

Uma Tradição Cerimonial de Beleza e Força



*Momentos antes da disputa
(Foto cortesia da AFLO)*

Introdução

O sumô, que é uma modalidade de luta, detém o status de esporte nacional do Japão. Além das coloridas *mawashi* (bandas de barriga) e do estilo de cabelo peculiar chamado de *oicho* (ginkgo - nó de folha), aspectos estes que evocam os tempos antigos, o sumô preserva muito da sua prática tradicional, como o seu *dohyo* (ringue elevado cercado de palha), o sistema de ranking, e ligações com as cerimônias religiosas do Xintoísmo. A palavra “sumô” é escrita com os caracteres chineses usados para “contusão” e “mútuo”.

Embora a história do sumô se remeta a tempos antigos, ele se tornou esporte profissional no período Edo (1600-1868). Hoje esse esporte é praticado quase que exclusivamente por homens em clubes, escolas, universidades e associações amadoras. Tanto no Japão como no exterior, entretanto, o sumô é mais conhecido como um esporte de espectadores profissionais.

Objetivos da Disputa

O objetivo da disputa no sumô é forçar o oponente a sair do *dohyo* ou fazê-lo tocar no solo com qualquer parte do seu corpo além da sola dos pés. Antes de se iniciar o combate, no centro do ringue, os dois lutadores geralmente passam vários minutos em um ritual de preparação, estendendo os braços, batendo os pés, agachando, e encarando o oponente. O sal é lançado à mãos-cheias repetidamente para purificação do ringue.



Cerimônia de entrada no ringue Yokozuna

O yokozuna é acompanhado pelo tachimochi (porta espadas) à sua direita e pelo tsuyuharai (ajudante) à sua esquerda.

(Foto cortesia do Kishimoto)

Após o longo aquecimento, a luta geralmente se encerra em questão de segundos, embora algumas vezes se estenda por vários minutos, e alguns poucos necessitem um breve mizuiri (intervalo) para permitir aos lutadores descansarem antes de concluírem o combate.

As técnicas de ataque no sumô (são 70 ao todo) envolvem o empurrão ou levantar o oponente para fora do ringue. Utilizando-se da pegada no cinturão do oponente para arremessá-lo no solo; rasteira com as pernas, rápido salto para o lado para desequilibrar e empurrar o adversário; e atrair o adversário para próximo do limite da palha empurrá-lo consigo logo após desequilibrar-se.

O sumô é especialmente admirado por sua dignidade e compostura. Discussões envolvendo as decisões dos árbitros ou flagrantes de falta de esportividade são desconhecidas. Como os vigorosos tapas com mãos abertas sobre o tronco são permitidos, táticas como golpes com o punho, chutes, e puxões de cabelo são estritamente proibidos. Mesmo quando os resultados de alguns combates são tão parelhos que precisam ser revisados (e por vezes mudado) pelos juizes, nem os vencedores ou os derrotados jamais fazem protesto, e raramente esboçam emoção além de um sorriso ocasional ou um franzir de testa.

Divisão e Ranking

Lutadores de sumô profissional são ranqueados de acordo com sua divisão; então eles são designados como membros do leste ou oeste. Isso determina qual será o seu vestiário, e em qual lado do ringue ele entrará em todas as competições. Nas posições mais elevadas, em ordem decrescente, estão os *yokozuna* (grande campeão), *ozeki* (campeão), e *sekiwake* (campeão júnior).

Yokozuna é a única divisão permanente no sumô. Como esses lutadores não podem ser rebaixados por conta de qualquer apresentação mais fraca, espera-se deles que se aposentem caso não possam manter o mesmo nível. Com um sistema de ranking criado há séculos, apenas cerca de 70 homens conquistaram o título de *yokozuna*. Alguns dos maiores campeões dos tempos modernos foram Futabayama (*yokozuna* de 1937 - 1945), que conseguiu um percentual de vitórias de 0.866, incluindo 69 vitórias seguidas; Taiho (1961-1971), que venceu um total de 32 torneios e conseguiu um sequência de vitórias de 45 combates; Kitanoumi (1974-1985), que com apenas 21 anos e dois meses de idade foi o lutador mais jovem a ser promovido a *yokozuna*; Akebono (1993-2001), que se tornou *yokozuna* após apenas 30 torneios e conseguiu o recorde de promoção mais rápida; e Takanohana (1995-2003), que se tornou o lutador mais jovem a conquistar um torneio, com a idade de 19 anos.

O sumô profissional não adota divisão de categorias por pesos, e é por isso que é comum ver uma luta entre um atleta imenso e um bem menor. Mas enquanto a massa corporal geralmente favorece um atleta, aspectos como velocidade, timing e equilíbrio também podem determinar o resultado de uma luta, e lutadores menores, porém rápidos, muitas vezes surpreendem os espectadores com vitórias inesperadas sobre oponentes maiores.



Cerimônia de entrada no ringue Yokozuna

O Yokozuna Hakuho realiza uma cerimônia de entrada no ringue nos recintos do santuário Yasukuni (Foto cortesia do Kishimoto)

A Vida de um Lutador

Tipicamente, um lutador aprendiz - mais comumente vindo de uma região rural - é acompanhado desde quando ainda está na escola. Caso a família do garoto aprove, um *oyakata* (mestre do estábulo), que é um lutador aposentado e que cuida de até 50 *heya* (estábulos) no Japão e em outros países - cada estábulo com entre seis a 30 lutadores ou mais - irá adotar o jovem como um aprendiz. Os treinos, a alimentação e a moradia acontecem nos estábulos, onde os jovens também recebem uma pequena mesada. Membros do mesmo estábulo não competem entre si nos torneios regulares.

A vida de um aprendiz de sumô é muito puxada e mesmo os jovens mais promissores devem esperar cinco anos ou mais para alcançar posições mais elevadas até começarem a receber salário como *sekitori* (profissional). De um grupo de aproximadamente 700 lutadores membros de estábulos, apenas cerca de 70 se qualificam para o status de *sekitori*. Os poucos que atingem as posições mais elevadas geralmente se casam e vivem fora dos estábulos, mas para a maioria, o estábulo é o único lar que um jovem lutador irá conhecer durante a sua carreira de sumô. Muitos são forçados a se aposentarem devido a doenças ou contusões, e é raro que algum lutador possa competir após os trinta anos.

A maioria dos estábulos de sumô está localizada na parte leste de Tóquio. A vida para os lutadores de posições mais baixas é muito rigorosa. Eles acordam entre 4h e 5h da manhã, vestem o seu *mawashi*, e iniciam o seu *keiko* (prática). Eles também são obrigados a servirem como mensageiros de recados para os de posição mais elevada. O segundo grupo aproveita ainda o privilégio de poder dormir mais tarde.

O *keiko* é caracterizado por três exercícios tradicionais: *shiko*, *teppo*, e *matawari*. No *shiko*, o lutador levanta a sua perna alternadamente o mais alto possível. Durante o *teppo*, as palmas das mãos abertas são batidas contra um pilar de madeira. *Matawari* é um exercício no qual o lutador se senta sobre as suas pernas, abrindo-as o máximo possível.



*Prática em um estábulo de sumô
(Foto cortesia do Kishimoto)*

Uma sessão diária de *keiko* termina quase de noite, quando os lutadores se reúnem para uma ceia com ensopado chamada de *chankonabe* (um ensopado altamente calórico feito com vários tipos de carne e vegetais), condimentos, pickles, e várias tigelas de arroz, muitas vezes regado com um ou dois copos de cerveja. (O apetite dos lutadores é lendário). Após esse grande banquete, as horas seguintes são dedicadas normalmente ao sono, que juntamente com a farta comida ajuda a repor as energias. Com esse regime de exercícios, dieta e sono, não é incomum para alguns lutadores pesarem mais de 150kg, sendo que alguns chegam a ultrapassar escalas acima de 200kg.

Torneios e Competições

Sob regência da Associação de Sumô do Japão, seis “Grande Torneio de Sumô” com duração de 15 dias acontecem a cada ano: três em Tóquio (em janeiro, maio e setembro) e os outros três em Osaka, Nagoya e Fukuoka (em março, julho e novembro, respectivamente). Entre esses torneios, os lutadores fazem turnês pelas regiões rurais e participam de competições locais, o que ajuda a estimular o interesse no esporte e atrair novos recrutas.

A primeira arena de sumô oficial, o kokugikan, foi construída na área de Ryogoku em Tóquio no ano de 1909. Após a II Guerra Mundial, o kokugikan foi transferido para as proximidades de Kuramae, onde permaneceu pelas quatro décadas seguintes. Em 1985, um novo edifício com capacidade para abrigar sentados 11 mil espectadores foi inaugurado próximo ao local original, perto da estação JR Ryogoku.

As transmissões das lutas na televisão começam perto das 4h da tarde e se estendem por duas horas, porém os combates com os lutadores de divisão inferior se iniciam bem mais cedo no dia.

Durante um torneio, os lutadores de mais alta posição nas divisões *makunouchi* e *juryo* competem uma vez por dia durante 15 dias; aqueles de posições inferiores como das divisões *makushita*, *sandanme*, *jonidan* e *jonokuchi* competem apenas em 7 dos 15 dias. Enquanto o objetivo é obviamente vencer a maior quantidade de lutas possível, conseguir uma maioria de vitórias ao longo da competição (8 vitórias de 15 lutas, ou 4 de 7) é suficiente para que um lutador se mantenha em sua divisão corrente ou garanta uma promoção a um nível mais alto. A vitória no torneio vai para o *makunouchi* que obtiver o maior número de vitórias; os empates são definidos com lutas eliminatórias ao final do dia.

Honras e Premiações

Antes de algumas lutas da divisão *makunouchi*, alguns freqüentadores podem ser vistos circulando o ringue segurando flâmulas com os nomes de corporações de patronos que doaram prêmios em dinheiro aos melhores lutadores. Quanto mais flâmulas tiverem maior será a premiação, as quais serão erguidas pelo campeão da luta após a definição do árbitro. Ficar agachado no canto do ringue é um sinal de que

o lutador aceita o prêmio. Enquanto ele faz uma posição chamada *tagatana* (segurando a espada), essa atitude demonstra a sua graciosa aceitação.

Um vencedor de torneio recebe dinheiro, troféus e uma variedade de outras premiações, incluindo arroz, saquê, e por aí vai. Lutadores com posições abaixo de *ozeki* que conseguem um bom número de vitórias nos torneios tornam-se elegíveis para três premiações especiais: Excepcional Performance, Técnica, e premiações pelo Espírito de Luta. Todos esses prêmios são acompanhados com bonificações em dinheiro.

Outro incentivo aos lutadores é o *kimboshi* (estrela de ouro), dado a um lutador de divisão inferior que consegue derrotar um *yokozuna*. Cada *kimboshi* adicional habilita o lutador a um aumento de seu salário para o resto de sua carreira ativa.

Internacionalização

A popularidade do sumô foi realçada pelo antigo imperador Showa, que era um fervoroso fã do esporte. Começando com um torneio em maio de 1955, o imperador se acostumou a ir a pelo menos um dia de competição de cada torneio realizado em Tóquio, onde ele assistia a competição de uma área especial VIP. Esse costume foi continuado por outros membros da Casa Imperial. Conhecida por ser uma entusiástica fã de sumô, a princesa Aiko, com quatro anos, foi a um torneio de sumô pela primeira vez em 2006 com seus pais Príncipe Naruhito e Princesa Masako. Diplomatas e autoridades estrangeiras são normalmente convidados para assistirem os torneios.

Embora o sumô tenha sido praticado pela primeira vez fora do Japão por membros das comunidades japonesas no exterior, há muitas décadas atrás o esporte começou a atrair a atenção de outras nações. Após a década de 1960, jovens lutadores dos Estados Unidos, Canadá, China, Coreia do Sul, Mongólia, Argentina, Brasil, Tonga, Rússia, Geórgia, Bulgária, Estônia, e de diversos outros lugares têm vindo ao Japão para aprender o esporte e, alguns deles - após superarem a barreira do idioma e da cultura - conseguiram se destacar. Em 1993, Akebono, um norte-americano do Estado do Havaí, obteve sucesso ao alcançar o mais alto posto de *yokozuna*. Nos anos recentes, lutadores da Mongólia têm sido muito ativos no sumô, sendo que os lutadores que mais se destacaram foram Asashoryu e Hakuho. Asashoryu foi promovido a *yokozuna* em 2003, seguido por Hakuho em 2007, sendo que os dois se tornaram presenças dominantes no sumô, vencendo vários torneios. Asashoryu se aposentou do sumô em 2010. Lutadores de outros países além da Mongólia também estão subindo em suas posições, incluindo o búlgaro Kotooshu e o estoniano Baruto, que foram promovidos a *ozeki* em 2005 e 2010, respectivamente.

Graças em parte a grande disseminação do sumô no exterior com exibições de torneios na Austrália, Europa, Estados Unidos, China, Coreia do Sul e em muitos outros lugares, que o esporte está ganhando popularidade fora do Japão.