

El Ascensor

por Ben Doolan

El banzuke de Aki nos trajo de todo para nuestros intrépidos rikishi ascensor. Hokutoriki ha ampliado su Índice Ascensor (EI), tras caer en picado 13 puestos después de una buena subida en el último banzuke. Su más cercano rival, Takekaze, no lo hizo tan bien al frente del IE, cayendo por tercera vez consecutiva en el banzuke y sólo un poco. Sin embargo, como consiguió un registro de 9-6 en el Aki Basho, aumentará su cociente de enfrentamientos (AFQ) y empezará a aumentar su EI de nuevo.

Futeno fue el mejor artista de la lista, al conseguir una caída de 15 puestos desde su lugar como maegashira 3 debido a un registro de 3-12. Esto le pone de nuevo tercero en la lista, y gracias a su resultado de 11-4 en el Aki Basho es probable que aún se le vea ganar más terreno en la parte superior hacia el segundo puesto. Es probable que también tenga otra caída en la parte superior de las filas de maegashira.

Kyokutenho también hizo una

gran vuelta en el banzuke de Aki, al conseguir una ganancia de 15 puestos tras una gran caída. Otro make koshi de 6-9 en el Aki Basho significa que va a caer en el banzuke, pero su EI seguirá subiendo.

Con el fin de la carrera de Roho en el sumo, quedaba libre un puesto dentro de la lista de los 10 mejores en activo, y quién mejor para ocupar ese puesto que Baruto. En el Aki Basho el gigante estonio alcanzó su 15º torneo elegible para finalmente poder ser incluido en la lista, y lo hizo con estilo. Un salto de 11 puestos hacia arriba en el banzuke tras una caída de 8 puestos la vez anterior, le dio un EI lo suficientemente elevado como para ponerse en el 7º lugar. Sin embargo si Baruto logra convertirse en un sanyaku regular, podría tener una vida muy corta en la lista de los top 10.

La actual lista de los diez mejores es activo está [aquí](#).

Hokutoriki ha logrado recuperar el 19º lugar en la lista de los 20 mejores de todos los tiempos. Los

encargados de realizar el banzuke es probable que sean muy generoso por su kachi koshi de 8-7 en el Aki Basho y su salto puede ser más grande del que normalmente se esperaría debido a los pobres registros de los clasificados de maegashira 1 a maegashira 8. Si a este movimiento le sigue otra gran caída después del Kyushu Basho, cuando el polvo se asiente en el banzuke del Hatsu banzuke podría encontrarse en el puesto 13 de la lista de todos los tiempos. Sólo el tiempo dirá qué tan alto puede subir desde allí.

La lista de los 20 mejores de todos los tiempos está [aquí](#), junto a las [reglas](#) del Ascensor.

Las probables posiciones de Hokutoriki, Takekaze y Futeno en el siguiente banzuke aparentemente le dan a Futeno la oportunidad de avanzar con su carrera en el ascensor. Si lo hace y sigue sacando terreno a los otros dos, será algo para seguir la próxima vez.

Top 20 Rikishi Ascensor De Todos Los Tiempos

	<u>RIKISHI</u>	<u>MOQ</u>	<u>AFQ</u>	<u>REI</u>	<u>LF</u>	<u>EI</u>	<u>MY</u>
1	Itai	11.58	0.8039	9.31	1.50	13.96	1987
2	Takanofuji	11.00	0.9355	10.29	1.33	13.69	1988
3	Sadanoumi	10.61	0.7674	8.15	1.45	11.81	1984
4	Daijuyama	9.91	0.7460	7.39	1.50	11.09	1986
5	Jingaku	9.47	0.7955	7.53	1.46	10.99	1987
6	Kirinji	10.23	0.6867	7.02	1.50	10.53	1981
7	Higonoumi	10.06	0.6863	6.90	1.50	10.35	1997
8	Daitetsu	10.13	0.7586	7.69	1.31	10.07	1986
9	Kyokudozan	8.40	0.8043	6.76	1.48	10.00	1992
10	Takamisugi	9.70	0.6812	6.43	1.50	9.91	1989
11	Kasugafuji	8.88	0.7619	6.77	1.44	9.75	1992
12	Mainoumi	9.21	0.7368	6.78	1.40	9.50	1994
13	Koboyama	9.06	0.6875	6.23	1.50	9.34	1985
14	Tochiazuma (1)	8.34	0.7414	6.18	1.50	9.27	1972
15	Kyokushuzan	9.51	0.6500	6.18	1.50	9.27	2001
16	Ozutsu	8.19	0.7500	6.15	1.50	9.22	1985
17	Tochihikari (2)	8.52	0.7049	6.00	1.50	9.00	1979
18	Kotofuji	10.00	0.6571	6.57	1.37	9.00	1991
19	Hokutoriki	8.84	0.7297	6.45	1.39	8.97	
20	Toyokuni	9.00	0.7143	6.43	1.37	8.81	1965

(1) El sekiwake

(2) aka Kaneshiro

Explicación de la terminología:

MOQ (Move On Quotient): Número promedio de puestos en el banzuke (no rangos numerados) que se mueve por basho.

AFQ (About Face Quotient): Porcentaje de veces que el rikishi cambia de dirección en el banzuke.

REI (Raw Elevator Index): $MOQ \times AFQ$.

LF (Longevity Factor): $1.xx$ (xx = número de torneos en posición clasificatoria).

EI (Elevator Index): $REI \times LF$.

MY (Mid-Year): Año de la puntuación media en la racha clasificatoria del rikishi.

Para una descripción detallada, ver las [Reglas](#).

Top 10 Rikishi Ascensor En Activo

	<u>RIKISHI</u>	<u>MOQ</u>	<u>AFQ</u>	<u>REI</u>	<u>LF</u>	<u>EI</u>
1	Hokutoriki *	8.84	0.7297	6.45	1.39	8.97
2	Takekaze *	7.31	0.7500	5.48	1.30	7.13
3	Futeno	7.19	0.6923	4.97	1.28	6.37
4	Kyokutenho *	6.61	0.6182	4.08	1.50	6.13
5	Asasekiryu *	7.67	0.5938	4.55	1.34	6.10
6	Tamanoshima *	7.15	0.5435	3.89	1.48	5.75
7	Baruto	7.86	0.6154	4.84	1.15	5.56
8	Takamisakari *	5.72	0.6579	3.76	1.40	5.27
9	Kakizoe *	6.37	0.5862	3.73	1.31	4.89
10	Aminishiki *	6.18	0.5208	3.22	1.50	4.83

* Rikishi calificado plenamente.

Algunos números pueden parecer inexactos porque la hoja de cálculo calcula números sin redondeo.

Explicación de la terminología:

MOQ (Move On Quotient): Número promedio de puestos en el banzuke (no rangos numerados) que se mueve por basho.

AFQ (About Face Quotient): Porcentaje de veces que el rikishi cambia de dirección en el banzuke.

REI (Raw Elevator Index): $MOQ \times AFQ$.

LF (Longevity Factor): $1.xx$ (xx = número de torneos en posición clasificatoria).

EI (Elevator Index): $REI \times LF$.

Para una descripción detallada, ver las [Reglas](#).

Reglas Del Ascensor

PROCEDIMIENTO GENERAL:

Estos componentes se usan para determinar la posición de un rikishi en el Ranking:

1. *Move On Quotient (MOQ)*: El promedio de número de puestos de banzuke que se mueven por torneo (actualmente hay 42 puestos en el banzuke de makuuchi): Empezando por el 2º torneo de la serie, se cuentan el número de puestos que se mueve, tanto hacia arriba como hacia abajo, desde el torneo anterior, y se hace esto en cada torneo hasta el torneo final de la serie. El total de esos números se cuenta y se divide por el número de cifras usadas. Esto es el MOQ, y se expresa con un número con dos posiciones decimales. Ej.: 6.25.
2. *About Face Quotient (AFQ)*: El porcentaje de veces que el rikishi cambia de dirección en el banzuke: Empezando con el 2º torneo de la serie y yendo hacia abajo, registra un positivo (+) si el rikishi sube en el banzuke desde el torneo anterior, y registra un negativo (-) si el rikishi baja (si no hay marca es que no hubo movimiento). Así, empezando con el 3er torneo de la serie, se determina si hubo un cambio de dirección del torneo anterior o no. Por ejemplo, tras un positivo sucede un cambio de dirección con un negativo (-), y vice versa. Finalmente, se divide el número total de cambios de dirección por el número total de veces que fue posible un cambio de dirección (por ejemplo, número de torneos de la serie, menos 2). Este porcentaje es el AFQ, y se expresa como un número decimal de cuatro posiciones, por ejemplo, .6315.
3. *Raw Elevator Index (REI)*: Simplemente multiplicar el MOQ por el AFQ.
4. *Longevity Factor (LF)*: 1.xx, en el que xx es igual al número total de torneos en la serie clasificatoria de un luchador. Por ejemplo, si un rikishi tiene 45 torneos en su serie, su LF es 1.45. Cuando el LF de un rikishi alcanza 1.50, no sube más,

pero se mantiene en 1.50 durante el resto de su carrera. Esto es así para prevenir que un rikishi tenga un gran Índice Elevador (EI) basado más en su longevidad que en sus movimientos arriba y abajo en el banzuke.

5. *Elevator Index (EI)*: Multiplicar el REI por el LF.

Los rikishi son clasificados según su Elevator Index, con el más alto a la cabeza.

REGLAS ESPECIFICAS:

1. Un rikishi debe tener una serie seguida de al menos 30 torneos clasificatorios consecutivos para aparecer en el listado de todos los tiempos.
2. Una serie de un rikishi se espera que empiece con su primera aparición en makuuchi y que finalice con la última, con estas excepciones:
 - Cuando una serie empieza con la primera aparición en makuuchi, para que sea continua, según se cuenta la lista de torneos, el número total de apariciones en makuuchi debe ser al menos igual a las apariciones totales en juryo o inferiores. Si esto no es así, esa serie está rota y se asume que empieza una nueva serie con la segunda aparición en makuuchi, aplicando el mismo procedimiento. La serie realmente empieza con la primera aparición en makuuchi cuando este test es pasado.
 - Si usando la excepción anterior se produce una serie con menos de 30 torneos porque la serie no empezó con la primera aparición en makuuchi, se empieza la serie con la siguiente aparición más antigua en makuuchi, yendo atrás en el tiempo, hasta haber ido tan atrás para alcanzar una serie de 30 torneos. Si se usa esta excepción para crear una serie de 30 torneos, se abandonará cuando no sea ya necesaria.

- Si la última aparición en makuuchi es inmediatamente precedida por al menos tres apariciones consecutivas en juryo o inferior, la serie no finalizará con esa aparición. En cambio, la serie finaliza con la última aparición en makuuchi que no es precedida inmediatamente por al menos tres apariciones en juryo o inferior.

3. Si un rikishi no acumula una serie de al menos 30 torneos clasificatorios consecutivos bajo estas reglas, su serie simplemente empezará con la primera aparición en makuuchi y finalizará con la última. Si hay aún menos de 30 torneos en esa serie, empezará con su primera aparición en makuuchi y continuará hasta que se retire. En cuanto la serie llegue al menos a 30 torneos, estará clasificado para aparecer en el Ranking.
4. Para calcular el Move On Quotient (MOQ), a un rikishi se le otorgan cero movimientos de banzuke por una bajada a juryo y por el primer torneo de makuuchi cuando vuelva de juryo, independientemente de cuantos puestos se haya movido. Por ejemplo, para contar el número de puestos de banzuke que se mueven de un torneo a otro, ambos torneos deben de ser en makuuchi. De forma similar, no se otorga ningún puesto a un cambio de dirección cuando se transita hacia y desde juryo.
5. Todos los rangos del sanyaku que no sean Este son considerados Oeste. Por ejemplo, S2e y S2w se consideran ambos como Sw. *

* Nota: Tratando de ser exactos en las cuentas de más de dos puestos por cada rango del sanyaku (en los casos en los que sucede) se requiere un sistema que a veces produce resultados absurdos hacia abajo en el banzuke, como el que un rikishi que pase de M6e a M7e, sea puntuado con 0 o 1 movimiento de puestos, incluso aunque realmente se movieron dos puestos.