El País, 20 de diciembre de 2000
Base, Futuro, pág. 40 - Noticias
MATEMÁTICAS
XAVIER PUJOL GEBELLÍ Barcelona **Un peculiar concurso matemático**

De algún modo había que festejar el año mundial de las matemáticas, pensaron en el Centro de Investigación Matemática (CRM) de Barcelona, pero un acto académico o una celebración institucional no les hacía ilusión. Así que, puestos a pensar, ¿por qué no un juego? Podría estar formulado a modo de concurso internacional con participantes de todo el mundo dando respuesta simultáneamente a enigmas matemáticos de todo tipo. Internet haría el resto. Los ganadores de este concurso fueron los miembros de un equipo de casa, de la Universidad Autónoma de Barcelona.

Dicho y hecho. El CRM, filial del Instituto de Estudios Catalanes, preparó a lo largo de varios meses una base de datos con 400 preguntas en distintas áreas matemáticas, diseñó un software específico, planteó un concurso de 24 horas reales de duración, fijó una fecha y cruzó los dedos: ¿se atrevería alguien con Maths Quiz 2000, nombre con el que se bautizó semejante apuesta? Tras lograr la ayuda de Sun Microsystems, Wolfram Research, Birkhäuser y la Universidad Abierta de Cataluña (UOC), 378 equipos de 65 países distintos, con 108 de Estados Unidos, 27 de Rusia, 16 turcos y 12 españoles, contestaron afirmativamente. Como dice Manuel Castellet, director del CRM, participó "medio mundo" matemático.

El juego, tras un primer intento fallido dos meses atrás, se inició a la una de la tarde, hora española, del día 4 de diciembre. Si en la primera ocasión el sistema se colapsó, en la segunda todo fue sobre ruedas. Tras 24 horas reales de competición, el equipo inscrito a nombre de Raúl Fernández Hernández, del Departamento de Matemáticas de la Universidad Autónoma de Barcelona, se hizo acreedor de la victoria con un total de 925 puntos acumulados tras haber respondido a medio centenar de preguntas. Tras ellos quedaron los equipos liderados por Andrea Rizzi, de Italia, y por Krerley Oliveira, de Brasil.

Para dar respuesta a las preguntas, destaca Jaume Aguadé, coordinador del concurso, los participantes debieron manejarse como si de un verdadero equipo se tratara. "El 25% de las cuestiones hacían referencia a nociones históricas". Por ejemplo, cuál era el nombre de un premio Nobel en Literatura, matemático de oficio, o en qué año escribió su tesis un célebre matemático que ascendió en determinada ocasión a una no menos célebre montaña. Otras cuestiones, más que a la resolución de problemas, se dirigían a conceptos fundamentales en topología, álgebra, probabilidades o mecánica celeste, entre otros temas. El equipo ganador precisó de una media cercana a los 20 minutos por respuesta.

La experiencia, coinciden Castellet y Aguadé, es poco probable que se repita, aunque sí lo es que el juego, la guía de respuestas o el programa informático sobre el que se ha apoyado la competición, sean cedidos para que otras instituciones, especialmente institutos de secundaria,prueben sus habilidades, y no necesariamente en el área de las matemáticas. "La mecánica está resuelta y sólo es necesario que alguien prepare las preguntas", dicen los organizadores.