

El Lugar De Trabajo Del Ozeki

por Lon Howard

En esta primera actualización del lugar de trabajo del ozeki ya que se lanzó en el número anterior, pensé que debería centrarme lo primero en nuestros cuatro actuales ozeki y tratar de colocar sus carreras en una perspectiva histórica.

Si le preguntaras a la mayoría de los aficionados que tipo de trabajo ha hecho Kotomitsuki en su siete torneos como ozeki, creo que la mayoría diría, "Hmm, bien... sí, lo está haciendo bien." Bueno, tomando sólo en consideración nuestro sistema de graduación, lo está haciendo bastante mejor que eso, está siendo espectacular. De hecho, con los dos puntos conseguidos por su pugna por el yusho en Aki, se ha movido de la 7ª a la 3ª posición, sólo superado por Kotokaze y Takanonami.

La clasificación de todos los ozeki estudiados se encuentra [aquí](#), y el método para calcular la clasificación se encuentra [aquí](#). También, para darse cuenta del proceso usado para construir el método de clasificación, se puede uno dirigir a la Introducción al Lugar de Trabajo del Ozeki, que se encuentra [aquí](#).

Pero si esta ha sido la única vez que ha optado al yusho siendo ozeki, ¿cómo puede ser espectacular? se podría uno preguntar. Bueno, si se tiene en cuenta que sólo ha sido la tercera vez que un ozeki opta al yusho (sin ser un futuro yokozuna) en los últimos dos años y medio, incluidos los del desconcertante yusho de Kotooshu en mayo, esto podría empezar a explicarlo. Además sumó puntos en cuatro de esos siete torneos y como aún no ha sido make koshi ninguna vez

pues no ha perdido ninguno de esos puntos. Esto se refleja en gran medida con el inicio de la carrera de Kotokaze y ya que es evidente que Kotomitsuki está ahiora en su punto más alto, mientras que los otros ozeki son irregulares o han envejecido, tengo que decir que está en camino de convertirse en uno de los mejores ozeki de todos los tiempos, siempre y cuando no lo estropee consiguiendo la promoción.

Si Kaio se hubiera retirado a mediados de 2006, su clasificación sería aproximadamente la misma que la de Kotokaze, pero está cayendo porque sólo ha conseguido puntos en cinco torneos desde Kyushu 2004, mientras que ha perdido puntos en seis torneos, sin ninguna opción al yusho. Hasta el momento sólo ha caído hasta el 7º lugar, pero cuanto más tiempo siga sin ganar un mínimo de 10 combates, más caerá. De todas formas no hay ninguna duda de que es uno de los grandes, por lo que, como ya señalé en agosto que ningún sistema de clasificación es perfecto, esto sólo es otro punto de referencia. La alta clasificación de Kotokaze se preservó cuando perdió su rango repentinamente debido a una lesión a los 28 años de edad en un momento en el que era kadoban, así que comparar su grado con el de Kaio no es realmente muy convincente.

Chiyotaikai está clasificado 8º, justo por debajo de Kaio, pero por el contrario, si se hubiera jubilado a mediados de 2006 su rango habría sido casi exactamente el mismo que tiene ahora, sólo un grado menos. Esto es debido a que ha conseguido al menos 10

victorias en cuatro ocasiones durante este tiempo, así como una opción de yusho, por lo que ha sido más competitivo. Su clasificación ha sufrido debido a su alta tasa de make koshi (que anda aproximadamente por el 25 por ciento).

La única cosa que separa a Kotooshu de estar a un torneo de tener un grado negativo es su chocante yusho en el Natsu Basho, y eso incluso con una muy modesta tasa de kachi koshi del 12 por ciento. En otras palabras, a pesar de ser un caucásico de 203 cm, hasta la fecha es uno de los más olvidables ozeki de la historia. Su puntuación como ozeki de .235 es la 20ª de los 32 ozeki estudiados hasta la fecha.

Resumiendo sobre nuestros cuatro ozeki, el trabajo de Kotomitsuki acaba de empezar, mientras que el de Kotooshu es un trabajo laborioso en progreso. Kaio y Chiyotaikai son convincentes. Si bien es justo señalar que Kaio es superior en cuanto a lo que refleja su grado, también hay que decir que Wakashimazu y Konishiki también estuvieron en suspensión durante un período considerable al final de su carrera, al igual que casi todos los ozeki en cierta medida. Kaio acaba de lograr mantenerse durante más tiempo que los demás no siendo competitivo.

Chiyotaikai es más intrigante, porque mientras la mayoría ve a Kaio mucho más favorablemente, aún están clasificados uno al lado del otro. Hay mucho que decir sobre él en relación con Kaio, porque ha sido ozeki mucho más tiempo y ha sido más competitivo, con una habilidad decididamente

más elegante.

Ambos ozeki han tenido su cuota de crítica en los últimos años, pero incluso con sus defectos está claro que han hecho su trabajo mucho mejor que casi todos los que vinieron antes. En un panorama más amplio, es muy revelador cuantificar cómo la mayoría de los escasos ozeki históricos apenas tuvieron un impacto directo en el yusho. A excepción de unos pocos, la mayoría de las carreras de los ozeki se fundieron haciendo exactamente lo que Kaio y Chiyotaikai han hecho recientemente, manteniéndose. Esto puede notarse examinando la carrera de cada ozeki en la hoja de cálculo del Grado de Ozeki que está [aquí](#). Hay que fijarse en las

numerosas entradas -1 y 0 para los no yokozuna, incluso algunos notables como Takanohana y Kiyokuni. (Recordad congelar en la celda C9 para navegar por la hoja de cálculo).

Se ha dicho que estos dos sufrieron debido a la posición dominante de Asashoryu, pero no puedo estar de acuerdo con esto. Ellos no sufrieron a causa de Asashoryu. Han sufrido porque no era material de yokozuna, ni más ni menos que el resto de los ozeki competentes que no tuvieron lo necesario para seguir ese camino. Eso no es nada malo en absoluto, porque al final todos los veteranos ozeki capaces de defender su rango han demostrado que pueden hacer una cosa que sólo ellos y el

yokozuna pueden hacer, que es alcanzar constantemente el kachi koshi mientras luchan contra todos los de la parte superior en casi todos los torneos. Si usted ve a cualquier otra persona hacerlo, está viendo a un futuro ozeki.

Para mi es difícil saberlo porque no puedo leer la prensa japonesa, pero espero que actualmente Kaio y Chiyotaikai están recibiendo los aplausos del público que se merecen, mientras aún están dándolo todo sobre el dohyo, en lugar de tener que esperar a escribir esas historias hasta que se retiren. Durante su carrera, ambos han alcanzado el nivel de ozeki, algo que muy pocos pueden decir, y son merecedores de ser tratados como héroes en su época.

Los Yokozuna

<u>RANGO</u>	<u>RIKISHI</u>	<u>GRADO</u>	<u>YAO*</u>	# TORNEOS	<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: Año Fue 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	Kotomitsuki	0.714	2007	7
4	Wakashimazu	0.643	1983	28
5	Kirishima	0.625	1990	16
6	Konishiki	0.615	1987	39
7	Kaio	0.551	2000	49
8	Chiyotaikai	0.466	1999	58
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	Dejima	0.250	1999	12
18	Mitsuneyama	0.250	1953	8
19	Daikirin	0.240	1970	25
20	Kotooshu	0.235	2006	17
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: Año Fue Ozeki

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.

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 mínimos 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.