

Die Ozeki-Job-Analyse

von Lon Howard

Wir werden hier wieder vom weithin akzeptierten Standard sprechen, den ein Ozeki erreichen sollte, um „seinen Job erledigt zu haben“, und das ist, ein Herausforderer um das Yusho gewesen zu sein. Das mag das sein, was alle sagen, aber in der Realität ist das ein ziemlich hohe Hürde für die meisten und ein unerfüllbarer Traum für ein paar. Die letzten 32 Ozeki haben zusammen insgesamt 754 Basho auf diesem Rang verbracht, wobei nur 130 Yusho-Herausforderungen dabei herauskamen. Das entspricht einem Durchschnitt von nur 17 Prozent, und was sogar noch schlimmer ist: Der Median der Yusho-Herausforderungen liegt bei 11 Prozent.

Das hört sich ziemlich schlecht an, aber wir reden hier nur von den Ozeki, die niemals Yokozuna wurden. Die 17 Prozent reichen bis hinauf zu 27%, wenn man die hinzurechnet, die die Beförderung erreicht haben, aber eine aussagekräftigere Statistik ist, dass der Prozentsatz der Yusho-Herausforderungen nur der Ozeki, die später befördert wurden, bei unter 49% liegt! Das heißt, dass eine ernsthafte Herausforderung um das Yusho wenig Routine sogar für die Ozeki ist, die Yokozuna werden, und sogar ziemlich rar für die meisten den anderen Ozeki. Das stellt die gesamte Idee infrage, dass ein Ozeki seinen Job nicht erledigt, wenn er nicht oft um das Yusho kämpft; denn basierend auf vergangenen Ozeki-Leistungen ist eine Herausforderung tatsächlich eher ein bemerkenswertes Ereignis.

Wollen wir uns einmal die Ozeki ansehen, die den Yokozuna beim

Kampf um das Yusho das meiste Feuer unter dem Hintern gemacht haben. Natürlich gibt es noch diese seltenen Yusho, die von Rikishi unterhalb Ozeki gewonnen wurden, aber in der Regel sind es die Yokozuna, die von den Ozeki herausgefordert werden. Hier ist die Top-10-Liste, sortiert nach dem Prozentsatz ihrer Ozeki-Basho, in denen sie um das Yusho gekämpft haben (bei einem Minimum von zehn Ozeki-Basho):

Ozeki	%	Basho
Takanonami	43	37
Wakashimazu	36	28
Kirishima	31	16
Konishiki	28	39
Kotokaze	27	22
Tochihikari	23	22
Chiyotakai	21	61
Kaio	21	52
Yutakayama	20	35
Kitabayama	19	31

Wenn man es so sieht, hat Takanonami blendende Aussichten auf den Titel GOAT (Greatest Of All Times/Größter aller Zeiten). Seine 43 Prozent Herausforderungen um das Yusho sind ein auffälliger Beweis für seine Tauglichkeit im Job, was sogar noch beeindruckender durch die Tatsache wird, dass dies in 37 Basho passiert ist. Bitte beachtet auch, dass unser aktuelles Duo auf der Liste sich großartig anpasst, wenn man sie mit früheren Ozeki vergleicht, auch wenn ihre Quote mit jedem Basho geringer wird.

Nun, wer ist Schlusslicht in dieser Liste (ich hätte nicht gedacht, dass Ihr fragen würdet...)? Hier sind die Flop-5, wiederum sortiert nach dem Prozentsatz ihrer Ozeki-Basho, in denen sie um das Yusho

gekämpft haben (schlechteste zuerst, Minimum zehn Ozeki-Basho):

Ozeki	%	Basho
Maenoyama	0	10
Matsunobori	0	15
Asashio	3	36
Musoyama	4	27
Asahikuni	5	21

Es sollte angemerkt werden, dass Daiju, Miyabiyama und Masuiyama II ebenfalls niemals um den Titel gekämpft haben, sie aber alle weniger als zehn Basho als Ozeki haben, und dass Kotooshu Asahikunis Bilanz kopieren wird, wenn er im Natsu Basho nicht um den Titel mitkämpft.

Asashio sticht in dieser Gruppe hervor, da seine „Errungenschaft“ von nur einer Herausforderung in einer arbeitsreichen Ozeki-Karriere von 36 Basho eingebettet ist. Musoyama und Asahikuni sollen hier ebenfalls mit nur jeweils einer Herausforderung erwähnt werden.

All diese Informationen wurden mit Hilfe der Ozeki-Datenbank, die Ihr [hier](#) finden könnt, zusammengestellt. Um die Ergebnisse zu interpretieren, kann es vielleicht hilfreich sein, noch einmal einen Blick in die Einführung zur Ozeki-Job-Analyse ([hier](#)) und in die Berechnung der Ozeki-Werte ([hier](#)) zu werfen.

Im Nachgang zu Chiyotakais ruhmlosen 2-13 im Haru Basho gab es leichte Wellen (zumindest als dieser Artikel geschrieben wurde) in Form einer Diskussion unter NSK- und YDC-Mitgliedern um die Reform des Kadoban-

Prozesses durch andere Mittel als eine Wiedereinführung des Kosho. Ich bezweifle, dass irgendetwas davon kommen wird, obwohl ich persönlich nichts gegen etwas einfaches und geradliniges hätte, wie etwa neun Siege anstatt acht holen zu müssen, um nicht nur dem Kadoban, sondern auch der darauf folgenden Rückstufung zu entkommen. Ich denke, dass alles, was komplizierter ist, zu sehr ablenken würde.

In der englischsprachigen Sumofangemeinde konzentriert sich das Einprägeln auf die Ozeki interessanterweise mehr auf Kaio, obwohl er nur zwei Makekoshi in den letzten zweieinhalb Jahren hatte, während Chiyotakai vier hatte. Ich finde das nicht nur interessant, sondern verblüffend. Zunächst einmal wurde angeregt, dass er zurücktreten sollte, weil er einige Rikishi mit seiner Kotenage-Technik verletzt hatte. Das macht er schon seit Jahren, aber plötzlich ist das ein „Er muss zurücktreten“-Argument? Und dann gibt es da den anderen roten Hering, dass er seit über vier Jahren nicht um das Yusho gekämpft hat. Das ist natürlich ebenfalls nichts neues. Um das Yusho zu kämpfen mag ein Ideal für Ozeki sein, aber die Wahrheit ist, dass der Rang, wenn es eine unabdingbare Voraussetzung wäre, über längere Zeiträume unbesetzt bleiben würde. Natürlich könnte die Beschreibung der Herausforderung um das Yusho ad hoc neu formuliert

werden, um Rückstufungen zu vermeiden, aber das würde eine lange Serie von kunstvoll formulierten abschwächenden Aussagen erfordern – etwas, das der Rijicho nicht unbedingt gerne tun würde.

Wollen wir den Tatsachen ins Gesicht blicken: Die Zahl der Ozeki, die den „Sollte um das Yusho mitkämpfen“-Standard erfüllen, ist gering und oft mit viel Zeit dazwischen. Wäre dieser Standard eine historische Voraussetzung gewesen, hätte man einen zusätzlichen Rang auf der Banzuke einfügen müssen. Und zwar aus dem Grund, weil die meisten der Ozeki, die nicht diesem Standard entsprachen, TROTZDEM noch den anderen Sanyaku-Rikishi deutlich überlegen waren und eine Abgrenzung von diesen verdient hatten. Die Tatsache, dass kein zusätzlicher Rang zwischen den „guten“ Ozeki und den „umherreisenden“ Ozeki eingeführt wurde, ist der Beweis für den mythischen Charakter des „Herausforderung um das Yusho“-Ideals. In anderen Worten: Dieses Ideal ist eine Großstadtlegende und existiert nicht im inneren Kreis des Ozumos. Für die „umherreisenden“ Ozeki ist es etwas zu spät, den Rang „Sekizeki“ einzuführen, aber es wäre unfair, sie mit den Sekiwake in einen Topf zu werfen. Um einen oft strapazierten, aber manchmal passenden Satz zu benutzen: Die Banzuke ist, wie sie ist – lasst es

uns einfach akzeptieren.

Nichtsdestoweniger ist es nicht falsch, die Kriterien zur Vermeidung von Kadoban und Rückstufung zu erhöhen, solange die Änderungen nur eine Komponente betreffen und leicht zu verstehen sind. Das soll so sein, damit man in Zukunft die Sumobilanzen und -statistiken im Kopf leicht umrechnen kann. Aber jemanden herauszupicken und sich auf ihn einzuschießen, nur weil „es Zeit für einen Wechsel ist“ oder es so aussieht, als würde er „nicht mehr dorthin gehören“, ist nicht nur unfair, sondern auch beleidigend. Ich vermute, wenn Kaio erst 33 Jahre alt wäre, würde er noch immer dorthin gehören, aber jetzt, wo er an der 37 kratzt, gehört er irgendwie nicht dorthin, egal wie konkurrenzfähig er ist.

Es ist wahrscheinlich richtig, wenn man sagt, dass die Ozeki den besten Job im Sumo haben. Trotzdem: Die, die diesen Rang haben, haben ihn sich verdient, indem sie etwas getan haben, was kein anderer Rikishi unterhalb des Yokozuna-Rangs tun konnte; und bis zum heutigen Tag müssen sie das tun, wenn sie die Rückstufung vermeiden wollen – ungeachtet gelegentlicher Freundschaftsdienste. Im Angesicht dessen ist die Tatsache, dass der Job ein gewisses Maß an Sicherstellung bietet, nicht notwendigerweise unvernünftig.

Eine Einführung In Die Ozeki-Job-Analyse

Ein Teil der Inspiration dafür kommt von David Shapiro, der gelegentliche Gastkommentator der englischen NHK-Sumo-Übertragung. Er hat die reichhaltigsten Analysen der Gastkommentatoren und -innen, und David vergisst es nie, uns bei jedem seiner Auftritte mindestens zweimal daran zu erinnern, dass es die Aufgabe des Ozeki ist, den Yokozuna im Kampf um das Yusho herauszufordern. Keine neues Konzept, aber dank der überschwänglichen Art (der New Yorker Akzent tut sein übriges) wird diese Pflicht in mein Hirn eingebraut bleiben, solange es arbeitet. Eine weitere oft zitierte „Einstellungsvoraussetzung“ für einen Ozeki ist, dass er wenigstens zehn Siege in einem Basho holen sollte.

Nachdem ich das viele Jahre lang gehört hatte, begann ich mich zu fragen, ob die Ozeki jemals auf dieser Basis bewertet und verglichen wurden, und daher wollte ich es ausprobieren.

Beim Grübeln über die Kriterien dachte ich an die Ozeki-Diskussionen, die wir online hatten. Wenn wir darüber sprechen, ob die Ozeki ihren Job erledigen, sind wir üblicherweise nur am hier und heute interessiert, und unser Gedächtnis ist kurz. Egal was sie geleistet hatten, als sie „stark“ oder nicht verletzt waren oder als ihre Gegnerschaft schwächer war, wir fordern, dass die ihren Job heute erledigen; und wenn sie es nicht tun, lassen wir es sie hören. Wenn sie nicht nur ihre Ozeki-Mission nicht erfüllen, sondern auch noch ein weiteres Kadoban haben, machen wir großen Lärm: „Kadoban... Schon wieder? Warum tritt er nicht einfach zurück?“ Mit diesen Worte im Hinterkopf dachte ich, es wäre das Beste, alle Ozeki-Basho zu zählen und nicht die besten Stücke

der Karriere herauszupicken.

Ich versuchte, die Bewertung so einfach wie möglich zu machen, indem ich jedem Ozeki für jedes Basho Punkte gab, je nachdem, was sie erreicht hatten. Ich begann mit der Forderung „10 Siege Minimum“ und vergab einen Punkt, wenn sie mindestens zehn Kämpfe gewonnen hatten, was bedeutet, dass sie null bekamen, wenn sie nur acht oder neun Siege hatten, da sie nichts besonderes geleistet hatten. Bisher recht einfach. Aber zehn Siege stellen üblicherweise keine Herausforderung um das Yusho dar, also folgt, dass ein Punkt vergeben werden sollte, wenn jemand wirklich herausfordert. Dann wiederum gewinnen aber manchmal Ozeki tatsächlich ein Yusho, und natürlich sollte ein gewonnenes Yusho mehr Punkte bringen als eine Herausforderung um das Yusho. Das führte dazu, dass ich einen, zwei und drei Punkte für zehn Siege, eine Yusho-Herausforderung und ein tatsächliches Yusho vergab.

Dann gibt es noch den Unterschied zwischen Kachi-Koshi und Make-Koshi. Das ist eine wichtige Sache für einen Ozeki, denn ein Make-Koshi könnte zu einem Rang- und Prestigeverlust führen, der weitaus größer ist als der, den Rikishi unter ihm haben, und je mehr Kabodan ein Ozeki sammelt, desto größer ist die Schmälerung seines Lebenswerks. Das führte zu dem Schritt, einen Punkt pro Make-Koshi abzuziehen.

Bis jetzt nicht zuuuu kompliziert. Außer einer Sache, die Eueren Augen sicher nicht entgangen ist. Natürlich meine ich folgendes: Wie qualifiziert man sich für die wertvollen zwei Punkte, die es für eine Yusho-Herausforderung gibt – oder ganz kurz: Wie bestimmt

man, dass ein Ozeki um das Yusho gekämpft, es aber nicht gewonnen hat?

Die Antwort ist natürlich ähnlich wie die in der Aufzugsfahrt: Mangels etwas, das man fortführen könnte, musste ich etwas erfinden.

Die offensichtlichste Variante, um um das Yusho zu kämpfen, ist eine Niederlage in einem Kettei-Sen. Knapper kann man nicht ans Yusho kommen, ohne es zu gewinnen, aber das passiert nicht sehr oft, also sollte es noch andere Möglichkeiten geben, eine Herausforderung zu erfassen. Ich denke, dass ein Ozeki, der an Tag 14 zur Arbeit kommt und dabei noch im Rennen ist, ernsthaft an den Führenden dran ist und „seinen Job erledigt hat“, auch wenn er danach aus dem Rennen herausfällt. Ich denke, ich hörte das sogar einmal David sagen.

Daher ist das Minimalkriterium für Ozeki, die um das Yusho herausfordern, dass sie nicht aus dem Rennen um das Yusho gefallen sind, wenn die Kämpfe von Tag 14 beginnen. Das klingt sehr plausibel, außer in einem Punkt. Würde man diese Regel exklusiv anwenden, wäre es möglich, dass 12 Siege eines Ozeki nicht die zwei Punkte für die Herausforderung bringen. Aus praktischen Gesichtspunkten ist dies, wenn es jemals passiert sein sollte, selten genug, um nicht von Bedeutung zu sein; daher dachte ich, dass es sowohl einfach als auch hinreichend fair wäre, die zwei Punkte für eine Herausforderung automatisch zu vergeben, wenn ein Ozeki 12 Siege hat.

Was mich noch störte, war die Tatsache, dass das Minimum von zehn Siegen nicht nur einen, sondern zwei Punkte wert sein

konnte; also beschloss ich, die Hürde bei zehn Siegen etwas zu erhöhen, indem ich forderte, dass der Ozeki am Senshuraku noch im Rennen um das Yusho sein musste, nicht nur an Tag 14.

Damit setzt sich das Kriterium „Herausforderung um das Yusho“ aus vier Kategorien zusammen:

1. Niederlage in einem Ketten-Sen.
2. Mindestens 12 Siege
3. 11 Siege und an Tag 14 im Rennen um das Yusho
4. 10 Siege und an Tag 15 im Rennen um das Yusho

Es quält mich immer noch, dass man zwei Punkte für zehn Siege bekommen kann, aber schließlich dachte ich: Nun, wenn man um das Yusho kämpft, dann kämpft man eben darum. Es passierte seit 1949 auch nur bei neun Gelegenheiten.

Jedem Ozeki wird ein Wert zugewiesen, der wie folgt berechnet wird: Nachdem ein Ozeki die Punkte für jedes Basho (-1 bis 3) bekommen hat, werden alle Punkte zusammengezählt (positive und negative) und durch die Gesamtzahl seiner Ozeki-Basho geteilt. Der so erhaltene Wert ist einfach die durchschnittliche Zahl an Punkten, die er pro Ozeki-Basho

erhalten hat (dargestellt mit drei Nachkommastellen).

Ich dachte darüber nach, vielleicht Langlebigkeit in irgendeiner Form zu werten, aber dann beschloss ich doch, einfach die blanken Werte aufzulisten; dazu schrieb ich die Zahl der Basho, so dass jeder selbst eine Fußnotiz schreiben kann, wenn er mag.

Beim Bau der Excel-Daten-Tabelle habe ich die Zellen mit einer „2“ farbig nach den vier Kategorien unterschieden, ebenso die Zellen, die eine „3“ für ein tatsächliches Yusho enthalten. Es dient nicht nur der Information, sondern es macht es auch leichter, schnell die Ozeki zu identifizieren, die oft ein Yusho gewonnen oder darum gekämpft haben. Zusätzlich erlaubt es ein schnelleres Auffinden der Äras, die ein großes oder kleines Maß an Ozeki-Klasse hatten. Die Legende für die Farben ist oben am Anfang der Tabelle.

Da ich die Daten Basho für Basho ausgraben und bewerten musste, möchte ich nicht beschwören, dass die Tabelle fehlerfrei ist, aber ich behaupte, dass die Zahl der Fehler nicht groß genug ist, um irgendjemanden in der Liste mehrere Plätze nach oben oder nach unten wandern zu lassen. Fehler, die existieren, werden wahrscheinlich mit den

lavendelfarbenen „2“-Zellen (Herausforderung mit 11 Siegen) oder deren Fehlen zu tun haben. Ich werde regelmäßig die Tabelle durcharbeiten, um Fehler zu suchen und zu berichten, wenn/falls ich welche finde.

Die Werte der aktuellen Ozeki werden mit jeder Ausgabe auf den neuesten Stand gebracht werden und in die Liste eingefügt. Ich werde auch etwas weiter in der Zeit zurückreisen, bis ich einen Zeitpunkt erreiche, an dem weitere Vergleiche dumm wären, weil die Zahl der Basho oder die Zahl der Kämpfe pro Basho zu klein wird. Ich werde auch versuchen, jedes Mal ein paar Dinge von besonderem Interesse auf der Tabelle zu sammeln, wie etwa, dass Chiyonoyama der letzte (und vermutlich einzige?) Ozeki ist, der zwei aufeinanderfolgende Yusho gewonnen hatte und nicht befördert wurde (er wurde schließlich vier Basho später befördert).

Ich bin der erste, der zugeben wird, dass dies kein perfektes System ist, aber ohne eine Aussage von NSK, die definiert oder auch nur vorschlägt, wann eine Herausforderung um das Yusho besteht, werde ich damit weitermachen. Ich bin auch offen für Euere Anregungen, also traut Euch ruhig.

Berechnung Der Ozeki-Punkte

Jeder Ozeki erhält in jedem Basho Punkte, je nachdem was er erreicht hat (natürlich jeweils nur für die höchste zutreffende Kategorie):

Punkte	Kategorien Erreichtes Ergebnis
-1	Make-koshi
0	Acht oder neun Siege
1	Zehn oder mehr Siege Herausforderer um
2	das Yusho
3	Yusho

Es gibt vier Möglichkeiten, in einem Basho Herausforderer

um das Yusho zu sein:

1. Niederlage in einem Kettei-sen (Stichkampf).
2. Mindestens 12 Siege.
3. 11 Siege und an Tag 14 im Yusho-Rennen.
4. 10 Siege und an Tag 15 im Yusho-Rennen.

Jedem Ozeki wird ein Wert zugewiesen, der wie folgt berechnet wird: Nachdem ein Ozeki die Punkte für jedes Basho (-1 bis 3) bekommen hat, werden alle Punkte zusammengezählt (positive und negative) und durch die

Gesamtzahl seiner Ozeki-Basho geteilt. Der so erhaltene Wert ist einfach die durchschnittliche Zahl an Punkten, die er pro Ozeki-Basho erhalten hat (dargestellt mit drei Nachkommastellen).

Bisher hat kein Ozeki, der nicht zum Yokozuna befördert wurde, im Durchschnitt einen Punkt pro Basho geholt – nicht einmal die, die mehrere Yusho gewonnen und viele Male Herausforderer um das Yusho waren.

Die Ozeki

<u>RANG</u>	<u>RIKISHI</u>	<u>WERT</u>	<u>YAO*</u>	<u># OZEKI-BASHO</u>
1	Kotokaze	0.818	1981	22
2	Takanonami	0.784	1994	37
3	Wakashimazu	0.643	1983	28
4	Kirishima	0.625	1990	16
5	Konishiki	0.615	1987	39
6	Kaio	0.500	2000	52
7	Harumafuji	0.500	2009	2
8	Chiyotaikai	0.426	1999	61
9	Kotomitsuki	0.400	2007	10
10	Kiyokuni	0.393	1969	28
11	Hokutenyu	0.386	1983	44
12	Yutakayama	0.382	1963	34
13	Takanohana	0.360	1972	50
14	Tochihikari	0.318	1962	22
15	Kitabayama	0.300	1961	30
16	Kotooshu	0.300	2006	20
17	Ouchiyama	0.286	1955	7
18	Dejima	0.250	1999	12
19	Mitsuneyama	0.250	1953	8
20	Tochiazuma	0.241	2002	29
21	Daikirin	0.240	1970	25
22	Wakahaguro	0.154	1959	13
23	Asashio	0.111	1983	36
24	Asahikuni	0.095	1976	21
25	Kotogahama	0.071	1958	28
26	Musoyama	-0.037	2000	27
27	Kaiketsu	-0.111	1975	9
28	Masuiyama II	-0.286	1980	7
29	Maenoyama	-0.300	1970	10
30	Matsunobori	-0.467	1956	15
31	Miyabiyama	-0.500	2000	8
32	Daiju	-0.600	1973	5

* YAO: Jahr, in dem der Ozeki-Rang erreicht wurde („Year Attained Ozeki“).

Die Yokozuna

<u>RANG</u>	<u>RIKISHI</u>	<u>WERT</u>	<u>YAO*</u>	<u># OZEKI- BASHO</u>	
1	Asashoryu	2,333	2002	3	
2	Chiyonofuji	2,333	1981	3	
3	Taiho	2,200	1961	5	
4	Takanohana	2,091	1993	11	
5	Kitanoumi	2,000	1974	3	
6	Wajima	2,000	1972	4	
7	Kashiwado	2,000	1960	7	
8	Wakanohana I	2,000	1956	10	
9	Takanosato	1,889	1982	9	
10	Kagamisato	1,833	1951	6	
11	Chiyonoyama	1,833	1949	6	
12	Hokutoumi	1,800	1986	5	
13	Tochinishiki	1,625	1953	8	
14	Hakuho	1,571	2007	7	
15	Musashimaru	1,515	1994	33	
16	Kitao	1,500	1986	4	(Y Futahaguro)
17	Wakamisugi	1,500	1977	8	(Y Wakanohana II)
18	Asahifuji	1,471	1987	17	
19	Asashio	1,364	1957	11	
20	Akebono	1,250	1992	4	
21	Onokuni	1,231	1985	13	
22	Yoshiyama	1,200	1951	10	
23	Wakanohana III	1,138	1993	29	
24	Sadanoyama	1,118	1962	17	
25	Tamanoshima	1,050	1966	20	(Y Tamanoumi)
26	Kitanofuji	0,857	1966	21	
27	Tochinoumi	0,800	1962	10	
28	Kotozakura	0,656	1967	32	
29	Mienoumi	0,333	1976	21	

* YAO: Jahr, in dem der Ozeki-Rang erreicht wurde („Year Attained Ozeki“).