

Jepang Ditahan Imbang Australia 1-1 di Kualifikasi Piala Dunia 2026

Category: Bola,Olahraga

written by Redaksi | 15/10/2024



ORINEWS.id – Pertandingan yang berlangsung di Stadion Saitama antara Timnas [Jepang](#) dan Timnas Australia berakhir dengan skor 1-1 pada matchday keempat babak ketiga Kualifikasi [Piala Dunia 2026](#). Meskipun Jepang mendominasi penguasaan bola, Australia berhasil memanfaatkan kelengahan di lini pertahanan tuan rumah.

Pertandingan dimulai dengan agresifitas tinggi dari Jepang. Pada menit keenam, Takefusa Kubo hampir mencetak gol, namun tendangan kaki kirinya setelah menerima umpan dari Ao Tanaka meleset di sisi kiri gawang Australia.

Meskipun Jepang mendominasi jalannya pertandingan dengan penguasaan bola mencapai 70 persen hingga menit ke-35, [Australia](#) mampu menahan serangan-serangan Jepang, terutama dari sisi kiri yang dieksploitasi melalui Kubo.

Jepang nyaris memimpin pada menit ke-34 ketika Kaoru Mitoma melepaskan tendangan kaki kanan dari sisi kiri, tetapi upayanya terhalang oleh pemain Australia. Babak pertama berakhir tanpa gol, dengan kedudukan 0-0.

Memasuki babak kedua, Jepang kembali mengancam melalui kombinasi Kubo dan Takumi Minamino pada menit ke-57, tetapi sundulan Minamino masih meleset.

Keberuntungan berpihak pada Australia di menit ke-58, ketika Shogo Taniguchi mencetak gol bunuh diri, membawa Australia unggul 1-0 setelah mencoba menghalau umpan silang Lewis Miller.

Namun, Jepang tidak tinggal diam. Pada menit ke-76, Keito Nakamura, yang baru masuk sebagai pemain pengganti, menjadi kunci gol penyama kedudukan. Setelah akselerasi cepat di sisi kiri, umpan ke depan gawangnya menyebabkan Cameron Burgess salah mengantisipasi bola dan malah menggelincirkannya ke gawang sendiri. Gol ini membawa skor menjadi 1-1.

Meskipun Jepang berusaha untuk menambah gol di sisa waktu, tidak ada tambahan gol yang tercipta hingga wasit meniup peluit panjang. Pertandingan berakhir imbang 1-1, mengukuhkan posisi kedua tim dalam persaingan Kualifikasi Piala Dunia 2026.[]