

# El Lugar De Trabajo Del Ozeki

por Lon Howard

## **Adios Banzuke – Hola Ozeki**

*Siempre he pensado que la auto-evaluación era muy sabia, pero confieso que en la práctica, había esperado más de otros. Sin embargo para el tema que nos ocupa, finalmente yo mismo he recogido el espejo y tras mirar muy de cerca, he decidido que ha llegado el momento de eliminar todas las futuras referencias al Eterno Banzuke en la sección 'Sumo Odds 'n' Ends'. Esta es la manera suave de decir que estoy tirando del tapón.*

*Puedes haberte dado cuenta de que ha estado en espera mientras atendía a varios temas de salud, ya que es un proyecto de alta intensidad. Eso es porque no soy lo suficientemente hábil para ocuparme de las tablas de resultados y plantillas de colores que pueden estirarse y encoger, etc. Recientemente me desilusionó el que no pudiera seguir a pesar de que los temas de salud se habían resuelto en gran medida. Está ya bastante claro que este perro viejo no puede mantener el mismo número de bolas en el aire como antes. También es mi opinión que - a diferencia de 'Henka Sightings' y 'Elevator Ride' - EB tiene poca relevancia, ya que no proporciona ninguna razón útil de la que el verdadero aficionado sea al menos vagamente consciente o pueda descubrir por accidente. Y reconstruirla en forma de banzuke después de cada torneo es demasiado trabajo por hacer. No es que no tenga mérito, ya que lo que lo hace agradable son algunas cosillas como el sorprendente resurgimiento de la carrera de Kirishima y también el hecho de que taponos como*

*Tamakasuga y Tosanoumi han tenido una carrera mucho más estelar de lo que se dan cuenta la mayoría de los nuevos aficionados. Pero no hay suficiente fuerza para el tiempo y la energía gastada, eso es evidente.*

*Y además (sí, tiene que haber más cosas...), me metí más y más en otra idea mucho más energizante y, sí, ¡divertida! Y cuando tenía uno o dos minutos libres, no podía mantener las manos fuera de ella. No está todo hecho aún, pero sí lo suficiente como para sacarlo a la vista fuera del granero y en el patio. Así que sin más preámbulos, aquí está, y esto se llama...*

## **El Lugar De Trabajo Del Ozeki**

Una parte de la inspiración proviene de David Shapiro, el ocasional compañero de trabajo de sumo en la NHK en inglés. Además de proporcionar el más voluminoso análisis de los chicos, David nunca deja de recordarnos al menos dos veces en cada una de sus actuaciones que el trabajo del ozeki es retar al yokozuna por el yusho. No es un concepto novedoso pero gracias a su manera efusiva (su acento de Nueva York ayuda mucho) de decirlo, esto se mantuvo en mi cerebro tanto tiempo como funcionaba. Otra varias veces reiterada exigencia del trabajo del ozeki es que debe ganar al menos 10 combates en un torneo.

Después de oír esto durante muchos años, al final empecé a preguntarme si los ozeki alguna vez habían sido medidos y comparados en estos términos, así

que pensé que había que intentarlo.

Reflexionando sobre los criterios, he pensado en las discusiones sobre los ozeki que hemos tenido en línea. Cuando hablamos acerca del trabajo que están haciendo los ozeki, nos interesamos por lo general en el aquí y ahora, y nuestros recuerdos son cortos. Independientemente de cómo lo ejecutaban cuando eran 'fuertes', o cuando no estaban lesionados, o cuando sus rivales eran más débiles, exigimos que hagan el trabajo hoy, y si no les hacemos que lo sepan. En caso de que no sólo no estén a la altura de la misión de un ozeki e incluso sean kadoban, montamos un gran alboroto sobre él: "¿... kadoban de nuevo? ¿Por qué no acaba de jubilarse?" Con esto en mente, pensé que era mejor incluir cada torneo como ozeki y no sólo partes de su carrera.

Traté de hacer la medición lo más simple posible, adjudicando puntos a cada ozeki en cada torneo, dependiendo de lo que lograra. Empezando con el requisito mínimo de 10 victorias, se le otorgaba un punto si ganaba al menos diez combates, lo que significa que si ganaba ocho o nueve se le adjudicaban cero puntos, ya que realmente no lograba nada. Bastante simple por el momento. Sin embargo, diez victorias no suelen ser un reto para el yusho, así que lo que siguió fue el otorgar más de un punto si uno lo disputaba. Pero también a veces un ozeki gana el yusho y, por supuesto, un yusho conseguido debería ganar más puntos que un yusho desafiado. Así que eso es lo que dio lugar a la adjudicación de uno, dos y tres puntos

respectivamente por diez victorias, un desafío por el yusho y yusho conseguido.

Luego está la diferencia entre kachi koshi y make koshi. Eso es algo enorme para un ozeki, ya que el make koshi podría dar lugar a una pérdida de rango y prestigio en una escala mucho mayor que para cualquier rikishi clasificado por debajo de ellos, y cuantos más kadoban acumula un ozeki, mayor será el menoscabo de su trabajo. Por lo tanto, eso dio lugar a la medida de restar un punto por make koshi.

No demasiado complicado hasta el momento. Excepto por una una cosa, que estoy seguro no se te ha escapado a la vista. Por supuesto, es esta: ¿Cómo se clasifica uno para conseguir los dos puntos adjudicados por un yusho desafiado, o para decirlo más crudamente; ¿Cómo sabes cuándo un ozeki ha desafiado - pero no ha ganado – para conseguir un yusho?

La respuesta por supuesto es similar a las reglas del ascensor, sin nada que seguir, ¡tuve que hacer algo!

La forma más obvia de un reto para un yusho es perder un kettei sen. Eso es lo más cerca que se puede llegar sin ganar, pero no sucede muy a menudo, por lo que deben de haber otras formas de conseguir un desafío. Siempre me ha parecido que si un ozeki aún está en la lucha el día 14, está con los líderes de una forma seria, y ha "hecho su trabajo", incluso aunque luego se caiga de la pelea. Creo que he escuchado a David decirlo.

Por lo tanto, los criterios mínimos para que un ozeki rete por el yusho es no ser eliminado de la lucha por el yusho cuando la acción comienza el día 14. Eso suena muy razonable, excepto por una cosa; si esto se aplica con carácter exclusivo, es posible que un ozeki con 12 victorias no gane los dos

puntos por el reto. En la práctica, si esto ha sucedido realmente, ha sido tan infrecuente que ha sido intrascendentes, así que pensé que sería a la vez simple y muy justo que los dos puntos de un reto fuesen obtenidos automáticamente cuando un ozeki registrase 12 victorias.

Lo que todavía me molestó fue el hecho de que el mínimo de 10 victorias podría ganar no sólo un punto, sino dos, por lo que me decidí a elevar el listón de las 10 victorias exigiendo al ozeki que todavía estuviera en la lucha por el yusho en el senshuraku, en lugar del día 14.

Por lo tanto, con ello, el criterio para el reto por el yusho se rige 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 no tengo claro lo de los dos puntos por un rendimiento de diez victorias, pero al final pensé que... 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 lButimplente el promedio de puntos otorgado por torneo de ozeki, expresado en decimales. Por ejemplo, echemos un vistazo a las clasificaciones para los cinco primeros ozeki (la lista completa se encuentra [aquí](#)).

Rikishi	Grado	YAO*	Ozeki	#Torneos
Kotokaze	0.818	1981	22	
Takanonami	0.784	1994	37	
Wakashimazu	0.643	1983	28	
Kirishima	0.625	1990	16	
Konishiki	0.615	1987	39	

\* YAO: Year Attained Ozeki (Año en que consiguió ser Ozeki)

No estoy aquí para decir que Kotokaze fue el mejor ozeki de todos los tiempos, o que Kirishima fue el cuarto más grande. Pero he de decir que tuvieron un impacto significativo mientras estaban en ese rango, aunque sus carreras fueron relativamente cortas si se comparan con otros en la mitad superior del ranking. El grado de Kotokaze se reforzó por el hecho de que no no tuvo ni un solo make koshi excepto los dos con los que concluyó su carrera de ozeki. En la actualidad, Kaio, Kotomitsuki y Chiyotaikai están juntos en 6º, 7º y 8º lugar. De hecho, al examinar las columnas de todos los ozeki (que no llegaron a yokozuna), encontrarás que pocos de los que están por debajo del primer tercio de la lista han tenido algún impacto real con los años, y para los que lo tuvieron, su repercusión se vio disminuida por los excesivos make koshi, sobre todo al final de su carrera.

Pensé en contar los años de alguna manera, pero decidí sólo listar la clasificación e incluir el número de torneos para que cada persona pueda anotar su propio asterisco si así lo desea. Una vez más, no hay incidencia de que Kotokaze fuese el mejor, Takanonami el segundo mejor, etc. Es sólo un intento de cuantificar de alguna manera general quien estaba haciendo sumo de ozeki y quien no.

La clasificación como ozeki de los yokozuna (mientras fueron ozeki) se listan [aquí](#) por separado. No voy a entrar mucho en ello ahora mismo. Como se podía esperar, los que tienen mejor clasificación son los dai yokozuna, con la menor carrera como ozeki, y los que están en la parte inferior son los inferiores y los que tuvieron una carrera más larga como ozeki. Sólo los tres últimos de la lista tienen una clasificación más bajas que el ozeki mejor clasificado.

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 seas tímido.

En la construcción de la hoja de cálculo Excel, que se encuentra [aquí](#), 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).

Me interesa saber vuestras opiniones sobre la forma en que este estudio puede mejorarse, ya sea en su contenido, proceso o exposición. Gracias por leerlo. Vamos a ver si alguno de nuestros actuales ozeki pueden acercarse a los cinco primeros la próxima vez.

## 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	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: Year Attained Ozeki (Año en que consiguió ser Ozeki)

## 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	<b>Kaio</b>	0.563	2000	48
7	<b>Kotomitsuki</b>	0.500	2007	6
8	<b>Chiyotaikai</b>	0.474	1999	57
9	Yutakayama	0.429	1963	35
10	Kiyokuni	0.393	1969	28
11	Hokutenyu	0.386	1983	44
12	Takanohana	0.360	1972	50
13	Kitabayama	0.355	1961	31
14	Tochihikari	0.318	1962	22
15	Ouchiyama	0.286	1955	7
16	Tochiazuma	0.269	2002	26
17	<b>Kotooshu</b>	0.250	2006	16
18	Dejima	0.250	1999	12
19	Mitsuneyama	0.250	1953	8
20	Daikirin	0.240	1970	25
21	Wakahaguro	0.154	1959	13
22	Asashio	0.111	1983	36
23	Asahikuni	0.095	1976	21
24	Kotogahama	0.071	1958	28
25	Musoyama	-0.037	2000	27
26	Kaiketsu	-0.111	1975	9
27	Shionoumi	-0.200	1947	5
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: Year Attained Ozeki (Año en que consiguió ser Ozeki)