

El Lugar De Trabajo Del Ozeki

por Lon Howard

Vamos a volver a la comúnmente aceptada norma de rendimiento que un ozeki debe cumplir con el fin de "hacer su trabajo", que es el de haber luchador por el yusho. Esto puede ser lo que dicen, pero en realidad ha sido una tarea difícil para la mayoría de ellos y un sueño imposible para unos pocos. Los últimos 32 ozeki tienen un total de 754 torneos en ese rango, con sólo 130 desafíos por el yusho registrados. Eso es un promedio de sólo el 17 por ciento, y peor aún, el porcentaje medio de retos es sólo del 11 por ciento.

Eso suena muy mal, pero recordad que estamos hablando sólo de los ozeki que nunca llegaron a yokozuna. El 17 por ciento pasa al 27 por ciento cuando incluimos a los que sí lo hicieron, pero un dato más revelador es que el porcentaje de retos por el yusho de sólo los ozeki que más tarde fueron promovidos ¡es inferior al 49%! Esto significa que realizar un serio desafío por un yusho es menos rutinario que lo habitual, incluso para aquellos ozeki que van a la caza del puesto de yokozuna, y algo raro para la mayoría de los otros ozeki. Esto pone en tela de juicio la idea de que un ozeki no está haciendo su trabajo si habitualmente no opta al yusho, porque basado en el pasado rendimiento de los ozeki, un desafío es en realidad un acontecimiento notable.

Echemos un vistazo a los ozeki que más han calentado a los yokozuna, en términos de desafío por el yusho. Por supuesto existen esos raros yusho ganados por un rikishi clasificado por debajo de un ozeki,

pero en general es a los yokozuna a los que retan los ozeki. Aquí está la lista de los diez primeros, en términos de porcentaje del total de torneos como ozeki en el que se registró un reto por el yusho (mínimo de 10 torneos como ozeki):

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

Cuando se compara de esta forma, Takanonami parece un caso espléndido de MGGT (el Más Grande de Todos los Tiempos). Su porcentaje del 43 de retos por el yusho es una evidencia de su trabajo, aún más imponente por el hecho de que abarca 37 torneos. Hay que tener en cuenta también que nuestro actual dúo en la lista aún se mantienen en excelente posición en comparación con los ozeki de antaño, aun cuando su porcentaje es cada vez menor con cada torneo.

Entonces, ¿quién está en la parte inferior de este particular registro (nunca pensé que lo preguntaría...)? He aquí los cinco últimos, ordenados de nuevo en términos de porcentaje del total de torneos como ozeki en el que se registró un reto por el yusho (el peor primero/mínimo de 10

torneos como ozeki):

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

Cabe señalar que Daiju, Miyabiyama y Masuiyama II nunca optaron a un título, pero tienen menos de 10 torneos como ozeki; y que Kotooshu duplicará el registro de Asahikuni si no consigue optar al yusho en el Natsu Basho.

Asashio es el primero del grupo ya que el "realizar" un solo se produjo en una laboriosa carrera de 36 torneos como ozeki. Musoyama y Asahikuni obtienen una mención honorífica, también cada uno con un único reto.

Toda la información en estas listas se obtiene a partir de la base de datos de ozeki, que se encuentra [aquí](#). Para interpretar la base de datos puede ser útil examinar Una Introducción al Lugar de Trabajo del Ozeki que se encuentra [aquí](#) y el Grado de Cálculo del Ozeki que se encuentra [aquí](#).

Tras el mal resultado de 2-13 de Chiyotaikai en el Haru Basho, ha habido una pequeña discusión (al menos en el momento de escribir esto) entre los miembros de la NSK y el YDC acerca de la reforma del sistema de kadoban que para algunos significa el reinstaurar el sistema de kosho. Dudo que nada salga de esto, aunque personalmente no me opondría a

algo tan simple y directo como el exigir nueve victorias en lugar de ocho para evitar no sólo el kadoban sino incluso la posterior degradación. Creo que algo más intrincado que esto sería demasiado perturbador.

Sin embargo entre los aficionados al sumo de habla inglesa, el golpe a los ozeki ha sido más sobre Kaio a pesar de que ha tenido sólo dos make-koshi en los últimos dos años y medio, en comparación con los cuatro de Chiyotai kai. Creo que esto es no sólo curioso sino incluso desconcertante. Para empezar, se sugirió que debería retirarse porque ha lesionado a algunos rikishi con su técnica kotenage. Ha estado haciendo esto durante años, ¿y ahora de repente es un argumento para pedir su retirada? Y luego está otro tema, y es que no ha luchado por el yusho en más de cuatro años. Esto, por supuesto, tampoco es nada nuevo. Competir por el yusho puede ser lo ideal para un ozeki, pero la verdad es que si fuera indispensable el rango estaría vacío durante tiempo prolongado. Por supuesto, para evitar degradaciones la descripción de un reto por el yusho podría ser planteada ad hoc, pero

requeriría una continua serie de declaraciones elaboradamente redactadas de atenuación, algo que el Rijicho verdaderamente no realizaría con gusto.

Afrontémoslo, el número de ozeki que han cumplido la norma de "deberían pelear por el yusho" han sido pocos y a menudo distanciados entre sí. Si esta norma hubiera sido un requisito histórico, habría justificado la inclusión de un nuevo rango en el banzuke. Esto se debe a que la mayoría de los ozeki que no están a la altura de esa norma TODAVIA son notablemente superiores a los otros rikishi del sanyaku y merecen ser diferenciados de ellos. El hecho de que un rango no fuese creado para distinguir entre el 'buen' ozeki y el ozeki 'oficial' es la prueba de la mítica naturaleza del ideal del "desafío por el yusho". En otras palabras, ese ideal es una leyenda urbana y no existe en el círculo del ozumo. Para el ozeki oficial es un poco tarde para añadir un rango de 'sekizeki', pero también es injusto con los sekiwake. Utilizando un dicho muy usado pero a veces muy adecuado: El banzuke es lo que es, vivamos con él.

Dicho esto, no hay nada malo en elevar los criterios para evitar el kadoban y la degradación, siempre y cuando el cambio sea un único componente y sea fácilmente comprensible. Esto es para que, en el futuro, el peso de los registros y estadísticas del sumo puedan ajustarse fácilmente en la mente. Pero señalar a alguien para echarlo sólo porque "es tiempo de cambiar" o porque parece que 'ya no tiene sitio' no es sólo injusto sino también insultante. Sospecho que si Kaio tuviera 33 años aún tendría sitio, pero ahora que está cerca de los 37 años, de alguna manera ya no tiene sitio, independientemente de lo competitivo que sea.

Probablemente es exacto decir que ser ozeki es el mejor trabajo en el sumo. Sin embargo los que tienen ese trabajo se lo han ganado por hacer cosas que ningún otro rikishi por debajo del rango de yokozuna podría igualar; y hasta hoy deben seguir haciéndolo si quieren evitar la degradación. Visto lo cual, el hecho de que el trabajo tenga un cierto grado de indemnización no es necesariamente irracional.

Una Introduccion Al Lugar De Trabajo Del Ozeki

Parte de la inspiración para realizar esto proviene de David Shapiro, el compañero que de forma ocasional comenta el sumo en inglés en la cadena de televisión NHK. Además de proporcionarnos el más voluminoso análisis sobre todo lo que ocurre con los chicos, David nunca deja de recordar al menos dos veces en cada una de sus apariciones que el trabajo del ozeki es retar al yokozuna por el yusho. Otra reiterada exigencia de trabajo del ozeki es que debe ganar por lo menos 10 combates en un torneo. Tras escuchar esto durante muchos años, finalmente empecé a preguntarme si alguna vez los ozeki habían sido directamente medidos y comparados en estos términos, así que pensé que podía intentarlo.

Al reflexionar sobre los criterios a seguir, pensé sobre los debates sobre los ozeki que hemos tenido en línea. Cuando hablamos sobre el trabajo que están haciendo los ozeki, por lo general nos interesamos en el aquí y ahora y nuestra memoria es corta. Independientemente de su desempeño cuando son 'fuertes' o cuando no están lesionados, o cuando su competencia es más débil, les exigimos que hagan su trabajo de hoy, y si no lo hacen se lo hacemos saber. En caso de que no sólo no estén a la altura de la misión de un ozeki sino que además sean kadoban, montamos un gran alboroto sobre él: "¿Kadoban, otra vez? ¿Por qué no se retira de una vez?" Con esto en mente, pensé que era mejor incluir todos los torneos como ozeki torneo y no sólo partes de una carrera.

Traté de hacer la medición de lo más simple posible, adjudicando puntos a cada ozeki en cada torneo, dependiendo de lo logrado. Comenzando con la exigencia mínima de 10 victorias, se

otorgaba un punto si ganaba al menos diez combates, lo que significa que si ganó ocho o nueve conseguía cero puntos, ya que realmente no lograba nada. De momento es algo simple. Sin embargo diez victorias no suelen valer para optar al yusho, por lo que se debía de conceder más de un punto si realmente optaba al título. Pero también a veces un ozeki realmente gana el yusho y, por supuesto, un yusho real debería de otorgar más puntos que una opción al yusho. Así que eso es lo que dio lugar a conceder uno, dos y tres puntos respectivamente a las 10 victorias, opciones de yusho y yusho real.

Luego está la diferencia entre kachi koshi y make koshi. Esto es muy importante para un ozeki ya que un make koshi podría llevarle a perder su rango y su prestigio de una forma mucho mayor que para cualquier otro rikishi clasificado por debajo de él, y cuantos más kadoban tenga un ozeki, más grande es el menoscabo de todo su trabajo. Por ello se decidió restar un punto por un make koshi.

Hasta ahora no es demasiado complicado. Excepto por una cosa, que estoy seguro de que no se te ha escapado. Por supuesto es la siguiente: ¿Cómo califica uno para obtener los dos puntos de optar al yusho, o para decirlo más crudamente, ¿cómo saber cuándo un ozeki ha optado - pero no ha ganado - a un yusho?

La respuesta, por supuesto, es similar a las reglas de El Ascensor. ¡Sin nada para continuar, tenía que hacer algo!

La forma más obvia de un optar a un yusho es perder un kettei sen. Eso es lo más cerca que uno puede estar sin ganar, pero no sucede muy a menudo por lo que deben de haber otras formas de alcanzar

ese reto. A mi siempre me ha parecido que si un ozeki está haciendo su trabajo el día 14, sigue en la brecha y está junto a los líderes de una forma seria y ha "hecho su trabajo," incluso si luego se cae de la lucha. Creo que he escuchado a David decirlo.

Así pues, el criterio mínimo para que un ozeki opte al yusho es no ser eliminado de la lucha por el yusho cuando empiezan los combates del día 14. Eso suena muy razonable, excepto por una cosa. Si se aplicará esto de forma exclusiva, es posible que un ozeki con 12 victorias no ganase los dos puntos por ese reto. De forma práctica, si esto ha sucedido realmente ha sido lo suficientemente infrecuente como para ser intrascendente, así que pensé que sería simple y totalmente justo el que los dos puntos del reto se ganasen automáticamente cuando un ozeki alcanzase las 12 victorias.

Lo que todavía me fastidiaba era el hecho de que el mínimo de 10 victorias podría ganar no sólo un punto sino dos, así que decidí elevar el listón para que teniendo 10 victorias al ozeki había que exigirle que aún estuviera en la lucha por el yusho en el senshuraku, en lugar de en el día 14.

Por lo tanto, con ello el criterio del reto por el yusho se establecía según estas cuatro categorías:

1. Perder un kettei sen
2. Al menos 12 victorias
3. 11 Victorias y aún en la lucha por el yusho el día 14
4. 10 Victorias y aún en la lucha por el yusho el día 15

Aún estoy indeciso en lo de otorgar dos puntos por un rendimiento de diez victorias, pero al final pensé... bueno, si estás en la lucha, estás en

la lucha. Esto sólo ha pasado nueve veces, remontándonos hasta 1949.

A cada ozeki se le asigna un grado, calculado de esta manera: Después de concederle al ozeki sus puntos por cada torneo (-1 a 3), se añaden todos sus números (positivos y negativos) y se divide el total por el número de sus torneos como ozeki. El grado resultante es simplemente el promedio de puntos otorgado por torneo de ozeki, expresado en decimales.

Pensé sobre la posibilidad de contar la longevidad de alguna manera, pero decidí listar sólo los grados e incluir al lado el número de torneos, de modo que cada uno pueda poner su propio asterisco si así lo desea.

En la construcción de la hoja de cálculo Excel, he coloreado las celdas que contienen el número '2' para las cuatro categorías de un reto por el yusho, así como la celda que contiene el número '3' para un yusho. No es sólo para fines

informativos, sino que también hace que sea más fácil de identificar rápidamente qué ozeki gana la mayoría de las veces o desafía por el yusho. Además, permite un fácil reconocimiento de esas eras en las que había un mayor o menor número de buenos ozeki. La leyenda de los códigos de color está cerca de la parte superior, al comienzo mismo de la hoja de cálculo.

Como tenía que investigar e interpretar los datos, torneo a torneo, no voy a jurar que está libre de error, pero he de decir que el número de errores no sería lo suficientemente grande como para superar a nadie hacia arriba o hacia abajo en la lista más que en un par de lugares. Cualquier error que pueda existir probablemente se relacione con las celdas con el número '2' de color lavanda (desafío con 11 victorias) o la ausencia de ellos. De forma periódica voy a revisar la hoja de cálculo para buscar algún error e informar de ellas cuando los localice.

Los grados de los ozeki actuales se actualizarán con cada futura edición, y se incorporarán en las listas generales. Además, voy a ir un poco más atrás en el tiempo hasta llegar a un punto en el las comparaciones sean ridículas debido a un número bajo de torneos y/o al número de combates por torneo. También trataré de sacar cada vez algún tema de interés de la hoja de cálculo, como el que Chiyonoyama fuese el último (¿y posiblemente el único?) Ozeki en ganar dos veces consecutivas el yusho y no ser promovido (al final fue ascendido cuatro torneos más tarde).

Voy a ser el primero en admitir que este no es un sistema perfecto, pero mientras no haya algo de la NSK que lo defina o incluso que sugiera lo que es un reto por el yusho, voy a seguir con ello. También estoy abierto a vuestros comentarios, así que no seáis tímidos.

Calculo De La Clasificacion De Ozeki

Se otorgan puntos a cada ozeki en cada torneo, dependiendo de lo que haya conseguido (sólo se dan puntos en la máxima categoría, por cupuesto):

Nº.	Logros
Puntos	Conseguidos
-1	Make Koshi
0	Ocho o Nueve Victorias
1	Diez o más Victorias
2	Lucha por el Yusho
3	Yusho

Hay cuatro formas de luchar por el yusho en un torneo:

1. Perder un kettei sen
2. Al menos 12 victorias
3. 11 Victorias y estar en la lucha por el yusho el día 14
4. 10 Victorias y estar en la lucha por el yusho el día 15

A cada ozeki se le asigna un grado, calculado de esta manera: Después de la concesión al ozeki de sus puntos de cada torneo (-1 a 3), se añaden todos los puntos

conseguidos durante su carrera como ozeki (positivos y negativos) y se divide el total por el número de torneos como ozeki. El grado resultante es simplemente la media del número de puntos otorgado por torneo como ozeki, expresada en decimales.

Hasta el momento ningún ozeki que no haya sido nunca promovido a yokozuna tiene un promedio de 1 punto por torneo; incluso aquellos que ganaron varios yusho con muchas luchas por el yusho.

Los Ozeki

<u>RANGO</u>	<u>RIKISHI</u>	<u>GRADO</u>	<u>YAO*</u>	<u># TORNEOS</u> <u>OZEKI</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: Año Fue Ozeki

Los Yokozuna

<u>RANGO</u>	<u>RIKISHI</u>	<u>GRADO</u>	<u>YAO*</u>	<u># TORNEOS</u>	<u>OZEKI</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	Yoshibayama	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: Año Fue Ozeki