

El Lugar De Trabajo Del Ozeki

por Lon Howard

Se ha dicho que algunas promociones a yokozuna fueron una ingeniería, una buena forma de decir que ciertas actuaciones de algunos ozeki no justifican la promoción. La base de datos del lugar de trabajo del Ozeki no revela la autenticidad de cualquier torikumi y no mira dentro de la mente de los que deciden sobre la promoción, pero al menos ofrece una visión estadística.

Este gráfico se obtiene de la base de datos de Ozekis, que se encuentra [aquí](#). Para interpretar la base de datos, sería de gran ayuda el revisar la [Introducción al Lugar de Trabajo del Ozeki](#) y el [Cálculo de Grado de Ozeki](#).

El gráfico muestra los nombres de los 29 yokozuna desde Chiyonoyama hasta Hakuho, con columnas de datos al lado. Estas columnas muestran el grado de ozeki y el número de torneos como ozeki EXCLUYENDO los dos últimos torneos, que normalmente se toman como los de propulsión hacia el grado de yokozuna. Esto nos dará una idea de cómo lo hacían antes de iniciar su carrera hacia yokozuna. La última columna muestra cuántos yusho ganaron en los dos últimos torneos.

Tal como se presenta, la tabla está ordenada por orden de yokozuna, con el más reciente yokozuna en la parte superior. Cada uno puede volver a ordenarla por cualquiera de las otras columnas.

Lo primero que se destaca es lo estrictas que se han convertido las normas de promoción en los últimos 20 años. La norma generalmente aceptada para promover a un ozeki en la "era

moderna" era que debía ganar dos yusho. De los 22 yokozunas desde Chiyonoyama hasta Onokuni en 1987, esa norma sólo se ha cumplido en cuatro ocasiones. Desde entonces, sin embargo, se ha cumplido cada una de las veces. Esto significa que si algo se ha diseñado desde el año 1987, se ha hecho totalmente "por debajo" y eso hace cada vez más delicadas las futuras promociones, ya que ahora hay un precedente de 20 años para adherirse estrictamente a esa norma, algo que nunca había existido antes.

Por lo tanto está claro que algunos ozeki fueron promovidos basándose en el rendimiento en los tres últimos torneos en lugar de en dos, y algunos dieron, de hecho, el visto bueno a esto.

Un grupo de "Los Siete Magníficos" ozeki fueron promovidos sin yusho en sus dos últimos torneos. Cinco de ellos sin embargo tenían al menos un kettei-sen (las excepciones son Onokuni y Asashio), por lo que se tomó en cuenta el yusho que estos dos ganaron en su antepenúltimo torneo. De los dos, Asashio es el caso más desconcertante ya que sólo ganó 11 combates en su penúltimo torneo y había dos potentes yokozuna en ese momento. Además al promocionarle el ozumo pasó a tener tres yokozuna y sólo un ozeki, desequilibrando así el banzuke.

Aunque Tamanoumi tuvo un kettei-sen justo antes de la promoción, sólo ganó diez combates en el torneo anterior, así que a la postre también tuvo una racha de tres torneos para su promoción en un momento en que

ya había dos yokozuna.

Kashiwado ni siquiera pasó el criterio de tres torneos, ya que en ellos consiguió 10, 11 y 12 victorias, con un solo kettei-sen en el último para lograr que le recomendaran. El y Taiho fueron promovidos juntos, como ya se sabe, y como los dos yokozuna reinantes (Wakanohana I y Asashio) estaban cerca de su final, quizás por ello Kashiwado pudo ser un compañero aceptable para Taiho. Hubiera sido correcto, pero podría haber sido mucho mejor si no hubiera sido por una interminable racha de lesiones.

Algunos dicen que Mienoumi (el actual Rijicho Musashigawa) fue otro chico de póster, pero esto lo cuestiono debido a su deprimente registro como ozeki antes de los dos últimos torneos. Su único yusho sólo los había conseguido tres años y medio antes y su grado de ozeki antes de sus últimos dos torneos fue un terrible 0,158. Con ese preámbulo y sin ningún yusho subsiguiente, en vez de un logro su promoción sólo puede ser catalogada como un regalo. ¡Incluso había otros tres yokozuna en ese momento!

Los otros dos miembros de la Siete Magníficos tienen sus propias historias. Wakanohana II había ganado 13-13-14 (sin conseguir el yusho en ninguno de ellos), pero había disputado un kettei-sen en los dos últimos. Parece correcto, ya que las directrices de entonces eran flexibles, sobre todo con un bagaje espléndido como ozeki. El último, Futahaguro, se ha convertido en legendario por no ganar ni un makuuchi yusho en cualquier rango, siendo promovido con 13-14 sólo porque Chiyonofuji

no tenía rival en un momento en el que el banzuke estaba abarrotado de ozekis. Más tarde fue expulsado del sumo.

Dado que la norma de dos yusho fue un ideal más que una obligación real, sólo hay una promoción a yokozuna que podrían ser irregular: la del esbelto Chiyonoyama. Fue promovido con un yusho con 14-1, pero fue precedido por sólo ocho victorias. Este fue probablemente el caso más flagrante de "le-debemos-una" caso registrado, ya que comenzó su carrera como ozeki con dos yushos consecutivos sólo cuatro torneos antes, pero no fue promovido. Su registro global como ozeki era impecable por lo que, si acaso, otro yusho de cualquier tipo era probablemente todo lo que necesitaba.

Algunos creen que el diseño estuvo presente en el caso de varios ozeki que fueron promovidos con dos yushos consecutivos, pero, para bien o para mal, se adaptaron a los estándares establecidos y sólo

estoy mirando los registros aquí y ahora, así que esa es una discusión para otro día.

Sin embargo, mirando a la tabla es evidente que la casi totalidad de los yokozuna fueron unos grandes ozeki, incluso antes de optar al grado de yokozuna. De hecho sólo cinco de ellos han tenido grados de ozeki por debajo del más alto ozeki clasificado que nunca fue promovido, que fue Kotokaze. Por lo tanto, combinando las condiciones en las que fueron promovidos junto con sus grados de ozeki, las únicas promociones que realmente me golpean en la cabeza son las de Mienoumi y Futahaguro, Mienoumi por obvias razones y Futahaguro porque tenía un flojo bagaje como ozeki.

El criterio de los tres torneos también me parece bien, ya que los grados de los que se beneficiaron de ellos lo soportan, exceptuando a Mienoumi, por supuesto.

Mirando estos números, lo que me han revelado es una clara

dicotomía sobre el rango de yokozuna. En las publicaciones en idioma inglés, se presenta consistentemente al yokozuna con un aura que le considera de alguna manera (por los japoneses) como invencible. En otras palabras, según lo publicado por los occidentales se entiende que si un rikishi no puede ser percibido como invencible, entonces él no es material de yokozuna.

Ya que los criterios para promover a un ozeki siempre han sido muy visible, sería imposible para cualquiera de ellos ser percibido como invencible. Me pregunto si incluso los propios japoneses alguna vez han codiciado ese aura y sospechan que los extranjeros han fabricado una sombra de mística oriental con fines de marketing.

Quiero que los números me digan algo, y si hay una opinión diferente por ahí me gustaría escucharla. Gracias por seguirme y hasta la próxima vez.

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	Konishiki	0.615	1987	39
6	Kaio	0.51	2000	51
7	Chiyotakai	0.45	1999	60
8	Kotomitsuki	0.444	2007	9
9	Kiyokuni	0.393	1969	28
10	Hokutenyu	0.386	1983	44
11	Yutakayama	0.382	1963	34
12	Takanohana	0.36	1972	50
13	Tochihikari	0.318	1962	22
14	Kitabayama	0.3	1961	30
15	Ouchiyama	0.286	1955	7
16	Dejima	0.25	1999	12
17	Kotooshu	0.263	2006	19
18	Mitsuneyama	0.25	1953	8
19	Tochiazuma	0.241	2002	29
20	Daikirin	0.24	1970	25
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	Harumafuji	0	2009	1
26	Musoyama	-0.037	2000	27
27	Kaiketsu	-0.111	1975	9
28	Masuiyama II	-0.286	1980	7
29	Maenoyama	-0.3	1970	10
30	Matsunobori	-0.467	1956	15
31	Miyabiyama	-0.5	2000	8
32	Daiju	-0.6	1973	5

* YAO: Año Fue Ozeki

Los Yokozuna

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

Yokozuna Promotion

YOKOZUNA		OZEKI GRADE	BASHO	YUSHO
<u>NUMBER</u>	<u>RIKISHI</u>	<u>BEFORE "RUN"</u>	<u>BEFORE "RUN"</u>	<u>DURING "RUN"</u>
69	Hakuho	1.000	5	2
68	Asashoryu	1.000	1	2
67	Musashimaru	1.419	31	2
66	Wakanohana III	1.000	27	2
65	Takanohana	1.889	9	2
64	Akebono	-0.500	2	2
63	Asahifuji	1.267	15	2
62	Onokuni	1.091	11	0
61	Hokutoumi	1.333	3	1
60	Futahaguro *	1.000	2	0
59	Takanosato	1.714	7	1
58	Chiyonofuji	2.000	1	1
57	Mienoumi	0.158	19	0
56	Wakanohana II *	1.333	6	0
55	Kitanoumi	1.000	1	1
54	Wajima	1.500	2	1
53	Kotozakura	0.500	30	2
52	Kitanofuji	0.632	19	2
51	Tamanoumi *	1.000	18	0
50	Sadanoyama	0.933	15	1
49	Tochinoumi	0.375	8	1
48	Taiho	1.667	3	2
47	Kashiwado	2.000	5	0
46	Asashio	1.222	9	0
45	Wakanohana I	2.500	8	1
44	Tochinishiki	1.167	6	2
43	Yoshibayama	1.000	8	1
42	Kagamisato	1.500	4	1
41	Chiyonoyama	2.000	4	1

'RUN' defined as final two ozeki basho.