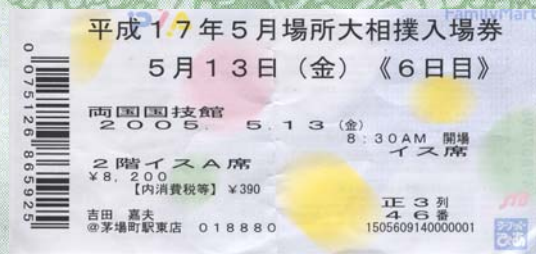




Un après-midi au Kokugikan

Par Philippe Bezard-Falgas

Mai 2005



NDLA : Je m'excuse à l'avance des nombreux mots japonais qui vont émailler ce récit, mais le sumô possède des termes pour son monde qui sont quelquefois difficilement traduisibles. D'autre part, les amateurs éclairés de sumô trouveront que je détaille peut-être trop les arcanes de ce sport, mais l'ambition de ce récit est qu'il soit lisible par tous, y compris les néophytes en la matière. Vous pourrez retrouver tous les termes utilisés dans un lexique à la fin du récit.

Enfin j'y suis !

J'avais déjà manqué deux fois le rendez-vous d'un tournoi au Kokugikan, le temple du sumô à Tokyo. Mais cette fois-ci, j'ai mon billet et, dans le taxi qui m'amène sur place, je savoure déjà à l'avance ce qui m'attend.

Cela fait déjà plusieurs années que je m'efforce de suivre le sumô, la lutte traditionnelle japonaise, principalement par Internet et un peu grâce à Eurosport qui retransmet les tournois avec deux à trois mois de retard... Déjà les combats sont souvent spectaculaires mais en plus, l'organisation de ce sport, qui s'apparente à une société en miniature, avec ses règles, ses coutumes, sa hiérarchie est fascinante à plus d'un titre, surtout pour un européen pour qui la mentalité japonaise paraît être à des années-lumières des règles morales occidentales. Le summum pour un amateur de sumô est d'assister à un des six *hon-basho*, ou grand tournoi, organisés dans l'année : trois à Tokyo, un à Osaka, un à Nagoya et un à Fukuoka dans l'île de Kyushu. Le tournoi de Mai, ou *Natsu Bashô*, avait démarré le dimanche d'avant à Tokyo, et j'avais suivi avec passion les combats de début de semaine.

Mais aujourd'hui, ce n'était plus au résumé des combats auquel j'allais assister, mais bien à une après-midi complète à regarder tous les combats de la catégorie reine du classement des *rikishis* (lutteurs), la *makuuchi*.

Le sumô est un sport organisé sur une hiérarchie stricte des lutteurs basée sur un principe simple :



Entrée du kokugikan

plus un lutteur gagne de combat, plus il progresse dans la hiérarchie, plus il en perd, plus il redescend ! Le monde des lutteurs de sumô est donc régit par la place de chacun dans ce classement officiel, ou *banzuke*, qui est publié tous les deux mois avant chaque *hon-basho* par la Fédération Japonaise de sumô professionnel, la *Nihon Sumo Kyokai*. La *makuuchi* est la catégorie du classement la plus élevée qui comprend les 42 plus gradés sur le total des 800 lutteurs de la *Kyokai*. Chacun d'entre eux est déjà un personnage au sein de son écurie ou *heya*, car le classement détermine aussi le niveau social du lutteur : les moins gradés sont chargés, en plus de leur entraînement très contraignant, de toutes les corvées (cuisine, vaisselle, ménage, linge), les *heya* vivant en quasi monde-clos.

Le taxi se faufile dans le trafic peu chargé de ce vendredi. Il est 15 h 30, et je sais que les combats des *makuuchi* débutent vers 16 h pour se terminer vers 18 h. L'organisation très minutée du tournoi exige de ne pas arriver en retard. Au détour d'une rue apparaît soudain le Kokugikan, le temple du sumô à Tokyo. Ce n'est pas bien sûr à prendre au sens littéral du mot, le Kokugikan étant plutôt

une grande salle de sport (« sport arena » comme disent nos amis anglo-saxons) pouvant contenir plusieurs milliers de personnes, et comparable à notre Bercy national. Extérieurement, on voit essentiellement un grand toit pointu de couleur verte, qui surplombe une série d'escaliers en béton permettant d'accéder aux différentes portes d'accès. L'entrée du site est elle repérée par une grande tour construite en bambou de plus de 10 m de haut, possédant tout en haut une petite plate-forme sur laquelle sont installés deux grands tambours. Ces tambours sont utilisés notamment à la fin de la journée lors de la sortie des spectateurs. Juste au dessous, des grandes banderoles colorées annoncent les lutteurs et tous les événements liés au tournoi.



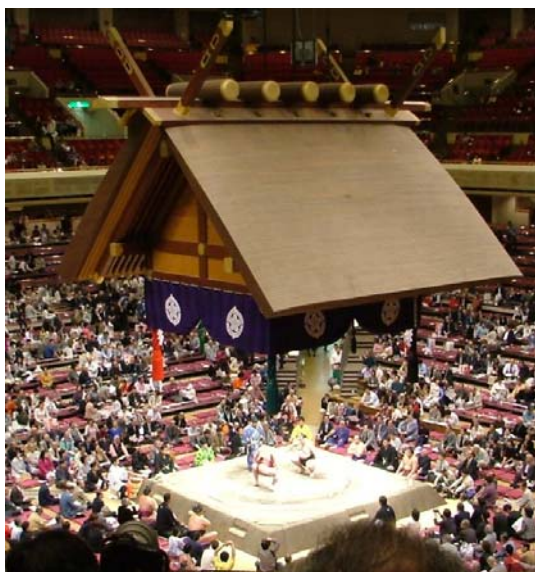
Tegata de Tochiazuma

Des spectateurs, il y en a ! Pas forcément aussi nombreux que je l'aurais imaginé, mais il est vrai que nous sommes en semaine à 15 h 45, et les japonais travaillent beaucoup ! Une foule pas très dense mais quand même nombreuse se presse au guichet pour acheter un billet qui leur permettra d'applaudir leur star. Le billet est assez cher, mais pas beaucoup plus finalement qu'un grand spectacle ou qu'un concert : le mien coûte 8.200 yens (soit environ 60 euros), et me donnera accès à une place au troisième rang du balcon, ce qui est une assez bonne place.

J'entre donc à l'intérieur du bâtiment, et je me retrouve dans les galeries d'accès à la salle elle-même. Toutes ces galeries, deux permettant d'entrer et une circulaire entourant complètement la salle et s'ouvrant sur elle, sont remplies de boutiques permettant d'acheter tous les objets possibles ayant pour sujet le sumô : *banzuke* original en caractère kanji encadré de bambou, *tegatas* (autographe des lutteurs comprenant l'empreinte de sa main et sa signature au pinceau), estampes traditionnelles représentant portraits de lutteurs ou combats, mais aussi porcelaine avec dessin, voire tapis de bain, tapis de souris informatique, etc. Je m'empresse de compléter ma collection de *tegata* par quatre nouvelles acquisitions : celles de deux lutteurs du moment, le mongol *Hakuho* et le japonais *Wakanosato*, celle du célèbre (au Japon) *Takamisakari*, certainement le plus expressif des lutteurs, et enfin celle plus exotique d'un nouveau lutteur, bulgare celui-là, *Kotooshu* surnommé Beckham par les japonais, qui doivent trouver que tous les européens se ressemblent comme nous les japonais. Les empreintes de main sont impressionnantes par la taille, surtout celle de *Kotooshu* qui paraît deux fois plus grande que la mienne (mais j'ai des petites mains).

Dans les galeries, outre les spectateurs, de nombreux assistants travaillant pour les *heya* ou pour l'organisation du tournoi circulent. Ils portent le costume traditionnel : veste de travail avec ceinture de tissu, pantalon serré aux chevilles et bouffant, passé dans la ceinture de l'extérieur vers l'intérieur. Ils ont aussi de grands caractères japonais écrits dans le dos de leur veste. Je pensais au départ qu'il s'agissait d'inscriptions indiquant leur fonction ou leur appartenance, mais certains d'entre eux ayant écrit en romanji (caractères occidentaux) « Suntory Malt's Beer », j'en ai plutôt conclu qu'il s'agissait de publicité ! Le sponsor est roi dans le sumô professionnel, et on le retrouve partout dès que c'est possible : tablier de gala des lutteurs (*kesho-mawashi*), prime de victoire (*kensho*) notamment, pendant les matches.

On croise aussi quelques lutteurs des catégories inférieures ; ils sont reconnaissable à leur kimono et à leur coiffure : ils arborent en effet le *chon-mage*, petit chignon de tous leurs cheveux tiré sur le sommet du crâne, puis replié vers l'avant et aplati en une petite bande. Leurs cheveux sont aussi passé à l'huile de camomille, le *bintsuke*, pour les lisser. Un collègue japonais qui habite près d'une écurie de sumô, m'a assuré savoir quand passait un lutteur rien qu'à l'odeur de cette huile. Je dois dire que dans les galeries, je n'ai rien remarqué de précis... Ces lutteurs viennent acheter boissons et nourritures disponibles dans les étals, quelquefois pour un lutteur mieux classé, quand ils sont leur *tsukebito*, c'est à dire pratiquement leur larbin.



Le dohyo

Après un petit tour, je m'approche d'un guide pour connaître mon emplacement : c'est au balcon, et après avoir monté quelques marches, passé par la galerie supérieure, je pénètre enfin dans la salle. Tout en bas, au milieu, c'est le *dohyo* où se déroulent tous les combats : une plate-forme d'environ 6 mètres de côté et de 60 cm de haut, tout en argile tassée. Sur la plate-forme est dessiné un grand cercle de 4,55 m de diamètre avec des petites bottes de paille de riz cylindriques à moitié enterrées dans le sol d'argile. Au milieu, deux lignes blanches ont été tracées pour positionner l'emplacement de départ des lutteurs : c'est les *shikiri-sen*. De chaque côté de la plate-forme, quelques marches renforcées de paille permettent d'y accéder. A deux des coins, sont posés un petit panier d'osier plein de sel et à terre, un seau en bois.

Au dessus du *dohyo*, est suspendu un grand toit en bois de facture traditionnelle, à l'intérieur duquel sont positionnés les éclairages. A chaque coin du toit est sus-

pendu un grand pompon de couleur : vert et rouge côté Est, noir et blanc côté Ouest (*shihon-bashira*). Car le *dohyo* est orienté selon les points cardinaux, selon les pratiques shintoïstes qui ont guidé la plupart des règles et coutumes du monde du sumô. De la même façon, le toit était auparavant un vrai toit, du temps où les combats étaient organisés à l'extérieur, soutenus par des piliers en bois au quatre coins. A l'apparition de la télévision en direct, dans les années 70, les piliers en bois ont disparus, remplacés par les fameux pompons.

Tout autour du *dohyo*, on aperçoit les arbitres : ils sont cinq, sont vêtus de kimono noir aux armes de la Sumô Kyokai. Ils sont changés régulièrement et sont chargés d'assister dans sa fonction le juge qui est sur le *dohyo*. Les arbitres ou *shinpan*, sont en fait les maîtres des heyas, ces oyakata tant craints des lutteurs, et sont eux-même d'anciens lutteurs de haut niveau.

Les premiers spectateurs sont installés sur des gradins relativement plats sur tout le premier niveau. Ces gradins sont organisés par petits emplacements de quatre places avec un coussin plat par personne pour tout confort, chaque emplacement étant lui-même totalement plat et demandant à chaque spectateur de s'asseoir par terre à la façon japonaise. Inutile de dire que peu d'occidentaux prennent place dans ces emplacements. Par contre, c'est bien sûr les meilleures places, les plus près du combat, et offrant même des sensations fortes aux spectateurs en cas de chute des lutteurs hors du *dohyo* ! Les groupes y sont installés avec force victuailles pour pouvoir y passer un sympathique après-midi tout en regardant les combats.

Au balcon, où je suis, les choses sont classiquement occidentales : des rangées de fauteuils pliants avec tablette permettent un confort plus acceptable pour nos fesses et nos genoux. Dans cette partie, le public est beaucoup plus disparate, mais il y a de nombreux occidentaux, seuls ou accompagnés de leurs amis ou collègues japonais. J'imagine que la visite au Kokugikan doit faire partie des découvertes de la culture japonaise pour le visiteur européen ou américain.



Les tribunes hautes



Le yobidashi

Je suis donc maintenant confortablement assis et je peux donc observer plus attentivement les événements sportifs et culturels se déroulant donc au centre de la salle.

Sur le *dohyo*, les combats ont déjà commencé depuis le matin avec les catégories inférieures. Celles-ci ne passent que par moitié parce que ça durerait trop longtemps dans la journée. Du coup, les lutteurs des catégories inférieures ne font que 7 combats sur 15 jours de tournoi, alors que les deux divisions supérieures, *juryo* et *makuuchi*, combattent réellement 15 fois, soit une fois par jour pendant 15 jours. En début d'après-midi, c'est donc l'arrivée des lutteurs titulaires, ou *sekitori*, qui débute réellement la journée de tournoi. Le public jusque là très clairsemé arrive petit à petit et remplit la salle pour être sur place lorsque la catégorie reine, la *makuuchi*, commence ses affrontements.

Les *juryo* finissent les derniers combats lorsque j'arrive, ce qui va me permettre d'assister en entier à la cérémonie de présentation des lutteurs *makuuchi*, le *dohyo-iri*.

En attendant, j'observe avec intérêt l'étrange ballet qui rythme la préparation de chaque combat. Ce rituel, très strict, issue des pratiques religieuses shintoïste qui sont très liées au sumô, est répété systématiquement avant chaque combat et permet principalement à chaque lutteur de se préparer mentalement au choc. Pour ceux qui n'ont jamais assisté à un combat de sumô, il faut savoir que l'affrontement est souvent extrêmement bref, quelques secondes quelquefois, et que la préparation mentale est presque plus importante que la préparation physique et technique au combat. La préparation durait jusqu'à 10 minutes il y a 100 ans, moins chez les autres catégories, et a été progressivement réduite à 4 minutes maximum chez les *makuuchi* pour s'adapter aux exigences de la programmation du direct radiophonique puis télévisuel.



Le shiko

Le rituel débute avant que les lutteurs rentrent en scène par l'appel du *yobidashi*, sorte de crieur public qui appelle chaque lutteur sur le *dohyo*. Habillé en costume traditionnel, il ne porte pas le *chon-mage* réservé aux lutteurs, mais tient à la main un grand éventail avec lequel il rythme ses annonces. La technique vocale utilisée tient à la fois du chant traditionnel japonais et de l'annonceur public. Le *yobidashi*, tourné vers le côté d'où vient le lutteur (est ou ouest), annonce son nom, son grade, la région ou le pays d'où il vient, et le nom de son écurie. Il commence toujours par le côté ouest et finit par le côté est, côté plus honorifique dans le sumô.



shikara-mizu

A l'appel de leur nom, chaque lutteur monte sur le *dohyo*, salue son adversaire, puis retourne dans le coin du *dohyo* qui lui est assigné et exécute un premier *shiko*, exercice d'assouplissement consistant à prendre appui et sur une jambe, les deux mains sur les cuisses et un peu penché en avant, à relever l'autre jambe sur le côté le plus haut possible puis à la laisser retomber en frappant le sol avec le pied le plus fort possible. Chaque lutteur le fait deux fois en changeant de jambe. Pendant ce temps, une annonce par haut-parleur reprend les informations lancées par le *yobidashi*, mais en japonais « normal ».

Au pied des coins du *dohyo*, deux lutteurs les attendent : c'est le vainqueur du combat précédent d'un côté, et le participant au combat suivant de l'autre côté. Accroupi dans chaque coin, les deux lutteurs en lice reçoivent des autres lutteurs une coupe d'eau spéciale (*shikara-mizu*) servie dans un petit récipient en osier. L'eau est pui-



Gyoji

sée dans un grand seau en bois au pied du *dohyo*. Après s'être rincé la bouche avec, ils recrachent discrètement l'eau puis s'essuient avec une feuille de papier tendue par les autres lutteurs. A la fin de l'opération, celui qui a déjà fait son combat retourne en coulisse, et l'autre revient s'asseoir sur le coté. Les deux lutteurs sur le dohyo prennent alors une poignée de sel dans un petit panier au coin, se retournent et, ensemble, jettent cette poignée sur le sol argileux de manière plus ou moins énergique avant d'avancer vers le centre..

Un autre personnage est apparu avec les lutteurs sur le *dohyo*, c'est le *gyoji* ou arbitre. Il est lui vêtu à la manière d'un prêtre shinto : grand kimono fleuri en soie aux couleurs éclatantes, petite sandales fermées, coiffure traditionnelle des prêtres (*eboshi*), et éventail rigide de forme ovale, le *gunbai*. C'est lui qui va orchestrer le combat et désigner le vainqueur à la fin. Les *gyoji* comme les *yobidashi*, font partie de la *Sumô Kyokai* et sont aussi organisés avec une hiérarchie classée par valeur, plutôt basée sur l'ancienneté.

Les deux lutteurs vont alors simultanément effectuer un *chiri* : chacun, accroupi face à son adversaire, va étendre ses bras à l'horizontale de chaque côté, paume vers le haut, puis retourne ses paumes vers le bas avant de replier ses bras. Le *chiri* est souvent présenté comme un manière de prouver à son adversaire que le combat se fera à main nue, sans arme ou autre objet. Les deux opposants se retrouvent alors face à face pour la première fois avant le combat, et on sent déjà un affrontement psychologique terrible entre les deux hommes basé sur le regard....



Le chiri

Le rituel d'avant match n'est pas encore fini ! Les deux lutteurs vont revenir deux fois dans leur coin, effectuer encore un ou deux *shiko*, balancer une poignée de sel sur le *dohyo* à chaque fois qu'ils reviennent, et se fusiller du regard lorsqu'ils se retrouvent face à face. A chaque fois, le *gyoji* leur signale avec le *gunbai* que le combat ne commence pas encore. Chaque lutteur appuie sa motivation par de vigoureuses et retentissantes claques sur ses cuisses ou ses épaules lors du retour au coin. Enfin, les deux opposants se font face, accroupis derrière les *shikiri-sen*, les marques blanches au sol qui délimitent la place des lutteurs. Le *gyoji* relève son éventail face à lui entre les lutteurs, signifiant enfin que le combat peut commencer. Dès que les deux lutteurs auront posé ensemble leurs deux poings sur le sol, le combat commence, et ils vont se jeter l'un sur l'autre avec la plus puissante poussée possible dans le but de déséquilibrer leur adversaire.



Juste avant le tachi-ai

Les règles du combat sont très simples : à l'intérieur du cercle sacré, les opposants ne peuvent toucher le sol qu'avec la plante de leur pied. S'ils touchent l'argile avec une autre partie du corps, ils ont perdu. D'autre part, s'ils sortent du cercle sacré et touchent le sol avec n'importe quelle partie du corps y compris la plante des pieds, ils ont aussi perdu. Quelques gestes sont totalement prohibés comme tirer les cheveux, frapper avec le poing fermé et viser les parties génitales. Le but des lutteur est donc clair : c'est de déséquilibrer son adversaire à l'intérieur du cercle, ou de le pousser en dehors. En cas de

chute simultanée des deux adversaires, ce sera au juge et aux arbitres de déterminer lequel a touché le sol le premier... Le combat est souvent bref, mais il est toujours violent : deux masses de 120 à 160 kilos chacune lancées l'une contre l'autre provoquent forcément un énorme choc. Souvent, c'est la tête des lutteurs qui cogne en premier et il est arrivé qu'un des deux lutteurs se retrouve « sonné » uniquement par ce premier choc, l'*atari*. Les nez cassés et autres arcades ouvertes arrivent de temps en temps. Après le début du combat ou *tachi-ai*, si les lutteurs n'ont pas réussi à se



Oshi-zumo

ils utilisent toute une batterie de techniques basées soit sur le corps à corps par déséquilibre (*yotsu-zumo*), soit par poussée en utilisant leur propre poids (*oshi-zumo*). Chaque lutteur a ses prises préférées, et sa technique qu'il affine au fur et à mesure de ses combats. Chez les *sekitori*, on connaît ces préférences et chaque lutteur essaye d'adapter son style à son adversaire du jour. Les lutteurs les plus dangereux sont bien sûr ceux qui ont plusieurs cordes à leur arc, et qui sont capables de changer de style et de technique au cours d'un combat pour surprendre l'adversaire. Comme toujours dans le sumô, toutes les prises sont codifiées et portent un nom. La *Nihon Sumô Kyokai* ajoute de temps de nouvelles techniques officielles, les dernières en date étant curieusement des « non-techniques », mais simplement les cas où le combat s'arrête car un des deux adversaires a mis le pied dehors tout seul, ou qu'il est tombé sur le sol sans que l'autre le touche. Toutes ces techniques sont connues comme les *kimarite* et il y en a actuellement 87.

C'est à ce niveau-là qu'on apprécie la qualité du lutteur : un *tachi-ai* volontaire, une technique éprouvée et une adaptation à l'adversaire. Rien de très original pour un sport de lutte, mais dans le sumô, tout est porté à l'extrême et rien n'est laissé au hasard. Les lutteurs sont des professionnels pour qui le sumô est toute leur vie, et ils luttent souvent comme si leur avenir était en jeu, ce qui est d'ailleurs le cas, les résultats obtenus ayant un effet direct sur leur vie sociale et professionnelle.

Mais revenons aux combats : sur le *dohyo*, les derniers lutteurs de la division *Juryo* se rencontrent. Par rapport aux lutteurs des catégories inférieures, les *sekitori*, lutteurs des catégories supérieures se distinguent extérieurement par deux choses : leur *mawashi*, la bande de tissu enroulée et serrée autour de la taille et faisant office de cache-sexe, et leur coiffure. Si les catégories inférieures portent le *chon-mage*, les *sekitori* portent l'*oicho-mage*, coiffure très sophistiquée, utilisée uniquement pendant les cérémonies et les tournois (le reste du temps il portent le *chon-mage*), chignon en forme de feuille de ginko, relevée comme une petite auréole derrière la tête. Leur *mawashi*, lui, au contraire de celui des catégories inférieures en simple coton gris foncé, est en soie de couleur vive avec des *sagari* (petites cordelettes glissées à l'avant) de même couleur et amidonnées.



Hakurozan

A mon arrivée, deux lutteurs s'affrontent. L'un d'eux est un européen de très grande taille et de forte corpulence ; il est russe et son nom de lutteur (*shikona*) est *Hakurozan*. Lui et son frère *Roho* qui lutte dans la catégorie supérieure *makuuchi* ne sont pas les premiers européens ni les premiers étrangers qui luttent dans le sumô. Dans les années 80 et 90, les premiers étrangers admis ont été américain, plus exactement hawaïens. De très grand gabarits en général, qui ont tiré le sumô vers une augmentation générale du poids et de la taille des lutteurs. On se souvient notamment des grands lutteurs *Konishiki* (qui a pesé jusqu'à 260 kilos !), *Akebono* et *Musashimaru* qui furent tous les deux *yokozuna*, grand champion. Actuellement, il y a de nombreux étrangers, mais leur nombre

est limité par la Kyokai. La nationalité la plus représentée est la nationalité mongole, et l'influence de ces lutteurs, dont le plus connu est le *yokozuna* actuel, *Asashoryu*, est considérable car on revient beaucoup plus à des combats techniques qu'à des luttes de masses. Cet apport d'étrangers chagrine beaucoup les japonais pour qui le sumô est LE sport japonais par excellence. Du coup, ils obligent les nouveaux arrivants à intégrer la langue japonaise et toutes les traditions et règles de vies traditionnelles prônées dans les écuries, les *heyas*, sans discussion possible.

C'était le dernier combat des *juryo*, et le russe a perdu. Tout de suite après, une cohorte de balayeurs aux couleurs du tournoi et toujours en costume traditionnels débarquent sur le *dohyo* pour un grand nettoyage avant l'arrivée des lutteurs de la *makuuchi*. Remise à plat de l'argile, passage avec un petit arrosoir pour humidifier les coins trop poussiéreux, principalement le long du bord du cercle, le *dohyo* est ensuite fin prêt pour la suite des combats.



Le dohyo-iri des makuuchi

Mais auparavant va se dérouler une courte cérémonie destinée à présenter les lutteurs de la catégorie *makuuchi*

qui vont ensuite en découdre : c'est le *dohyo-iri*. La présentation se déroule en trois actes : la présentation des lutteurs du côté Ouest, puis ceux du côté Est, et enfin la cérémonie du *yokozuna*, le grand champion. Pourquoi cette différence côté Ouest-côté Est ? En fait le *banzuke*, classement des lutteurs est organisé par niveau et chaque niveau est divisé en deux côtés, Est et Ouest. Chaque lutteur reçoit donc un grade dans lequel figure la catégorie, le niveau et le côté. Comme je l'ai déjà dit, le côté Est est toujours honorifique et donc un lutteur de la même catégorie et du même rang est mieux classé lorsqu'il est Est que lorsqu'il est Ouest. Ce classement permettait simplement à l'origine de séparer deux groupes de chaque côté du *dohyo*, et cela a été gardé ensuite.



kesho-mawashi

Dans l'allée Ouest qui mène au *dohyo* se rassemblent donc les lutteurs affectés au côté Ouest dans l'ordre du moins gradé (*maegashira* niveau 17) au plus gradé (*ozeki* ou champion). Chacun est uniquement vêtu d'un grand tablier de parade brodé, le *kesho-mawashi*. Celui-ci est constitué d'une grande pièce de soie allant de la taille aux chevilles du lutteur et couvrant uniquement l'avant. Sur cette pièce sont

brodés au fil de soie, d'or et d'argent, le « logo » du lutteur ; c'est en fait la plupart du temps celui de son sponsor, société commerciale, association de supporters, ou collectivité locale. Les couleurs sont chatoyantes, les dessins souvent originaux : celui de *Kisenosato* représente un tigre, celui de *Roho* un léopard des neiges, et celui de *Wakanosato* un cristal de neige. Celui de *Kotooshu* représente le logo de la marque de yaourt bulgare qui le sponsorise. Ces *kesho-mawashi* coûtent très cher à ceux qui les financent.

Les lutteurs montent ensuite sur le *dohyo* un par un à l'appel de leur nom par haut-parleur. Au fur et à mesure, ils avancent le long du bord du *dohyo* pour former un grand cercle et se tournent vers l'extérieur. Lorsqu'ils sont tous sur le *dohyo*, ils se retournent vers l'intérieur et effectuent une mini présentation tous en même temps. Ils redescendent ensuite du *dohyo* par le même endroit où ils sont arrivés et dans le même ordre.

C'est ensuite les lutteurs du côté Est qui effectuent strictement la même présentation.

Jusqu'à présent, cette cérémonie s'était déroulé dans le brouhaha habituel qui précède les combats en général, mais tout d'un coup, l'attention du public monte d'un cran, car c'est l'entrée du *yokozuna* ! Le *yokozuna* (grand champion) est un personnage particulier et emblématique dans le monde du su-

mô : c'est lui qui porte le grade le plus haut du classement, et il le porte à vie, contrairement aux autres qui peuvent perdre leur grade dès qu'ils n'ont plus suffisamment de bons résultats. Il représente donc le sumô à lui tout seul, et les japonais voient aussi à travers lui un acteur principal de la religion shinto, voire de la culture japonaise. C'est aussi le plus souvent le lutteur le plus capé car l'acquisition du grade se fait en gagnant des combats le plus possible ! C'est particulièrement vrai en ce moment : l'actuel *yokozuna* *Asashoryu* a gagné 11 des 15 derniers tournois depuis 3 ans et il s'affirme comme un des plus grands *yokozuna*. Lui-même est le 69^{ème} comptabilisé depuis le XVII^e siècle. Le *yokozuna* apparaît donc à la fois pour combattre mais aussi pour pratiquer des cérémonies religieuses shinto pendant lesquelles il effectue son *dohyo-iri* comme un appel à la bénédiction des dieux shinto.



Le dohyo-iri du yokozuna

C'est exactement ce qu'il fait maintenant sur le *dohyo* accompagné de ses deux assistants, des lutteurs de la même *heya* que lui : le premier est le mongol *Asasekiryu*, qui est le porteur de sabre (*tachimochi*) et l'autre est *Toki* avec ses grandes rouflaquettes, qui est simple assistant (*tsuyuharai*). Le *yokozuna* porte en plus de son *kesho-mawashi* une grosse corde tressée en coton blanc liée autour de la taille, et agrémentée de bandes de papier blanc découpées. C'est la *tsuna*, symbole du *yokozuna*, toujours portée par lui lors des cérémonies pour signifier son rang. Liée à l'arrière, elle forme une grosse boucle dans le dos.



La tsuna

Face au public, le *yokozuna* effectue maintenant sa cérémonie : sorte de *chiri* adapté. A chaque fois que le lutteur frappe la terre avec son pied, le public réagit et se fait presque l'écho du choc ; on sent presque une communication s'établir entre les spectateurs et le lutteur qui effectue son mouvement de manière régulière et réfléchie, à l'opposé d'une mécanique bien-huilée assurant le spectacle. C'est véritablement cet instant, bien que très court, qui marque le démarrage des moments à ne pas manquer du tournoi, comme si tous les combats précédents n'avaient pas existés. On comprend dès lors l'importance pour un lutteur de faire partie de cette élite, recommandée auprès des dieux par le plus fort et le plus habile d'entre eux.

Après un *dohyo-iri* du *yokozuna* qui n'aura duré que quelques minutes, c'est le retour du groupe des balayeurs. Par la suite, il y aura deux ou trois balayeurs pour remettre le *dohyo* en état entre chaque combat, mais là c'est véritablement l'armada ! Ils sont au moins une douzaine s'activant partout ! Le temps est compté et le timing est serré !

Et c'est le début des combats des *makuuchi* ! Même présentation initiale qu'auparavant, enchaînement des combats, tout se déroule finalement beaucoup plus vite que ne le laisse supposer l'apparente lenteur du rituel ; il faut suivre attentivement les choses, car il est facile de perdre pied et de louper le déroulement d'un combat, surtout lorsqu'on ne connaît pas tous les lutteurs et qu'on a tendance à les confondre... Heureusement, le magazine « Le Petit Banzuke Illustré » de nos amis du « Monde du Sumô » est là pour parer à tout manquement, et M.Chirac lui-même s'en est servi lors de sa visite à Osaka !

Dans le public, l'attention et la tension ne montent que pendant les combats ; sinon, le bon peuple japonais discute avec ses voisins, attaque un beignet ou un sushi, ou boit une petite bière assis sur son coussin aplati. Mais lorsque le *tachi-ai* est lancé, c'est tout de suite les encouragements : on



Hayateumi évacué...

crie le nom de son lutteur favori, on encourage : « *gambatte, gambatte !* », et on s'exclame dès qu'un lutteur s'écroule sur le *dohyo* ou s'envole en direction des premiers rangs du public. Les belles prises provoquent les applaudissements, les refus de combattre (au *tachi-ai*, le lutteur se relève pour laisser passer l'autre sans accepter le choc) sont toujours mal vus, mais rarement hués.

Au deuxième combat, une chose rare arrive : un des deux lutteurs, le japonais *Hayateumi*, technicien accompli mais poids relativement léger, affronte *Shimotori*, qui a fait un mauvais début de tournoi en perdant 5 combats sur 6, mais accuse 30 kilos de plus que son adversaire. Déjà blessé au genou, *Hayateumi* voit soudain son genou se plier sous lui au moment où son opposant l'écrase de tout son poids et s'affale sur lui ; Le vaincu reste à terre, incapable de se relever. L'entourage a très vite compris, deux assistants montent immédiatement sur le *dohyo* et emportent le malheureux *Hayateumi* qui grimace de douleur mais n'émet pas un son... Le lutteur est aussitôt assis dans un

fauteuil roulant et emporté à l'hôpital. On ne le verra pas sur le *dohyo* pendant ce tournoi... Les blessures sont le lot régulier des lutteurs, mais il est rare que le blessé ne puisse pas redescendre du *dohyo* tout seul : toujours l'esprit japonais, ne pas montrer ses émotions ni ses faiblesses.

Un peu plus tard, un autre combat entre deux gabarits opposés n'aboutit pas du tout au même résultat : le mongol *Ama*, jeune lutteur de 18 ans pesant 113 kilos affronte un ancien, le japonais *Jumonji*, 29 ans, 155 kilos. Grand technicien lui aussi malgré son poids léger (tout est relatif !), *Ama* réussit à éviter la déstabilisation du *tachi-ai*. Malgré tout, gêné par la différence de poids, il n'arrive pas ensuite à prendre le dessus, et jusqu'au dernier moment, on voit *Jumonji* le pousser petit à petit hors du ring ; alors que tout le monde voit *Ama* déjà battu, le mongol déséquilibre soudain le japonais et réussit à tomber avec lui, mais sur lui et hors du ring. *Jumonji* est battu ! Il n'y a pas de catégorie de poids au sumô.



100 kg contre 155 kg !

Les différences physiques des lutteurs doivent être utilisées par eux pour devenir des avantages, et comme on l'a vu auparavant, le fait d'être plus léger n'est pas forcément un désavantage. On se souvient dans les années 90 des combats entre un des plus lourds, l'hawaïen *Konishiki*, entre 230 et 260 kilos, et le plus léger de l'époque, *Mainoumi*, à peine plus de 100 kilos ; *Mainoumi*, malgré la différence, a réussi à battre l'éléphantique *oze-ki*...



Kotooshu

Avant d'accueillir les grands champions, j'ai enfin la joie de voir un de mes favoris, le bulgare *Kotooshu*. Bien sûr, *Kotooshu* n'est pas son vrai nom : il s'appelle en fait Kaloyan Mahlyanov. Mais dans le monde du sumô, on change de nom souvent, notamment lorsqu'on devient *sekitori*, lutteur attitré. De la même façon, à la fin de leur carrière, les lutteurs ont la possibilité de racheter

un titre d'*oyakata* (Ancien et Maître) et changent de nom encore une fois. Certains lutteurs se renomment même en cours de carrière, souvent pour des raisons religieuses ou de superstition...

Notre ami bulgare se présente donc sur le *dohyo* : il est immense : 2,04 mètre, 142 kilos (c'est précis car les lutteurs sont pesés et mesurés tous les deux mois par la *Kyokai*). Il a été champion de lutte gréco-romaine et apparaît maintenant dans les encyclopédies en tant que sportif bulgare célèbre au côté de Hristo Stoitchkov le footballeur, et de Magdalena Maleeva la tennismuse. Ses capacités physiques sont immenses mais il manque encore d'expérience et de technique face à des lutteurs expérimentés. Son ascension dans le classement a été fulgurante, car il a mis moins de deux ans après son arrivée dans le monde du sumô à atteindre la catégorie la plus haute. Certains lutteurs, sûrement moins bon, passent plus de 15 ans de leur vie à essayer, sans succès, d'atteindre cette marche fatidique...



Kotooshu et Ama

Kotooshu affronte Asasekiryu, congénère et concitoyen du yokozuna Asashoryu. Un redoutable lutteur encore jeune mais avec plus d'expérience que le bulgare. Les deux rikishi se jettent l'un sur l'autre, et grâce à ses très longs bras, Kotooshu réussit à aggriper le *mawashi* de son adversaire par dessus son dos, ce qui est une très bonne prise. Profitant de sa grande taille, le bulgare soulève ensuite le mongol au dessus du sol dans l'intention de le déposer hors du cercle sacré. Mais au moment où il va y arriver Asasekiryu crochète la jambe intérieure du géant et réussit à le déséquilibrer. C'est la chute pour les deux et la défaite pour *Kotooshu*...



Takamisakari

Je l'ai déjà dit, il n'est pas dans l'esprit japonais de montrer ses sentiments et ses émotions. Pourtant, il y a un lutteur japonais qui applique exactement l'inverse de cet esprit, et qui est pourtant l'un des plus populaires : il s'appelle *Takamisakari*. Dès son entrée dans la salle principale du Kokugikan, sa démarche singulière attire l'œil de tous les amateurs, et bien que le combat en cours ne soit pas le sien, il est déjà applaudi et encouragé avant même de monter sur le *dohyo*. *Takamisakari* est un cas. Complètement myope et c'est peu de le dire, il porte normalement des véritables hublots au bout de son nez pour y voir quelque chose, mais il les enlève avant de rentrer en scène. On imagine bien qu'il ne doit pas y voir grand chose en arrivant sur le *dohyo* et que son adversaire doit se limiter à une grosse tâche floue. Du coup, son hésitation en marchant lui a donné une démarche mécanique, qui est vite devenue sa marque de fabrique, et l'a fait surnommer « Robocop ». Mais ses talents d'acteur (car il eu vite fait de peaufiner sa technique de

marche quand il a vu qu'il avait du succès...) ne s'arrêtent pas là : lors du rituel d'avant match, il procède à une séance d'auto motivation particulièrement impressionnante, avec force claques et grimaces. Il fait alors le bonheur du public qui applaudit à tout rompre à ses manifestations. Mais le summum vient après le combat : si *Takamisakari* gagne, comme c'est le cas aujourd'hui, il repart vers les vestiaires le torse bombé, l'air avantageux et quasiment le sourire aux lèvres, ce qui est très rare pour un lutteur japonais. Si il perd, il va rentrer en traînant la jambe, la tête basse, avec un air de chien battu qui lui fait acquérir immédiatement la sympathie et même la compassion du public ! C'est extrêmement curieux de le voir au milieu des autres lutteurs japonais et non-japonais, qui eux, ne ma-

nifestent strictement rien, à part un minimum d'agressivité dans leur regard avant le combat.

Mais ça paye ! Avec *Takamisakari*, on voit apparaître sur le dohyo pendant le rituel les *kensho* : ce sont des primes qui sont offertes au vainqueur du combat par de généreux sponsors. Ces sponsors ont du coup le droit de s'annoncer avec des banderoles verticales à leurs couleurs ou à leur sigle, portées par des assistants. Durant le défilé de ces banderoles, chaque sponsor est annoncé au haut-parleur. Les lutteurs les plus cotés peuvent avoir ainsi de nombreuses primes supplémentaires à conditions qu'ils soient vainqueurs. Notre ami *Takamisakari*, qui a gagné son combat, empoche donc les six *kensho* annoncés au début : le *gyoji* lui présente une pile de six enveloppes contenant l'argent en liquide des primes, et il repart dans les vestiaires fier comme Artaban, son paquet à la main !



Les kensho

Depuis mon arrivée, je suis frappé de voir l'organisation sans faille qui règne autour du *dohyo*. En permanence, un groupe d'assistants gravite autour, et s'assure de toutes les tâches de préparation du combat, balayage, ravitaillement en sel ou en eau, etc. ; une tâche m'a particulièrement amusé, et on peut encore y voir un privilège des lutteurs des catégories supérieures à mon avis, c'est l'installation du coussin personnel de chaque rikishi avant qu'il n'entre dans la salle ! Un assistant entre, chargé du coussin en question, une grosse couette pliée en deux aux couleurs du lutteur. A mi-chemin, un autre assistant venant lui du dohyo vient chercher ledit coussin, l'amène au pied du dohyo, récupère celui du lutteur qui vient de finir et le rend ensuite à l'autre assistant qui l'a attendu, qui le ramène au vestiaire. La même opération a lieu simultanément de chaque côté du dohyo, et se répète immuablement à chaque nouveau combat...



Tochiazuma

C'est l'arrivée des grands champions *ozeki* sur le *dohyo* ; Le premier d'entre eux est *Tochiazuma*, un solide japonais aux larges épaules et aux cuisses puissantes. C'est un des favoris pour l'accession au grade suprême de *yokozuna*, d'autant plus qu'il est japonais, lui. Il affronte *Kotomitsuki*, un autre japonais, ancien futur espoir, mais sur une pente ascendante intéressante. Les deux lutteurs se foncent dessus, mais juste après l'impact, *Kotomitsuki* s'écarte légèrement et appuie sur la nuque de *Tochiazuma*, le poussant vers le sol. Emporté par son élan, l'*ozeki* s'écroule sur le sol. C'est fini pour lui. Le combat n'a pas duré plus de 5 ou 6 secondes.

« takikoomiiii... » annonce le *gyoji* ; c'est le nom de la prise utilisée, *hatakikomi*.

Tochiazuma repart, dépité mais en essayant de ne pas le montrer...

Au lieu de voir le lutteur suivant se présenter, voici que monte sur le *dohyo* un assistant muni d'une grande banderole verticale sur laquelle les japonais peuvent lire en grands caractères kanji le nom du lutteur qui annonce son abandon du tournoi : il s'agit de *Kaio*, chouchou du public, *ozeki* depuis plusieurs années, dont on sait qu'il a largement le niveau pour devenir *yokozuna*, mais qui n'a jamais pu le devenir pour cause de trop nombreuses blessures... Blessé au dos au cours du combat précédent, il a décidé de ne pas continuer le tournoi. La déception est certaine dans le public. A côté de moi, un couple âgé de japonais quittent même la salle sans assister à la fin du tournoi à l'annonce de ce forfait.

Son adversaire du jour, encore un européen, le géorgien *Kokkai*, gagne donc son combat sans combattre

Après lui se présente le troisième *ozeki*, *Chiyotakai*. Ce dernier est plutôt sur la pente descendante



Chiyotaikai

en soit, *Chiyotaikai* débute son combat comme d'habitude en se ruant sur son adversaire en lui balançant des grandes gifles (*tsuppari*) dans la figure, le faisant rapidement céder avant de le renvoyer hors du *dohyo*. Un pas de plus vers la conservation du titre !

C'est enfin le dernier combat de la journée après deux heures qui sont passées à toute vitesse. Et c'est le tour du *yokozuna Asashoryu* d'affronter sur le *dohyo* un autre de ses compatriotes, le mongol *Kyokutenho*... Le Grand Champion est impressionnant, pas tellement sur son aspect physique encore qu'il est particulièrement musclé et puissamment bâti, mais il dégage de son personnage une force très puissante à travers ses gestes, l'expression de son visage, sa position sur le *dohyo*, et même dans le regard et l'attitude de l'ensemble des personnages autour de lui, tant son adversaire, que le *gyoji*, les arbitres ou le public, il y a une marque de profond respect, d'admiration et de crainte.



Asashoryu

Tous les *yokozuna* ont été des personnages exceptionnels autant sur le physique que sur le mental. Mais la pression du monde du sumô sur le *yokozuna* est encore plus importante : en tant que représentant officiel du sumô, le *yokozuna* se doit de respecter l'ordre et les règles établies et tout manquement est commenté avec sévérité par la *Kyokai* mais aussi par tous les médias japonais. *Asashoryu* a subi de vertes semonces, lorsqu'il est retourné en Mongolie sans prévenir son maître *oyakata*, lorsqu'il s'est présenté à une soirée en tenue occidentale et sans son *oicho-mage*. Mais le pire qu'il lui a été reproché, ça a été de prendre ses *kensho* avec la main gauche, impure, et pas la main droite ! Le caractère du lutteur déjà formé à la dure pendant les entraînements, doit encore se durcir face à une opposition qui ne lui laissera rien passer. *Asashoryu* est un jeune homme : à 25 ans, il n'a que 6 ans de sumô professionnel derrière lui, et toute sa carrière est encore à faire ; ses aînés *yokozuna* sont restés quelquefois plus d'une quinzaine d'années sur le *dohyo* avant de prendre leur retraite. Lui a déjà gagné 11 tournois alors que *Chiyonofuji* en a gagné plus de trente ! *Asashoryu* veut gagner, c'est sa raison de vivre et sa fonction au sein du sumô.

Asashoryu ne fera pas de cadeau à son adversaire. Il l'élimine sans coup férir et s'approche ainsi de la conquête de son 12^e titre, et de préférence sans une seule défaite, ce qu'il a déjà fait 3 fois précédemment.

car il n'a pas réussi au dernier tournoi à obtenir plus de victoires que de défaites, condition sine qua non pour sauver son grade ou progresser dans le classement. Alors que chez les lutteurs normaux, cette situation aurait automatiquement entraîné une descente dans le classement, les *ozeki* ont l'avantage de compter sur une chance supplémentaire pour rétablir la situation au prochain tournoi. *Chiyotaikai* doit donc coûte que coûte gagner au moins 8 combats sur 15 pendant ce tournoi sinon il sera déchu de son titre et redescendra dans le classement.

Pendant le rituel, les *kensho* défilent et parmi ceux-ci, je peux en lire un qui est écrit en romanji et sur lequel on peut lire : « Chez Taikai » (en français) ! C'est pas possible ! Il a un restaurant à lui (ce qui est fort possible, la restauration étant une des activités favorites des anciens *rikishis*) et fait sa pub pendant le tournoi ? J'y crois pas ! Quoi qu'il



Chez Taikai...

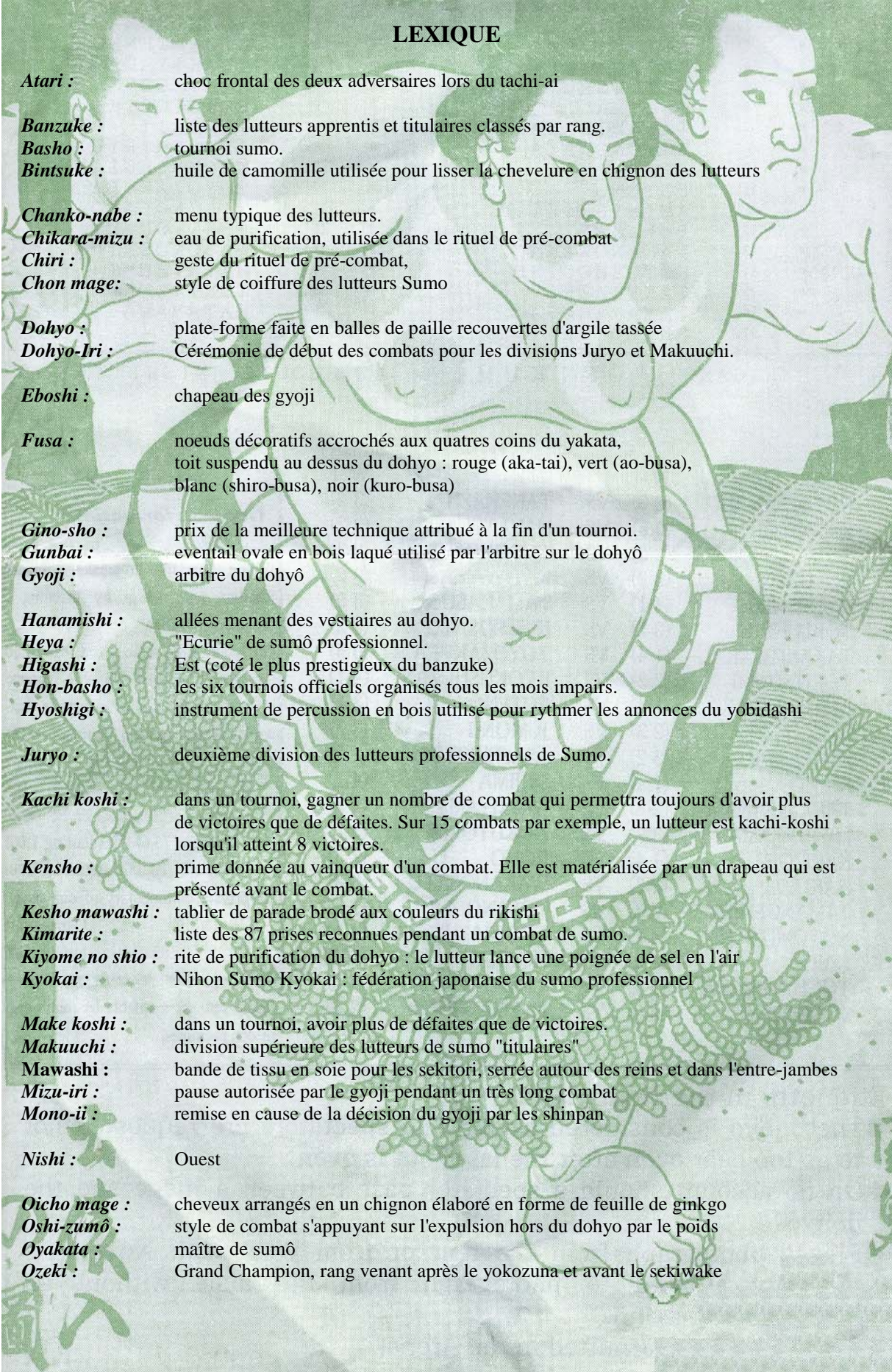


La danse de l'arc


Dès la fin du combat, un lutteur ne faisant pas partie de la *makuuchi* monte sur le *dohyo* vêtu de son *kesho-mawashi*. Le juge s'approchant de lui, lui tend un arc détendu sans sa corde, et c'est la fameuse danse de l'arc (*yumitori-shiki*) qui clôture enfin cette journée de combat. Après une série de figures ponctuée par les exclamations du public, le lutteur quitte le *dohyo*. Tout le monde se lève et quitte petit à petit la salle, tandis que les assistants rangent les coussins (*zabuton*) qui n'ont pas été lancés aujourd'hui sur le *dohyo* car aucun *rikishi* n'a battu un *yokozuna*.

Un peu plus tard, je me retrouve dans mon taxi en direction de l'hôtel. J'en ai encore plein les yeux ! Je me dis que je vais pouvoir revoir les combats ce soir au résumé de la télé, et finalement, je m'aperçois que j'ai plus regardé ce qu'il avait autour du *dohyo* que les combats eux-même ! J'en ai même loupé certains, trop absorbé par tous les petits évènements qui gravitaient autour. Décidément, il faudra que je revienne, j'ai du manquer des choses...

LEXIQUE



Atari :	choc frontal des deux adversaires lors du tachi-ai
Banzuke :	liste des lutteurs apprentis et titulaires classés par rang.
Basho :	tournoi sumo.
Bintsuke :	huile de camomille utilisée pour lisser la chevelure en chignon des lutteurs
Chanko-nabe :	menu typique des lutteurs.
Chikara-mizu :	eau de purification, utilisée dans le rituel de pré-combat
Chiri :	geste du rituel de pré-combat,
Chon mage :	style de coiffure des lutteurs Sumo
Dohyo :	plate-forme faite en balles de paille recouvertes d'argile tassée
Dohyo-Iri :	Cérémonie de début des combats pour les divisions Juryo et Makuuchi.
Eboshi :	chapeau des gyoji
Fusa :	noeuds décoratifs accrochés aux quatre coins du yakata, toit suspendu au dessus du dohyo : rouge (aka-tai), vert (ao-busa), blanc (shiro-busa), noir (kuro-busa)
Gino-sho :	prix de la meilleure technique attribué à la fin d'un tournoi.
Gunbai :	eventail ovale en bois laqué utilisé par l'arbitre sur le dohyô
Gyoji :	arbitre du dohyô
Hanamishi :	allées menant des vestiaires au dohyo.
Heya :	"Ecurie" de sumô professionnel.
Higashi :	Est (coté le plus prestigieux du banzuke)
Hon-basho :	les six tournois officiels organisés tous les mois impairs.
Hyoshigi :	instrument de percussion en bois utilisé pour rythmer les annonces du yobidashi
Juryo :	deuxième division des lutteurs professionnels de Sumo.
Kachi koshi :	dans un tournoi, gagner un nombre de combat qui permettra toujours d'avoir plus de victoires que de défaites. Sur 15 combats par exemple, un lutteur est kachi-koshi lorsqu'il atteint 8 victoires.
Kensho :	prime donnée au vainqueur d'un combat. Elle est matérialisée par un drapeau qui est présenté avant le combat.
Kesho mawashi :	tablier de parade brodé aux couleurs du rikishi
Kimarite :	liste des 87 prises reconnues pendant un combat de sumo.
Kiyome no shio :	rite de purification du dohyo : le lutteur lance une poignée de sel en l'air
Kyokai :	Nihon Sumo Kyokai : fédération japonaise du sumo professionnel
Make koshi :	dans un tournoi, avoir plus de défaites que de victoires.
Makuuchi :	division supérieure des lutteurs de sumo "titulaires"
Mawashi :	bande de tissu en soie pour les sekitori, serrée autour des reins et dans l'entre-jambes
Mizu-iri :	pause autorisée par le gyoji pendant un très long combat
Mono-ii :	remise en cause de la décision du gyoji par les shinpan
Nishi :	Ouest
Oicho mage :	cheveux arrangés en un chignon élaboré en forme de feuille de ginkgo
Oshi-zumô :	style de combat s'appuyant sur l'expulsion hors du dohyo par le poids
Oyakata :	maître de sumô
Ozeki :	Grand Champion, rang venant après le yokozuna et avant le sekiwake



Rijicho :	Président de la Nihon Sumo Kyokai
Rikishi :	lutteur sumo
Sagari :	ficelles de tissu attachées par dessus le mawashi.
Sanyaku :	groupe supérieur de la division makuuchi dans lequel on retrouve les rangs des lutteurs
Sekitori :	lutteur sumo des divisions makuuchi et juryo
Sekiwake :	rang de grand champion venant après les yokozuna et les ozeki.
Shihon-bashira :	au départ, pilier des bords du dohyo. maintenant les quatre pompons
Shikiri :	position de départ et rituel avant le tachi-ai
Shikiri-sen :	lignes blanches indiquant les position de départ sur le dohyo
Shiko :	exercice d'échauffement avant le combat.
Shikona :	nom de combat porté par les rikishi - ce n'est en général pas leur nom d'état-civil
Shinpan :	juge du bord du dohyo ; il y en a 5 pendant les combats
Shukun-sho :	prix de la meilleure performance au cours d'un tournoi à un lutteur maegashira
Tachi-ai :	départ du combat
Tachimochi :	porteur de sabre - un des deux assistants du yokozuna lors d'un dohyo-iri
Tawara :	limites du cercle sacré faites en paille de riz
Tegata :	empreinte de la main des lutteurs imprimée
Torikumi :	planning des combats pour une journée dans un tournoi.
Tsukebito :	rikishi des divisions les plus basses, servant de valet aux sekitori des divisions supérieures
Tsuna :	corde en coton blanc tressé agrémentée de découpages en papier ; symbole du yokozuna
Tsuppari :	coups frappés avec le plat de la main sur le torse ou sur le visage
Tsuyuharai :	un des deux assistants du yokozuna lors d'un dohyo-iri
Yakata :	toit suspendu au dessus du dohyo décoré avec les busa
Yobidashi :	présentateur officiel des combats pendant le tournoi
Yokozuna :	Champion Suprême - Rang le plus haut dans la hiérarchie du sumo.
Yotsu-zumô :	style de combat : déséquilibre de l'adversaire par prise du mawashi au corps à corps
Yusho :	vainqueur d'un tournoi
Yumitori-shiki :	cérémonie de l'arc en fin de journée de tournoi
Zabuton :	coussin utilisé pour s'asseoir par terre autour du dohyo
Zensho-yusho :	tournoi gagné sans aucune défaite (15 victoires)

Pour plus d'informations :

<http://www.sumofr.net>

<http://www.lemondedusumo.com>

<http://www.info-sumo.net>

<http://www.sumo.or.jp/eng/index.html> (en anglais)

Tableau des grades et dénominations
utilisés dans le classement des lutteurs de sumô

Grades	Dénominations générales		
Yokozuna	Sanyaku	Makuuchi	Sekitori (Titulaires)
Ozeki			
Sekiwake			
Komusubi			
Maegashira			
Juryo			Minarai (Apprentis)
Makushita			
Sandan-me			
Jonidan			
Jonokuchi			
Mae-zumo	banzuke-gai (n'apparaissent pas dans le banzuke)		