

Die Ozeki-Job-Analyse

von Lon Howard

Am Nakabi (Tag 8) des Kyushu Basho wies ein englischer Kommentator in der NHK-Übertragung, Ken Swenson, auf etwas bei den Ozeki hin, worüber ich selbst schon nachgedacht habe. Er sagte, dass die Kachi-Koshi-Hürde für Ozeki mehr als acht Siege sein sollte, vielleicht neun oder zehn Siege. Zusätzlich dazu, dass die Definition von Kachi-Koshi deutlich komplizierter wäre, würde das auch die Standards zur Vermeidung von Kadoban und zur Rückstufung erhöhen.

Eine radikale Idee? Vielleicht, aber bevor wir sie von der Hand weisen, sollten wir zumindest bedenken, dass ein anderer Rang der Rikishi bereits in gewisser Weise einen erhöhten „Kachi-Koshi“-Standard hat: Die Yokozuna. Da Yokozuna und Ozeki mehr Verantwortung als der Rest tragen und da es grotesk scheint, sich vorzustellen, dass ein Yokozuna seinen Rang mit einer Serie von Basho mit acht Siegen verteidigen könnte, warum sollten da die Ozeki einen beträchtlich leichteren Weg haben? Oder: Wenn ein kleiner Sekiwake seinen Rang mit mehrmaligem Erreichen von acht Siegen halten kann, wäre es da so schwer, von einem Ozeki zu fordern, dass es sich ein bisschen besser schlägt, besonders da sie im Endeffekt in jedem Basho gegen dieselben Gegner antreten?

Im Moment haben die Ozeki einen niedrigeren Standard, weil sie ihren Rang halten können, wenn sie einfach Kachi-Koshi und Make-Koshi abwechseln, was auf jedem anderen Rang im Sumo unmöglich ist. Darum scheint es, dass die Ozeki den besten Job im Sumo haben – natürlich nach Takamisakari!

Es gibt hierzu keine Einwände, aber wollen wir uns einmal die Ozeki-Welt mit einem Kachi-Koshi-Standard von neun Siegen ansehen, bevor wir entscheiden. Wir werden das tun, und wir werden diesen Standard auf die tatsächlichen Sieg-Niederlage-Bilanzen der letzten 31 Ozeki anwenden, die in dieser Studie bisher berücksichtigt wurden, beginnend bei Mitsuneyama und endend mit Kotomitsuki. Um so weit als möglich Äpfel mit Äpfel zu vergleichen, habe ich Kosho (verpasste Kämpfe wegen Verletzungen) ignoriert und nur die Siege und Niederlagen in den Bilanzen gewertet. Die 10- und 33-Siege-Standards, um den Ozeki-Rang erneut zu erlangen (nachdem er verloren wurde), habe ich ebenfalls angewendet. Es ist nicht ganz realistisch, denn während der Zeit, als Kosho möglich war, sind einige Ozeki angetreten anstatt auszusetzen, aber man kann vermutlich annehmen, dass sie – wenn sie auch nur ein bisschen verletzt waren – dann sowieso ein echtes Make-Koshi produziert hätten.

Bei der Interpretation der Ergebnisse habe ich die existierende Ozeki-Datenbank ([hier](#) zu finden) zu Hilfe genommen und Basho mit neun Siegen hellbraun markiert, um sie von den Basho mit acht Siegen zu unterscheiden, da sowohl acht als auch neun Siege beide null Punkte bringen. Diese Ad-hoc-Datenbank könnt Ihr [hier](#).

Okay, was haben wir nun herausbekommen? Nun, zuerst einmal, dass auf den letzten vier Banzuke kein Ozeki stehen würde. Kaio wäre im Mai 2006 rückgestuft worden und

Chiyotakai im Januar 2005, und keiner von ihnen hätte bis heute seinen Rang zurückerlangt.

Eine Detailansicht der Ozeki-Karriere eines jeden Ozeki in diesem Szenario kann man [hier](#) finden. Ich habe nach den Gesamtzahl der „Hätte-gehabt“-Basho sortiert, aber Ihr könnt nach Belieben umsortieren.

Während Kaios aktueller Serie von fünfzig Basho als Ozeki hätte er den Rang nur 33 Basho lang gehalten in zwei Serien von 15 und 18 Basho. Chiyotakai hätte statt seiner Rekordserie von 59 Basho einen komplett anderen und irgendwie bizarren Rekord aufgestellt: FÜNF Einzelserien als Ozeki, die (der Reihe nach) 2, 10, 3, 6 und 10 Basho lang gedauert hätten. Damit hätte er 31 statt 59 Ozeki-Basho.

Das bedeutet, dass Takanonami und Kaio sich den Rekord für die meisten Ozeki-Basho teilen würden (beide 33), Chiyotakai wäre der nächste in der Reihe mit 31.

Ich war überrascht, als ich sah, dass 16 der 31 Ozeki den Rang wiedererlangt hätten, wobei ein ganze Anzahl von ihnen – besonders Konishiki und Asashio – in ihrer zweiten Serie mehr Erfolg hatten. Zwölf dieser 16 wurden „rück-befördert“ durch die Zehn-Siege-nach-Rückstufungs-Regel. Die anderen vier, die sich den Ozeki-Status erneut mit 33 Siegen in drei Basho erkämpft hatten, waren Konishiki, Takanohana, Tochiazuma und Kaiketsu, obwohl man erwähnen sollte, dass Kaio das auch geschafft hätte, wenn er nicht schon die zehn Siege erreicht hätte.

Die aussagekräftigste Statistik ist am Ende, repräsentiert durch die Zahlen 745 und 474. Die erste Zahl ist die Gesamtzahl an Basho, die diese 31 Ozeki zusammen auf diesem Rang verbracht haben. Die zweite Zahl ist die Gesamtzahl, die sie GEHABT HÄTTEN, wenn die 9-Siege-Kachi-Koshi-Regel für Kadoban und Rückstufungen und die aktuellen Anforderungen für die erneute Beförderung gelten würden.

Ich habe gerade nicht die Zeit, um durch 60 Jahre Basho zu gehen, aber es ist vertretbar, dass man daraus schließt, dass es in dieser Periode eine ziemliche Schwemme von Basho ohne Ozeki auf der Banzuke gegeben hätte und nicht nur eines – nämlich Aki 1981. Wir wollen uns also die Frage stellen: Wäre das schlecht gewesen? Oder noch besser: Wäre es schlecht, wenn es in Zukunft passieren würde?

Im Jahr 1981, als feststand, dass die Banzuke null Ozeki haben würde, fragten sich die Menschen händeringend, was falsch gelaufen war. Im Juli diesen Jahres schrieb der Sumoreporter Ryo Hatano, dass Ozeki noch unabhömmlicher waren als Yokozuna, und er sprach nicht nur für sich selbst. Tatsächlich war es immer eine gegebene Tatsache, dass zwei Ozeki auf der Banzuke sein müssen. Wenn es weniger als zwei Ozeki gibt, muss mindestens ein Yokozuna auf der Banzuke als Ozeki auftreten, und er wird als Yokozuna-Ozeki gelistet, und im Falle von Aki 1981 gab es zwei von diesen Y-O. Die Banzuke wird von vielen in Japan als ein Gefüge gesehen, dass ein historisches Vorbild verkörpert, und wenn ein essentieller Teil dieses Gefüges verschwindet, sehen die Traditionalisten einen

Zusammenbruch von nationalen Ausmaßen. Es sind solche Männer, die immer noch das Sumo leiten, und aus diesem Grund hat es nur ein Basho in den letzten 103 Jahren gegeben, in dem kein echter Ozeki auf der Banzuke war. In einer Welt, in der Beförderung in – und Verteidigung von – einem Rang theoretisch auf echtem Kampf basiert, könnte das nicht ohne ein klein wenig fast schon göttlichen Eingriff passieren.

Wenn es keinen klaren und ausreichend vernünftigen dauerhaften Unterschied zwischen den Ozeki und dem Rest der Sanyaku gibt, hat die Banzuke schlappgemacht; sogar noch schlimmer, schlappgemacht an ihrem am deutlichsten einsehbarsten Punkt. Also muss es – um die Banzuke intakt zu halten – Ozeki erlaubt werden, das Eigentum an ihrem Rang zu erwerben und gleichzeitig den Anschein auszustrahlen, ernsthaft miteinander zu konkurrieren. Würde der Standard zur Vermeidung von Kadoban und Rückstufung erhöht, so würde – wie es die Tabelle zeigt – die Hintergrundarbeit, die nötig wäre, um die Banzuke intakt zu halten, die heute vieldiskutierten Ozeki-Kooperations-Kämpfe im Vergleich dazu wie Ringkämpfe zwischen römischen Gladiatoren aussehen lassen.

Also: Danke für die Idee, Ken. In meiner und auch Deiner perfekten Welt stimme ich Dir zu. Da ich kein Problem damit habe, dass sich alle Kulturen weiterentwickeln, finde ich die Idee reizvoll, dass in Zukunft das langjährige Sich-Halten auf dem Ozeki-Rang einen viel höheren Wert hat als heute. Und diese Senshuraku-Kämpfe zwischen den Ozeki während dem letzten Tag

des Basho würden wunderschön anzusehen sein, nicht wahr?

Aber wie wir gesehen haben, ist es einfacher, mehrere Verfassungsänderungen in einem Land durchzusetzen als auch nur eine Änderung auf der Banzuke, also zähle ich zumindest während meines Lebens nicht mehr darauf, dass ich etwas derartiges erleben werde.

Ein paar Anmerkungen:

Es gab in der Ozeki-Datenbank mehrere „Bugfixes“ seit der letzten Ausgabe:

1. Die drei letzten Basho von Tochiazumas haben einfach gefehlt, und sie wurden hinzugefügt. Das Ergebnis davon ist, dass er auf dem 18. anstatt auf dem 16. Platz ist.
2. Die Ozeki-Karrieren von Kiyokuni, Yutakayama und Kitabayamas fingen fehlerhafterweise ein Basho zu früh an, und durch die Korrektur sind ihre Platzierungen jetzt der 9., 11. und 14. anstatt der 10., 9. und 13. Platz.
3. Shionoumi wird vorübergehend von der Liste gelöscht, da ich herausgefunden habe, dass er zwei Ozeki-Läufe hatte und der erste davon vor dem 15-Tagepro-Basho-Format stattfand. Er wird auf die Liste zurückkehren, wenn ich eine Formel festgelegt habe, durch die diese Kämpfe miteinbezogen werden.
4. Eine vollständige Erklärung der Ozeki-Job-Analyse – und wie sie konzipiert ist – findet Ihr auf den nächsten Seiten.

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 Euer Anregungen, also traut Euch ruhig.

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 Herausforderer um
2	das Yusho
3	Yusho

Es gibt vier Möglichkeiten, in einem Basho Herausforderer

um das Yusho zu sein:

1. Niederlage in einem Kettei-sen (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.

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	Wakashimazu	0,643	1983	28
4	Kirishima	0,625	1990	16
5	Kotomitsuki	0,625	2007	8
6	Konishiki	0,615	1987	39
7	Kaio	0,520	2000	50
8	Chiyotaikai	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	Kotooshu	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

* YAO: Jahr, in dem der Ozeki-Rang erreicht wurde („Year Attained Ozeki“).

Die Yokozuna

<u>RANG</u>	<u>RIKISHI</u>	<u>WERT</u>	<u>YAO*</u>	<u># OZEKI- BASHO</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	Yoshibayama	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“).