

# SUMO

La belleza de una ceremonia tradicional y la fuerza



Antes del combate  
(Foto cortesía de AFLO)

## Introducción

El *sumo*, una forma de lucha, es el deporte nacional de Japón. Además de los pintorescos *mawashi* (cintos) y de los peculiares peinados, denominados *oicho* (moños abiertos en abanico) de los luchadores, que evocan ambas imágenes de la antigüedad, el *sumo* conserva muchas de sus costumbres tradicionales, tales como el *dohyo* (círculo de paja elevado), el sistema de categorías y los vínculos con la ceremonia religiosa sintoísta. La palabra *sumo* se escribe con los caracteres chinos que significan “mutua contundencia”.

Aunque la historia del *sumo* tiene unas raíces antiquísimas, pasó a ser un deporte

profesional a principios del período Edo (1603–1867). En la actualidad, este deporte casi exclusivamente masculino, se practica en clubes de las escuelas secundarias superiores y de las universidades, así como en asociaciones de aficionados. No obstante, tanto en Japón como en el extranjero, el *sumo* se conoce más como deporte espectáculo profesional.

## Objetivos de la confrontación

En una confrontación de *sumo*, el objetivo del luchador es forzar a su oponente a salir del *dohyo* o hacer que toque el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sean las

### Ceremonia de entrada al ring de Yokozuna

*Yokozuna* Kisenosato lleva a cabo una entrada ceremonial al ring en el santuario Meiji de Tokio  
(Foto cortesía de KYODO NEWS)



plantas de los pies. Antes del enfrentamiento en el centro del círculo, los dos luchadores llevan a cabo un ritual preparativo, que dura varios minutos, en el que extienden los brazos, aplastan el suelo con los pies, se ponen en cuclillas y se miran fijamente a los ojos. Tiran varias veces al aire puñados de sal para purificar el círculo.

Después de ese prolongado precalentamiento, la lucha termina frecuentemente en pocos segundos, aunque algunas veces continúa varios minutos, y algunos incluso requieren un breve *mizuiri* (intermedio) para permitir a los luchadores un descanso antes de poner fin a la confrontación.

Entre las tácticas para ganar en el *sumo*, que suman 82 en total, encontramos las de empujar y levantar al contrincante para sacarlo del círculo, agarrar el cinto del oponente para "tirarlo" al suelo, técnicas de zancadilla, salto rápido a un lado durante la carga inicial golpeando con la mano abierta el dorso del oponente para que pierda el equilibrio, y la de empujar al oponente al borde de paja del círculo para tirarlo afuera justo antes de que caiga él mismo al suelo.

El *sumo* resulta admirable, especialmente por su dignidad y compostura. No se formulan quejas al dictamen del árbitro ni se ven desmanes de mala deportividad. Se permiten fuertes golpes corporales con la mano abierta, pero los puñetazos, patadas y tirones del pelo están estrictamente prohibidos. Aunque los resultados de algunos enfrentamientos son tan difíciles de dirimir que la decisión del árbitro tiene que ser ratificada (y algunas veces contradicha) por los jueces, ni el ganador ni el perdedor protestan nunca, y raramente muestran más emoción que lo que puede ser una mera sonrisa o cejo fruncido.

## Divisiones y categorías

A los luchadores del *sumo* profesional se les asigna una categoría de acuerdo con su división; luego se les designa como participante del lado este o del oeste. Esto último determina el vestuario, y consecuentemente el lado del círculo por el

que entrarán cada día de la competición. Las categorías más altas, en orden descendente, son las de *yokozuna* (gran campeón), *ozeki* (campeón) y *sekiwake* (campeón menor).

*Yokozuna* es la única categoría permanente del *sumo*. A los luchadores de esta categoría no se les puede relegar a un rango inferior debido a una actuación mediocre, pero se espera que se retiren si no pueden mantener una actuación apropiada a su categoría. Desde que se establecieron las categorías, hace ya varios siglos, sólo unos 70 luchadores han ganado su promoción a *yokozuna* en toda su historia. Algunos de los grandes campeones de la época moderna fueron Futabayama (*yokozuna*, 1937–1945), con un porcentaje de victorias del 0,802%, incluyendo 69 consecutivas; Taiho (1961–1971), que ganó un total de 32 torneos y mantuvo una racha de victorias consecutivas de 45 combates; Kitanoumi (1974–1985), que, a la edad de 21 años y 2 meses, fue el luchador más joven de la historia en ser ascendido al rango de *yokozuna*; Akebono (1993–2001), que alcanzó el rango de *yokozuna* después de disputar solamente 30 torneos, marcando así el récord del *yokozuna* que tuvo una promoción más rápida en la historia del *sumo*; y Takanohana (1995–2003), que, a la edad de 19 años, pasó a la historia como el luchador más joven en ganar un torneo.

Puesto que en el *sumo* profesional no se adoptan clases por pesos, es normal ver a un luchador muy corpulento peleando contra otro mucho más pequeño. Por un lado, el peso es una ventaja para los luchadores, pero, por otro, la velocidad, la precisión y el equilibrio determinan muchas veces el resultado del combate, y los luchadores más pequeños, pero más rápidos, deleitan con frecuencia a los espectadores al derribar a oponentes enormes y ganar así el combate.



El Chanko nabe es un clásico plato de cacerola de los Sumo

## La vida de los luchadores

Típicamente, los aprendices de luchador se reclutan en lugares rurales del país con más frecuencia que en las grandes ciudades, cuando todavía son estudiantes de secundaria. Si la familia del muchacho está de acuerdo, lo “adopta” como aprendiz un *oyakata* (jefe de casa de *sumo*), que es un luchador retirado que administra una de las aproximadamente 50 *heya* (casas de *sumo*) en Japón y que supervisa de media docena a 30 o más luchadores. Los jóvenes se entrenan, comen, y duermen comunalmente en la casa de *sumo*, y perciben una sustentación básica económica. Los luchadores de la misma casa de *sumo* no se enfrentan entre sí en los combates de los torneos regulares.

La vida de un aprendiz de *sumo* es dura y, hasta los jóvenes más prometedores, tienen que esperar cinco años como poco para ascender a rangos superiores y empezar a recibir el salario como *sekitori* (profesional). De unos 700 luchadores que pertenecen a las casas de *sumo*, actualmente sólo se cualifican alrededor de 70 para la categoría de *sekitori*. Los pocos que llegan a las divisiones superiores normalmente se casan y viven fuera de la casa de *sumo*, pero para la mayoría, la casa de *sumo* es el único hogar que el joven aprendiz de luchador conocerá durante la mayor parte de su carrera de *sumo*. Muchos se ven forzados a retirarse a causa de enfermedades o heridas, y es raro que un luchador compita después de los treinta y cinco años de edad.

La mayor parte de las casas de *sumo* están ubicadas en la parte este de Tokio. La vida de los luchadores de los rangos más bajos es espartana. Se levantan a las 4 ó 5 de la mañana, se ponen su *mawashi*, y comienzan el *keiko* (entrenamiento). Se ven también obligados a servir a los luchadores de los rangos superiores, que tienen el privilegio de poder ir a dormir más tarde.

El entrenamiento, o *keiko*, se caracteriza por los tres ejercicios tradicionales: *shiko*, *teppo* y *matawari*. Para *shiko*, el luchador levanta lateralmente las piernas, una tras otra, a la mayor altura que puede. Durante

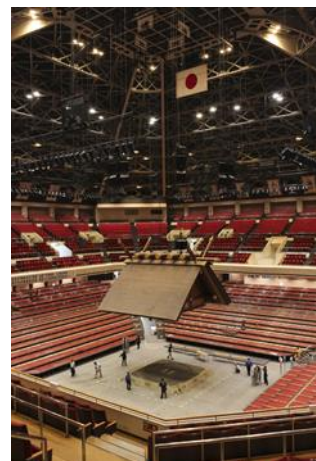
*teppo*, da palmazos fuertes a una columna de madera continuamente. *Matawari* es un ejercicio en el que el luchador se sienta con las piernas abiertas al máximo.

Una sesión diaria de *keiko* termina a eso del mediodía, después de lo cual los luchadores se sientan para tomar un desayuno tardío que consta de un potaje especial denominado *chankonabe* (una especie de estofado con muchas calorías y que contiene varios tipos de carnes y verduras), condimentos, encurtidos y varios cuencos de arroz, acompañados normalmente por una o dos botellas de cerveza. (El apetito de los luchadores es algo legendario.) Después de esta comilona, pasan varias horas durmiendo una siesta, que, junto con la gran cantidad de comida, ayuda a ganar peso. Con este régimen de ejercicio, dieta y sueño, no es raro que algunos luchadores pesen más de 150 kilos, y que algunos lleguen, o sobrepasen, los 200 kilos.

## Competición por torneos

Bajo el auspicio de la Asociación de Sumo Japonesa, se celebran cada año seis Grandes Torneos de Sumo, de 15 días cada uno: tres en Tokio (en enero, mayo y septiembre) y otros tres en Osaka, Nagoya y Fukuoka (en marzo, julio y noviembre, respectivamente). Entre los grandes torneos, los luchadores viajan por las zonas rurales del país y celebran competiciones locales, que ayudan a estimular el interés por el deporte y atraer a nuevos aprendices.

**El interior del Ryōgoku Kokugikan**  
El Salón Nacional de Deportes de Ryōgoku en Tokio cuenta con una capacidad de 11,000 personas y es el estadio principal de torneos de Sumo en Tokio.





El primer estadio "oficial" de *sumo*, el Kokugikan, fue construido en 1909 en el barrio de Ryogoku, en Tokio. Después de la Segunda Guerra Mundial, el Kokugikan se desplazó a las cercanías de la zona de Kuramae, donde quedó durante las cuatro décadas siguientes. En 1985, se inauguraron unas nuevas instalaciones, con capacidad para 11.000 espectadores sentados, cerca de la sede original, a poca distancia de la estación de trenes JR de Ryogoku.

Las teledifusiones nacionales de los combates empiezan a eso de las 4 de la tarde y terminan a las 6 de la tarde, pero los combates entre los luchadores de las categorías inferiores empiezan muchas horas antes.

Durante un torneo, los luchadores de las categorías más altas de las divisiones de *makunouchi* y *juryo* compiten una vez al día durante 15 días; los de las divisiones inferiores de *makushita*, *sandanme*, *jonidan* y *jonokuchi* compiten sólo 7 de los 15 días. El objetivo es, naturalmente, ganar tantos combates como sea posible, pero si un luchador gana la mayoría de los combates de un torneo (8 victorias de los 15 combates, o 4 de 7) es suficiente para que conserve, por lo menos, su rango actual o consiga un ascenso a una categoría más alta. El torneo lo gana el luchador *makunouchi* con más victorias; los empates se deciden por enfrentamientos eliminatorios el último día del torneo.

## Honores y premios

En algunos combates antes de los de la división *makunouchi*, puede verse a los asistentes caminando en torno al círculo llevando banderolas con el nombre de empresas patrocinadoras que ofrecen premios en metálico a sus luchadores preferidos. Cuantas más banderolas *haya*, mayor es el premio que el árbitro entrega al ganador después del combate. Puesto en cuclillas en el borde del círculo, el ganador acepta su premio haciendo unos gestos, denominados *tegatana* (cortes de espada en el aire con la mano), que muestran que lo acepta con agradecimiento.

El ganador de un torneo recibe un premio

en metálico, trofeos y una gran variedad de otros premios, entre los que hay arroz, *sake* (vino de arroz), etc. Los luchadores de las categorías inferiores a la de *ozeki* que consiguen muchas victorias durante el torneo son elegibles para tres premios especiales: los premios a la Excelente Actuación, a la Técnica y al Espíritu de Lucha. Estos premios vienen acompañados por pagas en metálico.

Otro de los incentivos que tienen los luchadores es el *kimboshi* (estrella de oro), que se da a los luchadores de rangos inferiores que han sido capaces de vencer a un *yokozuna*. Cada *kimboshi* adicional da

derecho al luchador a una subida de salario durante todo el resto de su carrera activa.

## Internacionalización

La popularidad del *sumo* se vio incrementada por el difunto Emperador Showa, que era un gran aficionado a este deporte. Desde el torneo de mayo de 1955, el Emperador acudía por costumbre un día de cada torneo que se celebraba en Tokio, donde observaba la competición desde una zona especial de asientos para personalidades. Esta costumbre se ha visto continuada por otros miembros de la Casa Imperial de Japón. La Princesa Aiko, de cuatro años de edad y de la cual se dice que es una entusiasta del *sumo*, presenció por primera vez un torneo en 2006 acompañada de sus padres el Príncipe Heredero Naruhito y la Princesa Heredera Masako. Muchas veces se invita a diplomáticos y dignatarios extranjeros que están de visita en Japón a ver los torneos.

La comunidad japonesa en el extranjero empezó a practicar *sumo* fuera de Japón, y hace varias décadas, el *sumo* comenzó a llamar la atención de personas de otras nacionalidades. Desde 1960, jóvenes luchadores procedentes de Estados Unidos, Canadá, China, Corea del Sur, Mongolia,

Argentina, Brasil, Tonga, Rusia, Georgia, Bulgaria, Estonia y otros lugares, han venido a Japón a aprender este deporte, y algunos de ellos, después de superar las barreras del idioma y de la cultura, han sobresalido en este campo. En 1993, Akebono, un estadounidense procedente del estado de Hawái, alcanzó el éxito de llegar a la más alta categoría de *yokozuna*. Otro luchador Hawaiano, Musashimaru, se convirtió en el segundo luchador extranjero en alcanzar el rango de *yokozuna*. En los últimos años, luchadores procedentes de Mongolia han participado activamente en *sumo*, y entre ellos Asashoryu y Hakuho son los luchadores que han logrado mayor éxito. Asashoryu llegó a la categoría de *yokozuna* en 2003 y Hakuho en 2007, y ambos se convirtieron en luchadores dominantes en *sumo*, ganando muchos torneos. Asashoryu se retiró en 2010, pero los luchadores compatriotas Harumafuji y Kakuryu también ascendieron al rango de *yokozuna* en el 2012 y 2014, respectivamente. Aparte de luchadores de sumo de Mongolia, otros también han ido escalando posiciones, como el búlgaro Kotooshu y el estonio Baruto, que lograron la categoría de *ozeki* en 2005 y 2010, respectivamente.

Gracias en parte a la mayor propagación del *sumo* en el extranjero con los torneos de exhibición celebrados en Australia, Europa, Estados Unidos y en otros países, este deporte está ganando popularidad fuera de Japón.