

# El Ascensor

por Lon Howard

En el último número dije que Hokutoriki había entrado en una zona muerta del ascensor, perfectamente posicionado para alternar entre los dominantes y desafortunados rangos del banzuke de torneo a torneo. En el Haru Basho yo diría que navegó a través de la zona gris sin ni siquiera una ola o ruptura de la capa de ozono. Con su rango de maegashira 1 se garantizaba una caída, pero su desastroso registro de 2 victorias estuvo 'por debajo de lo esperado' por así decirlo. Dio a su carrera en el ascensor un aumento sin precedentes incluso para él, con una caída de 24 puestos hasta maegashira 13, pasando del 12º al 9º lugar en la lista de todos los tiempos.

Competir en ese rango, es fácil que consiga 10-11 victorias en el Natsu Basho y sustituya fácilmente a Daitetsu en la 8ª posición. Y si sube lo suficiente como para volver a enfrentarse a los joi jin en Nagoya, podría tener como objetivo un puesto entre los cinco primeros, posiblemente tan alto como el 4º de todos los tiempos

para fin de año. Esto sería un fantástico logro para un rikishi fuera de la 'era del ascensor' de la década de los 80 y principios de los 90. La lista de los top-20 rikishi ascensor de todos los tiempos puede verse [aquí](#), junto con una breve explicación de los términos utilizados.

Las ocho victorias de Takekaze como maegashira 4 en Haru sorprendió a la mayoría de los observadores y también interrumpió su progreso en el ascensor, al menos de forma temporal. Sin embargo es probable que lo reanude ahora, ya que no podrá mantener su rango del Natsu como maegashira 2 y deberá de caer al menos cinco o seis filas en el banzuke. Para que conste en acta, su Índice Ascensor de 7,31 es el 33º de todos los tiempos, y podría entrar en la lista de los top 20 si no cae en una falta de consistencia. Él y Futeno permanecen en segundo y tercer lugar respectivamente entre los rikishi en activo. Futeno no se hizo a sí mismo un favor para el ascensor en Haru con su 7-8 como

maegashira 9 y tratará de retomar su impulso desde el puesto 10 en el ranking de Natsu.

Kakuryu hizo una breve aparición como nuevo número cuatro la última vez, pero su sorprendente entrada en el sanyaku desde maegashira 1 le ha hecho caer hasta la posición ocho. Desde allí probablemente suba de nuevo en la lista un poco ya que espero que sufra la habitual iniciación en el sanyaku (por ejemplo 4-11) en Natsu. El resto del top 10 de la lista en activo se movieron de nuevo. Dicha lista puede verse [aquí](#). Nos vemos en agosto mientras seguimos el rastro del asalto de Hokutoriki a los puestos principales del ascensor, ya que aquí estamos viendo a un rikishi legendario, así que no se pierda nada.

*Como recordatorio, como SFM se edita el día del banzuke, El Ascensor siempre va un torneo por detrás. Este informe se preparó antes del inicio del Natsu Basho.*

# Lista De Rikishi Ascensor Top-20 De Todos Los Tiempos

	<b><u>RIKISHI</u></b>	<b><u>MOQ</u></b>	<b><u>AFQ</u></b>	<b><u>REI</u></b>	<b><u>LF</u></b>	<b><u>EI</u></b>	<b><u>MY</u></b>
1	Itai	11.58	0.8039	9.31	1.50	13.96	1987
2	Takanofuji	11.00	0.9355	10.29	1.33	13.69	1988
3	Sadanoumi	10.61	0.7674	8.15	1.45	11.81	1984
4	Daijuyama	9.91	0.7460	7.39	1.50	11.09	1986
5	Jingaku	9.47	0.7955	7.53	1.46	10.99	1987
6	Kirinji	10.23	0.6867	7.02	1.50	10.53	1981
7	Higonoumi	10.06	0.6863	6.90	1.50	10.35	1997
8	Daitetsu	10.13	0.7586	7.69	1.31	10.07	1986
9	<b>Hokutoriki</b>	9.29	0.7561	7.02	1.43	10.04	
10	Kyokudozan	8.40	0.8043	6.76	1.48	10.00	1992
11	Takamisugi	9.70	0.6812	6.43	1.50	9.91	1989
12	Kasugafuji	8.88	0.7619	6.77	1.44	9.75	1992
13	Mainoumi	9.21	0.7368	6.78	1.40	9.50	1994
14	Koboyama	9.06	0.6875	6.23	1.50	9.34	1985
15	Tochiazuma (1)	8.34	0.7414	6.18	1.50	9.27	1972
16	Kyokushuzan	9.51	0.6500	6.18	1.50	9.27	2001
17	Ozutsu	8.19	0.7500	6.15	1.50	9.22	1985
18	Tochihikari (2)	8.52	0.7049	6.00	1.50	9.00	1979
19	Kotofuji	10.00	0.6571	6.57	1.37	9.00	1991
20	Toyokuni	9.00	0.7143	6.43	1.37	8.81	1965

(1) El sekiwake

(2) aka Kaneshiro

## **Explicación de la terminología:**

**MOQ** (Move On Quotient): Número promedio de puestos en el banzuke (no rangos numerados) que se mueve por basho.

**AFQ** (About Face Quotient): Porcentaje de veces que el rikishi cambia de dirección en el banzuke.

**REI** (Raw Elevator Index):  $MOQ \times AFQ$ .

**LF** (Longevity Factor):  $1.xx$  ( $xx$  = número de torneos en posición clasificatoria).

**EI** (Elevator Index):  $REI \times LF$ .

**MY** (Mid-Year): Año de la puntuación media en la racha clasificatoria del rikishi.

Para una descripción detallada, ver las [Reglas](#).

## Lista De Rikishi Ascensor Top 10 En Activo

	<b><u>RIKISHI</u></b>	<b><u>MOQ</u></b>	<b><u>AFQ</u></b>	<b><u>REI</u></b>	<b><u>LF</u></b>	<b><u>EI</u></b>
1	Hokutoriki *	9.29	0.7561	7.02	1.43	10.04
2	Takekaze *	7.27	0.7500	5.45	1.34	7.31
3	Futeno *	7.39	0.6667	4.92	1.32	6.50
4	Kyokutenho *	6.55	0.6271	4.11	1.50	6.16
5	Asasekiryu *	7.62	0.5833	4.45	1.38	6.14
6	Tamanoshima *	7.18	0.5200	3.73	1.50	5.60
7	Kakizoe *	6.50	0.6364	4.14	1.35	5.58
8	Kakuryu	6.73	0.7143	4.81	1.16	5.58
9	Takamisakari *	6.00	0.6429	3.86	1.44	5.55
10	Homasho	8.67	0.5294	4.59	1.19	5.46

\* Rikishi calificado plenamente.

Algunos números pueden parecer inexactos porque la hoja de cálculo calcula números sin redondeo.

### **Explicación de la terminología:**

**MOQ** (Move On Quotient): Número promedio de puestos en el banzuke (no rangos numerados) que se mueve por basho.

**AFQ** (About Face Quotient): Porcentaje de veces que el rikishi cambia de dirección en el banzuke.

**REI** (Raw Elevator Index):  $MOQ \times AFQ$ .

**LF** (Longevity Factor):  $1.xx$  ( $xx$  = número de torneos en posición clasificatoria).

**EI** (Elevator Index):  $REI \times LF$ .

Para una descripción detallada, ver las [Reglas](#).

# Reglas Del Ascensor

## PROCEDIMIENTO GENERAL:

Estos componentes se usan para determinar la posición de un rikishi en el Ranking:

1. *Move On Quotient (MOQ)*: El promedio de número de puestos de banzuke que se mueven por torneo (actualmente hay 42 puestos en el banzuke de makuuchi): Empezando por el 2º torneo de la serie, se cuentan el número de puestos que se mueve, tanto hacia arriba como hacia abajo, desde el torneo anterior, y se hace esto en cada torneo hasta el torneo final de la serie. El total de esos números se cuenta y se divide por el número de cifras usadas. Esto es el MOQ, y se expresa con un número con dos posiciones decimales. Ej.: 6.25.
2. *About Face Quotient (AFQ)*: El porcentaje de veces que el rikishi cambia de dirección en el banzuke: Empezando con el 2º torneo de la serie y yendo hacia abajo, registra un positivo (+) si el rikishi sube en el banzuke desde el torneo anterior, y registra un negativo (-) si el rikishi baja (si no hay marca es que no hubo movimiento). Así, empezando con el 3er torneo de la serie, se determina si hubo un cambio de dirección del torneo anterior o no. Por ejemplo, tras un positivo sucede un cambio de dirección con un negativo (-), y vice versa. Finalmente, se divide el número total de cambios de dirección por el número total de veces que fue posible un cambio de dirección (por ejemplo, número de torneos de la serie, menos 2). Este porcentaje es el AFQ, y se expresa como un número decimal de cuatro posiciones, por ejemplo, .6315.
3. *Raw Elevator Index (REI)*: Simplemente multiplicar el MOQ por el AFQ.
4. *Longevity Factor (LF)*: 1.xx, en el que xx es igual al número total de torneos en la serie clasificatoria de un luchador. Por ejemplo, si un rikishi tiene 45 torneos en su serie, su LF es 1.45. Cuando el LF de un rikishi alcanza 1.50, no sube más,

pero se mantiene en 1.50 durante el resto de su carrera. Esto es así para prevenir que un rikishi tenga un gran Índice Elevador (EI) basado más en su longevidad que en sus movimientos arriba y abajo en el banzuke.

5. *Elevator Index (EI)*: Multiplicar el REI por el LF.

Los rikishi son clasificados según su Elevator Index, con el más alto a la cabeza.

## REGLAS ESPECIFICAS:

1. Un rikishi debe tener una serie seguida de al menos 30 torneos clasificatorios consecutivos para aparecer en el listado de todos los tiempos.
2. Una serie de un rikishi se espera que empiece con su primera aparición en makuuchi y que finalice con la última, con estas excepciones:
  - Cuando una serie empieza con la primera aparición en makuuchi, para que sea continua, según se cuenta la lista de torneos, el número total de apariciones en makuuchi debe ser al menos igual a las apariciones totales en juryo o inferiores. Si esto no es así, esa serie está rota y se asume que empieza una nueva serie con la segunda aparición en makuuchi, aplicando el mismo procedimiento. La serie realmente empieza con la primera aparición en makuuchi cuando este test es pasado.
  - Si usando la excepción anterior se produce una serie con menos de 30 torneos porque la serie no empezó con la primera aparición en makuuchi, se empieza la serie con la siguiente aparición más antigua en makuuchi, yendo atrás en el tiempo, hasta haber ido tan atrás para alcanzar una serie de 30 torneos. Si se usa esta excepción para crear una serie de 30 torneos, se abandonará cuando no sea ya necesaria.

- Si la última aparición en makuuchi es inmediatamente precedida por al menos tres apariciones consecutivas en juryo o inferior, la serie no finalizará con esa aparición. En cambio, la serie finaliza con la última aparición en makuuchi que no es precedida inmediatamente por al menos tres apariciones en juryo o inferior.

3. Si un rikishi no acumula una serie de al menos 30 torneos clasificatorios consecutivos bajo estas reglas, su serie simplemente empezará con la primera aparición en makuuchi y finalizará con la última. Si hay aún menos de 30 torneos en esa serie, empezará con su primera aparición en makuuchi y continuará hasta que se retire. En cuanto la serie llegue al menos a 30 torneos, estará clasificado para aparecer en el Ranking.
4. Para calcular el Move On Quotient (MOQ), a un rikishi se le otorgan cero movimientos de banzuke por una bajada a juryo y por el primer torneo de makuuchi cuando vuelva de juryo, independientemente de cuantos puestos se haya movido. Por ejemplo, para contar el número de puestos de banzuke que se mueven de un torneo a otro, ambos torneos deben de ser en makuuchi. De forma similar, no se otorga ningún puesto a un cambio de dirección cuando se transita hacia y desde juryo.
5. Todos los rangos del sanyaku que no sean Este son considerados Oeste. Por ejemplo, S2e y S2w se consideran ambos como Sw. \*

\* Nota: Tratando de ser exactos en las cuentas de más de dos puestos por cada rango del sanyaku (en los casos en los que sucede) se requiere un sistema que a veces produce resultados absurdos hacia abajo en el banzuke, como el que un rikishi que pase de M6e a M7e, sea puntuado con 0 o 1 movimiento de puestos, incluso aunque realmente se movieron dos puestos.