

SUMO

Beauté et force d'une cérémonie traditionnelle



Juste avant la lutte
(Crédit photo : AFLO)

Introduction

Le *sumo*, forme de lutte, est considéré comme le sport national au Japon. En plus du *mawashi* coloré des lutteurs (large ceinture ventrale) et des coiffures traditionnelles appelées *oicho* (noeud en forme de feuille de ginkgo) évoquant des images des temps anciens, le *sumo* a su conserver ses traditions telles que le *dohyo* (cercle de paille surélevé délimitant la zone d'affrontement), le système de classement, et ses liens avec les cérémonies religieuses Shinto. Le mot *sumo* s'écrit avec les caractères chinois signifiant « contusions mutuelles ».

Bien que l'histoire du *sumo* remonte aux temps anciens, le *sumo* devint un sport

professionnel au début de la période Edo (1603–1867). Aujourd'hui, ce sport presque exclusivement masculin, est pratiqué dans les clubs de sport des lycées et universités et au sein d'associations d'amateurs. Cependant, au Japon comme dans le reste du monde, le *sumo* est connu essentiellement comme sport professionnel.

Objectifs d'une rencontre

L'objectif du *sumo* est de forcer son adversaire à sortir du *dohyo* ou de lui faire toucher le sol avec toute partie du corps autre que la plante des pieds. Avant le premier corps à corps, au centre du cercle, les lutteurs de *sumo* consacrent quelques

minutes à un rituel qui consiste à étirer les bras, à frapper le sol des pieds, à s'accroupir et à défier l'adversaire du regard. Des poignées de sel sont lancées à plusieurs reprises dans le cercle pour le purifier.

Après cet échauffement prolongé, le combat lui-même ne dure souvent que quelques secondes, bien qu'il puisse parfois se prolonger pendant quelques minutes et même nécessiter un bref *mizuri* (intermède), pour permettre aux lutteurs de se reposer avant de terminer le combat.

Il existe 82 prises gagnantes au *sumo*. Par exemple, le lutteur peut soulever son adversaire et le pousser hors du cercle de paille, agripper sa ceinture pour le jeter par terre, lui faire des crocs-en-jambe, le déséquilibrer en se dérochant rapidement devant l'une de ses attaques, ou encore se positionner au bord du cercle de paille afin de le projeter hors de celui-ci, avant de tomber lui-même hors du cercle.

Le *sumo* est particulièrement admiré pour sa noblesse et la maîtrise de soi qu'il requiert. On n'a jamais entendu parler de contestations à propos d'une décision d'arbitrage ou de manque de fair-play. Alors que les claques, souvent vigoureuses, à mains ouvertes sur le haut du corps sont autorisées, les coups de poing ou de pied ainsi que le tirage des cheveux sont strictement interdits. Bien que le résultat d'une rencontre soit parfois très incertain et que la décision de l'arbitre puisse être revue (et parfois même inversée) par les juges, les protagonistes ne protestent jamais, et manifestent rarement une émotion, en dehors d'un bref sourire ou d'un froncement de sourcils.

Division et rang

Les lutteurs de *sumo* professionnels sont assignés à un rang selon une pyramide ; ils sont ensuite désignés comme membres de l'est ou de l'ouest. Cette dernière mention détermine la loge et le côté du cercle de paille par lequel le lutteur entrera les jours de compétition. Les rangs les plus élevés sont, dans l'ordre décroissant, *yokozuna* (grand champion), *ozeki*, (champion) et *sekiwake* (champion junior).

Yokozuna est le seul rang permanent au *sumo*. Les lutteurs de ce rang ne peuvent pas être rétrogradés à cause de leurs prestations médiocres. Cependant, on attend d'eux qu'ils se retirent s'ils ne sont pas capables de répondre aux exigences de leur rang. Depuis que le système de classement a été mis en place, il y a plusieurs siècles, seuls environ 70 hommes ont été promus au rang de *yokozuna*. Parmi les plus grands champions des temps modernes, on peut citer Futabayama (*yokozuna* 1937–1945) qui a gagné 80,2 % de ses matchs et a remporté 69 victoires consécutives ; Taiho (1961–1971) qui a gagné 32 tournois et remporté 45 victoires consécutives ; Kitanoumi (1974–1985) qui, à l'âge de 21 ans et 2 mois, fut le plus jeune lutteur jamais promu au rang de *yokozuna* ; Akebono (1993–2001) qui est devenu *yokozuna* après seulement 30 tournois, établissant ainsi le record de la promotion la plus rapide ; et Takanohana (1995–2004) qui, à l'âge de 19 ans, est devenu le plus jeune lutteur de *sumo* à gagner un tournoi.

Les catégories de poids n'existant pas dans le *sumo* professionnel, il n'est pas rare de voir un lutteur de *sumo* énorme affronter un lutteur beaucoup plus petit ou moins gros que lui. Cependant, bien que le poids donne souvent l'avantage, la vitesse, une bonne gestion du temps et l'équilibre peuvent également être déterminants pour l'issue d'un match. Ainsi, les lutteurs de *sumo* plus petits et plus rapides réjouissent les spectateurs lorsqu'ils gagnent leurs combats face à des adversaires plus imposants.

La vie d'un lutteur de *sumo*

De manière générale, les jeunes lutteurs de *sumo* viennent de la campagne plutôt que des villes et sont repérés alors qu'ils sont encore au collège. Si la famille du garçon y consent, un *oyakata* (chef d'écurie), lui-même lutteur retraité qui gère l'une des 50 *heya* (écuries) environ au Japon et qui surveille de 6 à 30 lutteurs, «l'adoptera» comme apprenti. Les jeunes lutteurs s'entraînent, mangent et dorment ensemble dans la même écurie et reçoivent une petite rémunération. Les

membres d'une même équipe ne s'affrontent pas entre eux lors des tournois réguliers.

La vie d'un apprenti lutteur de *sumo* est dure, et même les plus prometteurs d'entre eux mettent généralement au moins cinq ans avant d'atteindre les rangs les plus élevés et de recevoir un salaire comme *sekitori* (lutteur de *sumo* professionnel). Parmi les 700 lutteurs approximativement ou plus membres d'une écurie, seuls environ 70 d'entre eux peuvent actuellement bénéficier du statut de *sekitori*. Les rares lutteurs, qui atteignent les rangs les plus élevés, se marient et vivent souvent à l'extérieur de l'écurie ; mais pour la plupart des lutteurs, leur écurie sera la seule maison qu'ils connaîtront pendant la majeure partie de leur carrière de *sumo*. Beaucoup sont obligés de se retirer à cause de maladies ou de blessures, et il est rare qu'un lutteur participe à des matchs au-delà de trente ans.

La plupart des écuries de *sumo* sont situées dans la partie Est de Tokyo. La vie des lutteurs les plus mal classés est plus difficile. Ils se lèvent à 4 ou 5 heures du matin, mettent leur *mawashi*, et commencent leur *keiko* (entraînement). Ils doivent également faire les commissions des lutteurs les mieux classés. Ces derniers jouissent du privilège de pouvoir dormir plus longtemps.

Le *keiko* est caractérisé par trois exercices traditionnels : le *shiko*, le *teppo* et le *matawari*. Le *shiko* consiste à lever alternativement ses jambes le plus haut possible. Le *teppo* consiste à frapper les mains, paumes ouvertes, de manière continue, contre un pilier en bois. Le *matawari* est un exercice au cours duquel le lutteur doit s'asseoir avec les jambes les plus écartées possible.

Une session quotidienne de *keiko* finit autour de midi, heure à laquelle les lutteurs s'assentent autour d'un brunch composé d'un ragoût spécial appelé *chankonabe* (ragoût très calorique, composé de plusieurs viandes et légumes), de condiments, de saumures et de plusieurs grands bols de riz, le tout arrosé de bière. (L'appétit d'un lutteur est légendaire.) Les heures suivant ce repas copieux sont généralement consacrées à la sieste, ce qui, associé à une riche alimentation, facilite le gain de poids. Grâce à un tel train de vie, régime et sommeil, il n'est pas rare, pour un lutteur, de peser plus de



150 kilos, et certains pèsent même jusqu'à 200 kilos et parfois plus.

Les tournois

Sous l'égide de l'Association japonaise de Sumo, six Grands Tournois de 15 jours chacun sont organisés, chaque année : trois à Tokyo (en janvier, mai et septembre) et trois à Osaka, Nagoya et Fukuoka (respectivement en mars, juillet et novembre). Entre ces grands tournois, les lutteurs de *sumo* participent à des tournois locaux dans les campagnes japonaises, afin d'augmenter l'intérêt des gens pour ce sport et d'attirer de nouvelles recrues.

La première arène « officielle », le Kokugikan, a été construite dans le quartier Ryogoku de Tokyo en 1909. Après la Deuxième Guerre mondiale, le Kokugikan a été déplacé dans le quartier voisin de Kuramae où il est resté pendant les quatre décennies suivantes. En 1985, un établissement nouvellement construit pouvant accueillir 11 000 personnes a été ouvert près de l'emplacement de l'arène initiale, près de la gare JR Ryogoku.

Les chaînes de télévision nationale diffusent les rencontres entre 16h et 18h. Les combats entre lutteurs de *sumo* de catégorie inférieure ont lieu plus tôt dans la journée.

Lors des tournois, les lutteurs les mieux classés dans les catégories *makunouchi* et *juryo* luttent une fois par jour pendant 15 jours ; ceux qui font partie des catégories inférieures, *makushita*, *sandanme*, *jonidan* et *jonokuchi* participent à des combats seulement pendant 7 jours sur les 15 prévus. Alors que l'objectif est, bien sûr, de gagner le plus de rencontres possible, le fait de remporter une majorité de victoires au cours d'un tournoi (8 victoires sur 15 rencontres, ou 4 sur 7) suffit au lutteur pour maintenir son classement ou bénéficier d'une promotion au niveau supérieur. Le tournoi est remporté par



le lutteur de la catégorie *makunouchi* qui aura gagné le maximum de rencontres. Les lutteurs à égalité sont départagés par matches éliminatoires, le dernier jour.

Honneurs et récompenses

Avant certaines rencontres de catégories *makunouchi*, des personnes font le tour du cercle de paille en tenant des fanions où sont indiqués les noms des entreprises qui offrent une récompense en argent liquide à leurs lutteurs préférés. Plus la personne porte de fanions, plus les récompenses sont importantes. Ces dernières sont remises au gagnant par l'arbitre à la fin du match. Accroupi au bord du cercle de paille, le gagnant reçoit ses récompenses en effectuant un geste appelé *teगतana* (épée de main), pour signifier sa reconnaissance.

Le gagnant d'un tournoi reçoit, en guise de récompense, de l'argent, des trophées et de nombreux autres prix comprenant du riz, du *sake* (alcool de riz), etc. Les lutteurs classés en dessous du rang *d'ozeki* qui accomplissent des performances pendant le tournoi peuvent recevoir trois récompenses spéciales : pour Performance remarquable, Technique et Esprit de Combat. Ces récompenses sont des primes en argent liquide.

Une autre prime, le *kimboshi* (étoile d'or), est attribuée au lutteur de catégorie inférieure qui réussit à battre un *yokozuna*. Chaque *kimboshi* supplémentaire permet d'augmenter le salaire du lutteur.

Internationalisation

La popularité du *sumo* augmenta grâce à feu l'Empereur Showa, fervent supporter de ce sport. Depuis le tournoi de mai 1955, l'Empereur avait pris l'habitude d'assister à une journée de combats lors de chaque tournoi ayant lieu à Tokyo, depuis une tribune spéciale réservée aux personnalités de très haut rang. Cette habitude a été reprise par d'autres membres de la Famille impériale. Soi-disant une passionnée de *sumo*, la

Princesse Aiko, âgée de quatre ans, a assisté pour la première fois en 2007 avec ses parents, le Prince héritier Naruhito et la Princesse héritière Masako, à un tournoi de *sumo*. Les diplomates et les dignitaires d'États étrangers en visite au Japon sont souvent invités à assister à un tournoi.

Alors que le *sumo* a d'abord été pratiqué à l'étranger par les membres de la communauté japonaise d'outre-mer, le sport a commencé à attirer d'autres nationalités il y a déjà plusieurs décennies. Ainsi, depuis les années 60, de jeunes lutteurs originaires des États-Unis, du Canada, de la Chine, de la Corée du Sud, de la Mongolie, de l'Argentine et de l'île de Tonga, dans le Pacifique, sont venus au Japon pour se mettre à ce sport, et quelques-uns d'entre eux – après avoir surmonté la barrière de la langue et de la culture – ont excellé dans cette discipline. En 1993, Akebono, un Américain de l'État de Hawaï, a réussi à acquérir le statut de *yokozuna*. Ces dernières années, des lutteurs de Mongolie sont très actifs dans le *sumo*, les plus réputés jusqu'à présent étant Asashoryu et Hakuho. Asashoryu a été promu au rang de *yokozuna* en 2003, suivi par Hakuho en 2007, et ils ont tous deux fait figures de force dominante dans ce sport remportant de nombreux tournois. Asashoryu s'est retiré du *sumo* en 2010. Parmi les lutteurs de *sumo* provenant d'autres pays que la Mongolie, Kotooshu, originaire de Bulgarie et Baruto, originaire d'Estonie, ont été respectivement promus au rang *d'ozeki* en 2005 et 2010.

Grâce, notamment, à une plus grande diffusion du *sumo* à l'étranger, par le biais, par exemple, de tournois exhibitions en Australie, en Europe, aux États-Unis et ailleurs, le *sumo* devient de plus en plus populaire en dehors du Japon.