

# El Lugar De Trabajo Del Ozeki

por Lon Howard

En el nakabi (día 8) del Kyushu Basho, un locutor de la versión inglesa de la cadena de televisión NHK, Ken Swenson, sugirió algo sobre los ozeki que a veces he pensado sobre mí. Dijo que el requisito del kachi koshi de un ozeki debería de ser más de ocho victorias, tal vez nueve o incluso diez victorias. Además de complicar profundamente la definición de kachi Koshi, significaría también que se endurecía la norma para evitar la degradación y evitar el kadoban.

¿Una idea radical? Tal vez, pero antes de erradicarla, por lo menos debemos considerar que hay otro escalón de rikishi que ya tiene un alto nivel de kachikoshi: el yokozuna. Tanto los yokozuna como los ozeki tienen más responsabilidades que el resto, así que si es absurdo pensar que un yokozuna podría mantener su rango con una serie de ocho victorias en un torneo, ¿por qué debería un ozeki darse un paseo notablemente más fácil? O bien, si un simple sekiwake puede mantener su rango consiguiendo ocho victorias, ¿por qué sería tan oneroso pedir a un ozeki hacerlo un poco mejor, sobre todo porque todos ellos pelean esencialmente ante los mismos rivales en cada torneo?

En la actualidad, un ozeki tiene un nivel inferior porque está autorizado a mantener su rango simplemente alternando kachikoshi y makekoshi, algo que no le es posible a un rikishi de cualquier otro rango en el sumo. Esta es la razón por la que se ha dicho que un ozeki tiene el mejor trabajo en el sumo, ¡después de Takamisakari por supuesto!

No voy a discutirlo aquí, pero tratemos de buscar un mundo de ozeki con un kachikoshi estándar de 9 victorias antes de decidir. Para hacerlo, vamos a aplicar esa norma al registro actual de victorias-derrotas de los últimos 31 ozeki cubiertos en el estudio hasta la fecha, comenzando con Mitsuneyama y terminando con Kotomitsuki.

Para comparar manzanas con manzanas en la medida de lo posible, he hecho caso omiso de los kosho (combates perdidos debido a las lesiones) y se utilizan sólo los triunfos y las derrotas registradas. El estándar de 10 y 33 victorias para alcanzar el grado de ozeki (una vez que el rango se ha perdido) se aplica también. No es perfectamente realista, porque durante el kosho, algunos ozeki hubieran competido en vez de retirarse, pero probablemente se puede suponer que estuvieran lesionados al menos parcialmente, hubieran sido makekoshi de todos modos.

Para ayudar en la interpretación de los resultados, tomé la base de datos de ozeki existente (que se encuentra [aquí](#)) y le añadí un relieve coloreado a los torneos con 9 victorias para distinguirlos de los torneos con 8 victorias, ya que tanto las ocho como las nueve victorias otorgan cero puntos. Esta base de datos ad hoc se puede ver [aquí](#).

Bien, ¿qué tenemos? Bueno, para empezar no habría habido ozeki en el banzuke durante los últimos cuatro torneos. Kaio habría sido degradado en mayo de 2006 y Chiyotakai en enero de 2005, sin haber recuperado su rango hasta

la fecha.

Un desglose de la carrera de cada uno de los ozeki puede verse [aquí](#). Actualmente está ordenado por el total de "habrían-sido" torneos, pero se puede reordenar como a uno le guste.

Durante los actuales 50 torneos de Kaio como ozeki, sólo habría retenido el rango en 33 de esos torneos, con dos rachas separadas de 15 y 18 torneos. En cuanto a Chiyotakai, en lugar de su actual registro de 59 torneos como ozeki, nos habríamos encontrado con algo totalmente diferente y bastante extraño: CINCO rachas diferentes como ozeki, que durarían (en orden) 2, 10, 3, 6, y 10 torneos. Esto le hubiera hecho ser ozeki en 31 torneos en lugar de en 59.

Esto significa que Kaio y Takanonami compartirían el récord de mayor número de torneos como ozeki con 33 cada uno, siguiéndoles de cerca Chiyotakai con 31.

Me sorprendió encontrar que 16 de los 31 ozeki hubieran recuperado la categoría, con algunos - en especial Konishiki y Asashio - con más éxito en su segunda oportunidad. Doce de esos 16 fueron "repromovidos" tras ganar 10 combates después de haber sido degradados. Los cuatro que recuperaron la condición de ozeki con 33 victorias en tres torneos eran Konoshiki, Takanohana, Tochiazuma y Kaiketsu, aunque cabe mencionar que Kaio también lo habría hecho si no hubiera alcanzado primero las 10 victorias.

La estadística más reveladora está

en la parte inferior de la tabla, representada por los números 745 y 474. La primera cifra representa el número total de torneos que los 31 ozeki han pasado en el rango. La segunda cifra es el número total que DEBERÍAN HABER pasado si hubiera un kachikoshi de 9 victorias con respecto al kadoban y a la degradación, manteniendo los actuales requisitos para volver a promocionar.

Ahora no tengo tiempo de ir a través de 60 años de torneos para ser más exacto, pero es razonable concluir que durante este período habría habido una relativa saturación de torneos sin ozeki en el banzuke, en lugar de sólo uno, el Aki de 1981. Por lo tanto preguntémosnos, ¿podría haber sido algo malo? O mejor aún, ¿sería algo malo si pasase en el futuro?

En 1981, cuando se vaticinó que el banzuke no tendría ningún ozeki, hubo gente que escribió que qué había salido mal. En julio de ese año, el periodista de sumo Ryo Hatano escribió que los ozeki eran más indispensables que los yokozuna, y no estaba hablando sólo por sí mismo. La verdad es que siempre ha sido un hecho el que debe haber ozeki en el banzuke. Cuando hay menos de dos ozeki, al menos un yokozuna debe doblar como ozeki y se le incluye en el banzuke como yokozuna-ozeki, y en el caso del Aki de 1981 había dos de esos Y-O. El banzuke es considerado por muchos en Japón como un pedazo de tela que representa un parangón histórico, y si una parte esencial del tejido desaparece, los tradicionalistas verán un desastre

de proporciones nacionales. E la gente así la que aún ejecuta el sumo, y es por eso que sólo ha habido un torneo en los últimos 103 años sin un verdadero ozeki en el banzuke. En un mundo donde la promoción - y su defensa - al rango se basa teóricamente sobre la base de la auténtica competición, esto no podría haber ocurrido sin algo menos que la intervención divina.

Cuando no existe una clara, razonable y permanente diferencia entre el ozeki y el resto de sanyaku, se considera que el banzuke deja de funcionar; peor aún, deja de funcionar en su punto más visible. Entonces, con el fin de mantener intacto el banzuke, a los ozeki debe permitírseles fijar la propiedad de la categoría, mientras exhalan la apariencia de que compiten entre sí de verdad. Si se elevasen los niveles para evitar la degradación y el kadoban, como indica el gráfico, la ingeniería necesaria para mantener un banzuke intacto haría que los combates cooperativos entre ozeki, actualmente en debate, se asemejasen en comparación a las luchas de gladiadores romanos.

Así que gracias por la idea, Ken. En mi mundo perfecto al igual que en el tuyo, estoy de acuerdo contigo. Como no tengo ningún inconveniente en aceptar que todas las culturas evolucionan, me entusiasmo la idea de que en realidad el mantener el rango de ozeki durante varios años seguidos se tendría en mucha mayor estima que hoy en día. Y aquellos combates del senshuraku entre los ozeki durante el día final de un

torneo serían bonitos de ver, ¿verdad?

Pero, como hemos visto, es mucho más fácil introducir cualquier número de enmiendas constitucionales en la gestión de los temas públicos de un país que introducir ni siquiera una en el banzuke, así que al menos para mí esto no va a ser algo que continúe viendo.

Unas pocas notas:

Algunos 'arreglos' se han hecho a la base de datos de ozeki desde el último número:

1. Por alguna razón se perdieron los tres últimos torneos de Tochiazuma, y se han añadido. Como resultado, su ranking es el 18º en vez del 16º.
2. Las carreras como ozeki de Kiyokuni, Yutakayama y Kitabayama empezaron por error un torneo antes, y como resultado sus rankings son 9º, 11º y 14º, en vez de 10º, 9º y 13º respectivamente.
3. Shionoumi ha sido sacado de la lista de forma temporal, ya que he descubierto que tuvo dos carreras como ozeki, y la primera tuvo lugar antes del inicio del sistema de 15 combates por torneo. Se le añadirá de nuevo cuando establezca una plantilla para incluir esos combates.
4. Para una completa explicación de El Lugar de Trabajo del Ozeki y cómo fue concebido, continúe hacia abajo por las páginas sucesivas.

# 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	<b>Kotomitsuki</b>	0.625	2007	8
6	Konishiki	0.615	1987	39
7	<b>Kaio</b>	0.520	2000	50
8	<b>Chiyotaikai</b>	0.458	1999	59
9	Kiyokuni	0.393	1969	28
10	Hokutenyu	0.386	1983	44
11	Yutakayama	0.382	1963	34
12	Takanohana	0.360	1972	50
13	Tochihikari	0.318	1962	22
14	Kitabayama	0.300	1961	30
15	Ouchiyama	0.286	1955	7
16	Dejima	0.250	1999	12
17	Mitsuneyama	0.250	1953	8
18	Tochiazuma	0.241	2002	29
19	Daikirin	0.240	1970	25
20	<b>Kotooshu</b>	0.222	2006	18
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	Masuiyama II	-0.286	1980	7
28	Maenoyama	-0.300	1970	10
29	Matsunobori	-0.467	1956	15
30	Miyabiyama	-0.500	2000	8
31	Daiju	-0.600	1973	5
1	Kotokaze	0.818	1981	22

\* YAO: Año Fue Ozeki

## Los Yokozuna

<b><u>RANGO</u></b>	<b><u>RIKISHI</u></b>	<b><u>GRADO</u></b>	<b><u>YAO*</u></b>	<b># TORNEOS</b>	
				<b><u>OZEKI</u></b>	
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