

Die Ozeki-Job-Analyse

von Lon Howard

In diesem ersten Update der Ozeki-Job-Analyse, die in der letzten Ausgabe Premiere hatte, beschloss ich, mich hauptsächlich auf die vier aktuellen Ozeki zu konzentrieren und ihrer Karrieren aus einem historischen Blickwinkel zu betrachten.

Würde man die meisten Fans fragen, wie sich Kotomitsuki in seinen sieben Ozeki-Basho geschlagen hat, so würden die meisten vermutlich sagen: „Hmm, ganz gut... Ja, er hat sich ganz gut geschlagen.“ Nun, wenn man unser Zählsystem hernimmt, war er sogar viel besser als das: Er war spektakulär gut. Tatsächlich ist er mit den zwei Punkten, die er für die Yusho-Herausforderung in Aki bekommen hat, vom 7. auf den 3. Platz gewandert und hat nur noch Kotokaze und Takanonami vor sich.

Die Werte für alle bisher betrachteten Ozeki könnt Ihr [hier](#) finden, und die Methode zur Berechnung der Werte [hier](#). Um ein Gefühl für den Denkprozess hinter der Berechnungsmethode zu bekommen, könnt Ihr die Einführung zur Ozeki-Job-Analyse [hier](#) nachlesen.

Aber das ist das einzige Yusho, um das er als Ozeki herausgefordert hat; wie könnte das spektakulär sein, werdet Ihr fragen. Nun, wenn man bedenkt, dass es erst die dritte Yusho-Herausforderung eines Ozeki (der nicht Yokozuna wurde) in den letzten zweieinhalb Jahren ist – Kotooshu verblüffendes Yusho im Mai eingeschlossen – könnte es das vielleicht erklären. Zusätzlich machte er in vier dieser sieben Basho Punkte, und da er erst noch

ein Make-koshi abliefern muss, hat er auch noch keinen der bisherigen Punkte verloren. Das sieht dem Anfang von Kotokazes Ozeki-Karriere sehr ähnlich, und da es offensichtlich ist, dass Kotomitsuki gerade seinen Höhepunkt erreicht und die anderen Ozeki unsterblich und/oder alternd sind, muss ich sagen, dass er auf bestem Wege dazu ist, einer der größten Ozeki aller Zeiten zu werden – solange er es sich nicht durch eine Beförderung versaut.

Wäre Kaio Mitte 2006 zurückgetreten, läge sein Wert in etwa bei dem von Kotokaze, aber er sinkt, da er seit Kyushu 2004 nur in fünf Basho Punkte geholt hat und in sechs Basho welche verloren hat; dabei hatte er keine Herausforderungen um das Yusho. Im Moment ist er nur auf den 7. Platz zurückgefallen, aber je länger er durchhält, ohne mindestens zehn Kämpfe zu gewinnen, desto tiefer wird er fallen. Trotzdem ist es unbestritten, dass er einer der Großen ist, und daher – wie ich im August betont habe, ist kein Bewertungssystem perfekt – ist das auch nur ein weiterer Referenzpunkt. Kotokazes hochfliegender Wert wurde konserviert, als er im Alter von 28 Jahren wegen einer Krankheit plötzlich seinen Rang verloren hatte zu einer Zeit, als er sowieso kadoban war, also ist der Vergleich seines Werts mit dem von Kaio nicht allzu aussagekräftig.

Chiyotaikai ist aktuell auf dem 8. Platz gleich hinter Kaio, aber im Gegensatz zu letzterem wäre sein Rang – wäre er Mitte 2006 zurückgetreten – genau der gleiche mit einem nur geringfügig niedrigeren Wert. Das liegt daran,

dass er seitdem viermal mindestens zehn Siege hatte und überdies eine Herausforderung um das Yusho hatte, also war er konkurrenzfähiger. Die Werte von beiden haben wegen ihrer hohen Anzahl von Make-koshi (etwa 25 Prozent) aber gelitten.

Das einzige, was Kotooshu davon trennt, nur ein Basho von einem negativen Wert entfernt zu sein, ist sein schockierendes Yusho im Natsu Basho, und das sogar trotz einer sehr moderaten Make-koshi-Quote von zwölf Prozent. In anderen Worten: Außer dass er ein 203 cm großer Kaukasier ist, war er bisher einer der eher zu vergessenden Ozeki in der Geschichte. Sein Ozeki-Wert von 0,235 steht an 20. Stelle der bisher überprüften 32 Ozeki.

Insgesamt gilt für unsere vier Ozeki also, dass Kotomitsukis Schaffenswerk gerade beginnt, und dass Kotooshus eine mühselige Arbeit im Gange ist. Es sind Kaio und Chiyotaikai, die fesselnd sind. Während es fair scheint, Kaio höher zu bewerten, als sein Wert widerspiegelt, sollte auch angemerkt werden, dass Wakashimazu und Konishiki sich eine beträchtliche Zeit lang am Ende ihrer Karriere gerade so auf ihrem Rang hielten, genauso wie es fast alle Ozeki zu einem gewissen Grad getan haben. Kaio hat es nur geschafft, den Rang länger zu sichern als die anderen, während er nicht mehr konkurrenzfähig war.

Chiyotaikai ist verblüffender, denn obwohl die meisten Kaio besser bewerten, sind beide dennoch auf nebeneinanderliegenden Plätzen. Und es kann im Vergleich zu Kaio

viel mehr zu seinen Gunsten angeführt werden, denn er ist länger Ozeki und konkurrenzfähig geblieben, und all das mit einem eindeutig kleineren Set an Fähigkeiten.

Beide Ozeki sind in den letzten Jahren mehr als einmal heruntergemacht worden, aber sogar mit ihren Fehlern ist es klar, dass sie ihre Jobs viel besser gemacht haben als fast alle, die bisher da waren. Im Gesamtbild ist es sehr vielsagend, wie mager die meisten historischen Ozeki in Bezug auf direkte Bedeutung für die Entscheidung um das Yusho waren. Außer einer Hand voll wurde die Mehrheit der Ozeki-Karrieren genauso verbracht, wie es Kaio und Chiyotakai in den letzten Jahren getan haben: Den Rang halten. Ein Gefühl dafür bekommt man, wenn man sich die Ozeki-Karrieren in der „The Ozeki

Grade“-Arbeitsmappe [hier](#) ansieht. Beachtet die vielen Einträge mit -1 und 0 bei den Nicht-Yokozuna, sogar bei Berühmtheiten wie Takanohana und Kiyokuni. (Denkt daran, in Zelle C9 das Fenster zu fixieren, um das Arbeitsblatt zu durchforsten.)

Man sagt, dass die beiden unter Asashoryus Dominanz gelitten haben, aber da kann ich nicht zustimmen. Sie haben nicht wegen Asashoryu gelitten. Sie haben „gelitten“, weil sie kein Yokozuna-Material sind – nicht mehr und nicht weniger als all die anderen kompetenten Ozeki, die nicht die Fertigkeiten dafür hatten, den Weg bis ganz ans Ende zu gehen. Das ist überhaupt keine schlimme Sache, den unterm Strich haben alle Ozeki-Veteranen, die in der Lage waren, ihren Rang zu verteidigen, gezeigt, dass sie etwas tun konnten, was nur sie und die

Yokozuna können: Beständig Kachi-koshi holen, während man gegen nahezu alle Top-Leute in nahezu allen Basho antritt. Wenn Ihr jemand anderen findet, der das auch tut, dann seht Ihr einen zukünftigen Ozeki.

Da ich die japanische Presse nicht lesen kann, weiß ich es nicht, aber ich hoffe, dass Kaio und Chiyotakai den öffentlichen Beifall, den sie verdienen, heute bekommen, während sie noch ihr Bestes auf dem Dohyo geben, anstatt dass die bis zu ihrem Rücktritt warten müssen, bis diese Geschichten geschrieben werden. Während ihrer Karrieren haben beide die Ozeki-Hürde erhöht – etwas, das sehr wenige von sich behaupten können – und sie verdienen es sehr, als Helden ihrer Zeit gefeiert zu werden.

Die Yokozuna

RANG	RIKISHI	WERT	YAO*	# OZEKI-BASHO	
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: Jahr, in dem der Ozeki-Rang erreicht wurde („Year Attained Ozeki“).

Die Ozeki

<u>RANG</u>	<u>RIKISHI</u>	<u>WERT</u>	<u>YAO*</u>	<u># OZEKI-BASHO</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: Jahr, in dem der Ozeki-Rang erreicht wurde („Year Attained Ozeki“).

Berechnung Der Ozeki-Punkte

Jeder Ozeki erhält in jedem Basho Punkte, je nachdem was er erreicht hat (natürlich jeweils nur für die höchste zutreffende Kategorie):

Punkte	Kategorien Erreichtes Ergebnis
-1	Make-koshi
0	Acht oder neun Siege
1	Zehn oder mehr Siege
2	Herausforderer um das Yusho
3	Yusho

Es gibt vier Möglichkeiten, in

einem Basho Herausforderer um das Yusho zu sein:

1. Niederlage in einem Kettenkampf (Stichkampf).
2. Mindestens 12 Siege.
3. 11 Siege und an Tag 14 im Yusho-Rennen.
4. 10 Siege und an Tag 15 im Yusho-Rennen.

Jedem Ozeki wird ein Wert zugewiesen, der wie folgt berechnet wird: Nachdem ein Ozeki die Punkte für jedes Basho (-1 bis 3) bekommen hat, werden alle Punkte zusammengezählt

(positive und negative) und durch die Gesamtzahl seiner Ozeki-Basho geteilt. Der so erhaltene Wert ist einfach die durchschnittliche Zahl an Punkten, die er pro Ozeki-Basho erhalten hat (dargestellt mit drei Nachkommastellen).

Bisher hat kein Ozeki, der nicht zum Yokozuna befördert wurde, im Durchschnitt einen Punkt pro Basho geholt – nicht einmal die, die mehrere Yusho gewonnen und viele Male Herausforderer um das Yusho waren.

Eine Einführung In Die Ozeki-Job-Analyse

Ein Teil der Inspiration dafür kommt von David Shapiro, der gelegentliche Gastkommentator der englischen NHK-Sumo-Übertragung. Er hat die reichhaltigsten Analysen der Gastkommentatoren und -innen, und David vergisst es nie, uns bei jedem seiner Auftritte mindestens zweimal daran zu erinnern, dass es die Aufgabe des Ozeki ist, den Yokozuna im Kampf um das Yusho herauszufordern. Keine neues Konzept, aber dank der überschwänglichen Art (der New Yorker Akzent tut sein übriges) wird diese Pflicht in mein Hirn eingebraut bleiben, solange es arbeitet. Eine weitere oft zitierte „Einstellungsvoraussetzung“ für einen Ozeki ist, dass er wenigstens zehn Siege in einem Basho holen sollte.

Nachdem ich das viele Jahre lang gehört hatte, begann ich mich zu fragen, ob die Ozeki jemals auf dieser Basis bewertet und verglichen wurden, und daher wollte ich es ausprobieren.

Beim Grübeln über die Kriterien dachte ich an die Ozeki-Diskussionen, die wir online hatten. Wenn wir darüber sprechen, ob die Ozeki ihren Job erledigen, sind wir üblicherweise nur am hier und heute interessiert, und unser Gedächtnis ist kurz. Egal was sie geleistet hatten, als sie „stark“ oder nicht verletzt waren oder als ihre Gegnerschaft schwächer war, wir fordern, dass die ihren Job heute erledigen; und wenn sie es nicht tun, lassen wir es sie hören. Wenn sie nicht nur ihre Ozeki-Mission nicht erfüllen, sondern auch noch ein weiteres Kadoban haben, machen wir großen Lärm: „Kadoban... Schon wieder? Warum tritt er nicht einfach zurück?“ Mit diesen Worte im Hinterkopf dachte ich, es wäre das Beste, alle Ozeki-Basho zu zählen und nicht die besten Stücke

der Karriere herauszupicken.

Ich versuchte, die Bewertung so einfach wie möglich zu machen, indem ich jedem Ozeki für jedes Basho Punkte gab, je nachdem, was sie erreicht hatten. Ich begann mit der Forderung „10 Siege Minimum“ und vergab einen Punkt, wenn sie mindestens zehn Kämpfe gewonnen hatten, was bedeutet, dass sie null bekamen, wenn sie nur acht oder neun Siege hatten, da sie nichts besonderes geleistet hatten. Bisher recht einfach. Aber zehn Siege stellen üblicherweise keine Herausforderung um das Yusho dar, also folgt, dass ein Punkt vergeben werden sollte, wenn jemand wirklich herausfordert. Dann wiederum gewinnen aber manchmal Ozeki tatsächlich ein Yusho, und natürlich sollte ein gewonnenes Yusho mehr Punkte bringen als eine Herausforderung um das Yusho. Das führte dazu, dass ich einen, zwei und drei Punkte für zehn Siege, eine Yusho-Herausforderung und ein tatsächliches Yusho vergab.

Dann gibt es noch den Unterschied zwischen Kachi-Koshi und Make-Koshi. Das ist eine wichtige Sache für einen Ozeki, denn ein Make-Koshi könnte zu einem Rang- und Prestigeverlust führen, der weitaus größer ist als der, den Rikishi unter ihm haben, und je mehr Kabodan ein Ozeki sammelt, desto größer ist die Schmälerung seines Lebenswerks. Das führte zu dem Schritt, einen Punkt pro Make-Koshi abzuziehen.

Bis jetzt nicht zuuuu kompliziert. Außer einer Sache, die Eueren Augen sicher nicht entgangen ist. Natürlich meine ich folgendes: Wie qualifiziert man sich für die wertvollen zwei Punkte, die es für eine Yusho-Herausforderung gibt – oder ganz kurz: Wie bestimmt

man, dass ein Ozeki um das Yusho gekämpft, es aber nicht gewonnen hat?

Die Antwort ist natürlich ähnlich wie die in der Aufzugsfahrt: Mangels etwas, das man fortführen könnte, musste ich etwas erfinden.

Die offensichtlichste Variante, um um das Yusho zu kämpfen, ist eine Niederlage in einem Kettei-Sen. Knapper kann man nicht ans Yusho kommen, ohne es zu gewinnen, aber das passiert nicht sehr oft, also sollte es noch andere Möglichkeiten geben, eine Herausforderung zu erfassen. Ich denke, dass ein Ozeki, der an Tag 14 zur Arbeit kommt und dabei noch im Rennen ist, ernsthaft an den Führenden dran ist und „seinen Job erledigt hat“, auch wenn er danach aus dem Rennen herausfällt. Ich denke, ich hörte das sogar einmal David sagen.

Daher ist das Minimalkriterium für Ozeki, die um das Yusho herausfordern, dass sie nicht aus dem Rennen um das Yusho gefallen sind, wenn die Kämpfe von Tag 14 beginnen. Das klingt sehr plausibel, außer in einem Punkt. Würde man diese Regel exklusiv anwenden, wäre es möglich, dass 12 Siege eines Ozeki nicht die zwei Punkte für die Herausforderung bringen. Aus praktischen Gesichtspunkten ist dies, wenn es jemals passiert sein sollte, selten genug, um nicht von Bedeutung zu sein; daher dachte ich, dass es sowohl einfach als auch hinreichend fair wäre, die zwei Punkte für eine Herausforderung automatisch zu vergeben, wenn ein Ozeki 12 Siege hat.

Was mich noch störte, war die Tatsache, dass das Minimum von zehn Siegen nicht nur einen, sondern zwei Punkte wert sein

konnte; also beschloss ich, die Hürde bei zehn Siegen etwas zu erhöhen, indem ich forderte, dass der Ozeki am Senshuraku noch im Rennen um das Yusho sein musste, nicht nur an Tag 14.

Damit setzt sich das Kriterium „Herausforderung um das Yusho“ aus vier Kategorien zusammen:

1. Niederlage in einem Ketten-Sen.
2. Mindestens 12 Siege
3. 11 Siege und an Tag 14 im Rennen um das Yusho
4. 10 Siege und an Tag 15 im Rennen um das Yusho

Es quält mich immer noch, dass man zwei Punkte für zehn Siege bekommen kann, aber schließlich dachte ich: Nun, wenn man um das Yusho kämpft, dann kämpft man eben darum. Es passierte seit 1949 auch nur bei neun Gelegenheiten.

Jedem Ozeki wird ein Wert zugewiesen, der wie folgt berechnet wird: Nachdem ein Ozeki die Punkte für jedes Basho (-1 bis 3) bekommen hat, werden alle Punkte zusammengezählt (positive und negative) und durch die Gesamtzahl seiner Ozeki-Basho geteilt. Der so erhaltene Wert ist einfach die durchschnittliche Zahl an Punkten, die er pro Ozeki-Basho

erhalten hat (dargestellt mit drei Nachkommastellen).

Ich dachte darüber nach, vielleicht Langlebigkeit in irgendeiner Form zu werten, aber dann beschloss ich doch, einfach die blanken Werte aufzulisten; dazu schrieb ich die Zahl der Basho, so dass jeder selbst eine Fußnotiz schreiben kann, wenn er mag.

Beim Bau der Excel-Daten-Tabelle habe ich die Zellen mit einer „2“ farbig nach den vier Kategorien unterschieden, ebenso die Zellen, die eine „3“ für ein tatsächliches Yusho enthalten. Es dient nicht nur der Information, sondern es macht es auch leichter, schnell die Ozeki zu identifizieren, die oft ein Yusho gewonnen oder darum gekämpft haben. Zusätzlich erlaubt es ein schnelleres Auffinden der Äras, die ein großes oder kleines Maß an Ozeki-Klasse hatten. Die Legende für die Farben ist oben am Anfang der Tabelle.

Da ich die Daten Basho für Basho ausgraben und bewerten musste, möchte ich nicht beschwören, dass die Tabelle fehlerfrei ist, aber ich behaupte, dass die Zahl der Fehler nicht groß genug ist, um irgendjemanden in der Liste mehrere Plätze nach oben oder nach unten wandern zu lassen. Fehler, die existieren, werden wahrscheinlich mit den

lavendelfarbenen „2“-Zellen (Herausforderung mit 11 Siegen) oder deren Fehlen zu tun haben. Ich werde regelmäßig die Tabelle durcharbeiten, um Fehler zu suchen und zu berichten, wenn/falls ich welche finde.

Die Werte der aktuellen Ozeki werden mit jeder Ausgabe auf den neuesten Stand gebracht werden und in die Liste eingefügt. Ich werde auch etwas weiter in der Zeit zurückreisen, bis ich einen Zeitpunkt erreiche, an dem weitere Vergleiche dumm wären, weil die Zahl der Basho oder die Zahl der Kämpfe pro Basho zu klein wird. Ich werde auch versuchen, jedes Mal ein paar Dinge von besonderem Interesse auf der Tabelle zu sammeln, wie etwa, dass Chiyonoyama der letzte (und vermutlich einzige?) Ozeki ist, der zwei aufeinanderfolgende Yusho gewonnen hatte und nicht befördert wurde (er wurde schließlich vier Basho später befördert).

Ich bin der erste, der zugeben wird, dass dies kein perfektes System ist, aber ohne eine Aussage von NSK, die definiert oder auch nur vorschlägt, wann eine Herausforderung um das Yusho besteht, werde ich damit weitermachen. Ich bin auch offen für Euere Anregungen, also traut Euch ruhig.