPPA - PROJECT DESIGN: MICHELE CONCINI@HOTMAIL.COM E LUCA ORLANDI - © COPYRIGHT 2007 HANNAH S&L, ITALY - 20100 MILANO - 8, VIA DEI PIATTI, PRINTED: IMPRINTA LIORENS, VALENZIA - D.L. V. 2026-2007

#### RR2 FLIGHT 10

##### RACE AREA "ROMEO"

- 1 CHINA TEAM vs +39 CHALLENGE
- 2 UNITED INTERNET TEAM GERMANY vs AREVA CHALLENGE
- 3 - BYE TEAM SHOSHOLLOZA

##### RACE AREA "JULIET"

- 4 MASALZONE LATINO vs LUNA ROSSA CHALLENGE
- 5 VICTORY CHALLENGE vs EMIRATES TEAM NEW ZEALAND
- 6 DESAFIO ESPAÑOL 2007 vs BMW ORACLE RACING



VALENZIA  
THE TRADITIONAL GAME OF PELOTA



LUNA ROSSA  
IL FILM DELLA REGATA

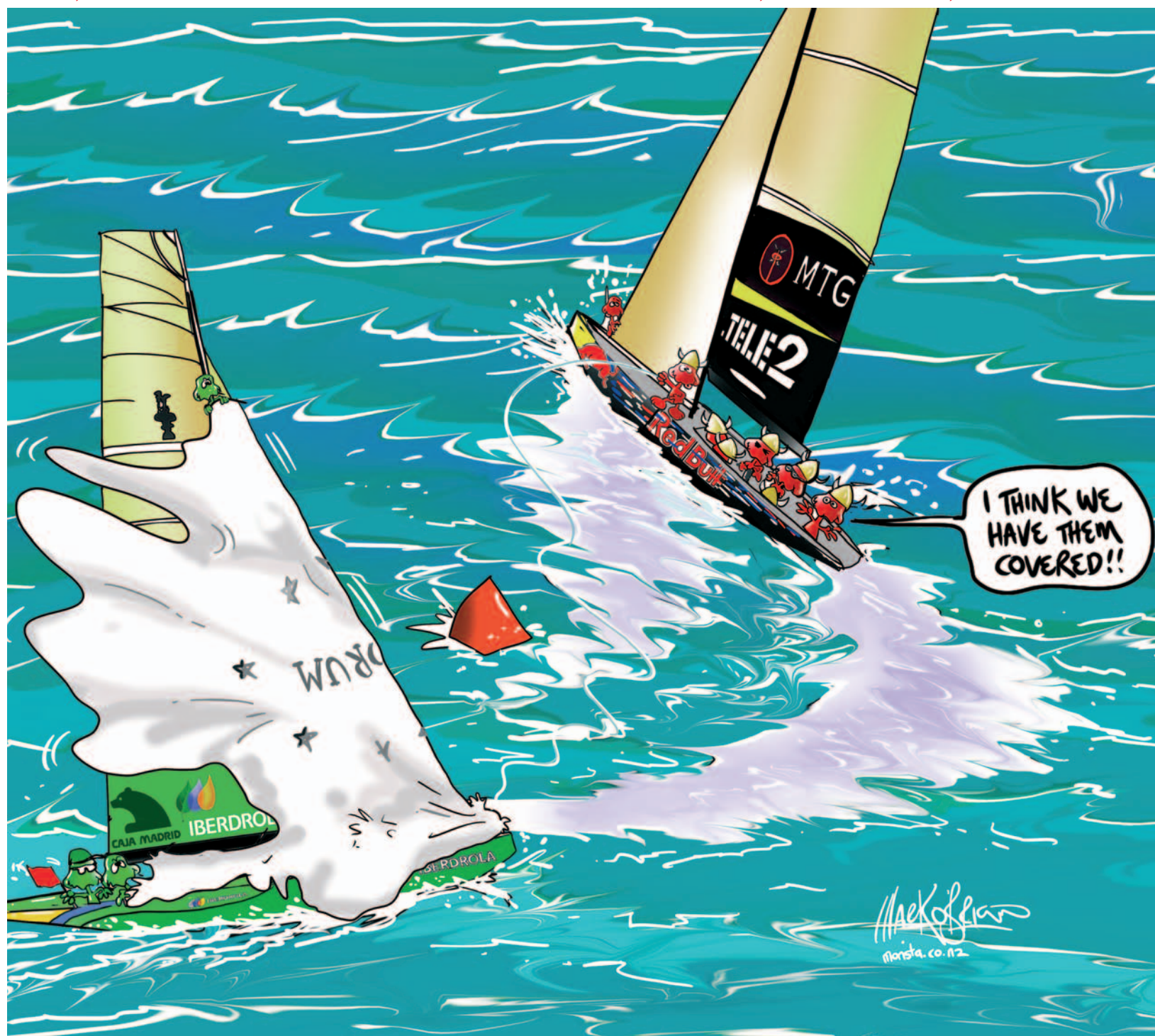
www.lunarossachallenge.com

# LUNA ROSSA

## IL GIORNALE DELLA COPPA n.23 8 MAG 07

# One place left

MENO DUE, IL GIRONO DI RITORNO VOLGE AL TERMINE. DUELLO APERTO PER IL QUARTO POSTO. I RAGAZZI DI LUNA ROSSA, CONCENTRATI E DETERMINATI, SI PREPARANO ALLE SEMIFINALI





## REGATA RR 2

Emirates Team New Zealand batte Luna Rossa nel nono "volo" • una regata difficile con buone condizioni di mare e vento • Luna Rossa conquista in partenza la parte destra del campo di regata • alla prima boa, dopo un duello interminabile di virate, i kiwi hanno un distacco di 17" • al cancello si conferma il vantaggio dei neozelandesi che, incalzati dagli uomini di Luna Rossa, chiudono la bella regata con un delta di 36"

FLIGHT 9



## VALENCIA

## Pelota Valenciana

**Pelota is a traditional game that has been played in the streets of Valencia since the Middle Ages.**

Its origins date back to the 14th century but for many years it was banned due to the danger of injury to the public.



A GAME PLAYED SINCE THE MIDDLE AGES.

Pelota is a traditional game that has been played in the streets of Valencia since the Middle Ages.

There are a number of regional variations; the most popular form in Valencia is called Trinquet, best

described as a cross between, fives, squash and real (royal) tennis. It's a very physical and brutal game, played with a hard leather ball by players who have very little protection. They apply tape to their hands to protect them from the impact of the ball but they don't wear gloves. The sport is a very male environment, the players of the highest calibre are held in high regard. Crowds can get very vocal during a game, there is always a bar to serve beer and a betting shop where large wads of cash can change hands in cross bets. The street court has a

narrow drooping net, side-walls and a rear wall and the rules are very open. The ball can be bounced off the walls and even the spectator seating. Scoring is similar to tennis or real (royal) tennis. Within the Comunidad of Valencia there are some 50 other towns where Trinquet is played, courts can be found in the larger centres of Gandia, Liria, Sagunto and Castellon. There are a number of regional variants like Fronton with is played in a three sided, high-walled arena more akin to a squash court, and teams use a

short-handled racquet. Then there is Llargues that is popular in the streets of Alicante province and Galotxa, which is contested on a deep tennis court in the street with 3 players at each side of the net. Pelota is also popular in the Basques region of Spain. In this version of the game though, the ball is hurled from a curved basket, not dissimilar to a Lacrosse stick. To experience a game of Trinquet in Valencia you can visit Bar Trinquet Pelayo at Calle Pelayo 6, near Estacion del Norte. Matches begin around 5.30pm from Wednesday to Sunday.

## ALLA BASE

## Tecnologia Informatica per yacht da regata

Abbiamo chiesto a Paolo Malacarne, in qualità di coordinatore per l'informatica di Luna Rossa, informazioni circa l'adozione delle tecnologie informatiche a bordo degli yacht da regata.

Ogni secondo, anzi ogni frazione di secondo, decine di sensori rilevano l'andamento delle velocità, delle pressioni e della posizione, tutte le informazioni raccolte vengono convogliate ai computer ed elaborate dai sistemi di bordo; ogni dato raccolto viene memorizzato in opportuni database che mettono a disposizione per le fasi di post-process centinaia di gigabyte di dati strutturati, essi contengono tutta la storia della campagna di Luna Rossa dall'inizio del 2005 ad oggi e vengono costantemente aggiornati con i dati provenienti da ciascuna sessione di navigazione. Esistono diversi momenti di applicazione delle tecnologie informatiche; esiste una fase in "tempo reale", durante la quale vengono verificati e calcolati i modelli di navigazione e i modelli previsionali ed esistono diverse fasi di "post process", assai più complesse ed elaborate, durante



PAOLO MALACARNE, INFORMATION TECHNOLOGY COORDINATOR

le quali vengono sia verificata la rispondenza ai modelli progettuali dei dati raccolti durante la navigazione che predisposti nuovi e più accurati modelli da utilizzare durante le sessioni in tempo reale. Uno yacht da regata è un sistema complesso il cui comportamento viene rappresentato tramite modelli. Senza entrare troppo nel dettaglio è possibile pensare ad un modello

come ad un sistema semplificato che cattura le caratteristiche essenziali del sistema reale ed è riconducibile al comportamento dell'oggetto originario tramite calcoli matematici o proporzioni ben definite. Perché si possano acquisire vantaggi competitivi dall'adozione degli strumenti informatici a bordo degli yacht, è necessario assicurare che questi consentano la previsione

del comportamento della barca per aiutare il pozzetto nella correzione degli assetti secondo i target previsti, devono essere inoltre presenti gli strumenti di verifica in tempo reale per aiutare il navigatore nel calcolo delle layline, delle rotte e della posizione dell'avversario. Nondimeno è importante confrontare il comportamento di due yacht allineati e costretti a navigare secondo rotte accuratamente prestabilite, per consentire una immediata valutazione qualitativa e quantitativa dei test di navigazione e per validare in tempo reale le sessioni di test da utilizzare per l'analisi e la verifica dei modelli progettuali tramite l'esame in post process dei dati di navigazione acquisiti. Le analisi compiute dai progettisti non si basano solamente sui dati forniti dagli strumenti di navigazione e dalle telemetrie, una parte fondamentale dello studio del comportamento degli yacht deriva dall'analisi dei dati delle vele; anche il motore dello yacht, infatti, viene monitorato costantemente, ogni istante ne viene catturato lo stato e, in fase di post-process, vengono ricostruiti i profili velici.

## PHOTO

