Brasil, por la magia de Neymar (1-4)

23/06/2014



El partido se jugó el lunes 23 de junio en el Estadio Nacional de Brasilia.

Pese a lo que el resultado final pueda hacer pensar, no fue un triunfo sencillo para los organizadores. El primer tiempo mostró a un Brasil poco inspirado y dependiente de lo que podía inventar Neymar, que no fue poco. Con poco más de un cuarto de hora jugado, la presión arriba dio resultado, Luis Gustavo robó y centró para que el 10 convirtiera el gol número 100 del certamen justo en el partido número 100 de los verdeamarelos en un Mundial (0-1, 17').

Pudo intuirse un festival pero Camerún mostró su faceta más combativa y desnudó falencias en el fondo brasileño hasta que Allan Nyom desbordó por izquierda a Dani Alves. Su centro raso lo definió Joel Matip para silenciar el estadio (1-1, 26').

Los de Luiz Felipe Scolari sintieron el golpe, pero Neymar está para desatascar lo que otros no pueden: tomó el mando, domó a la defensa de los Leones y definió bajo y a contrapié del arquero Charles Itandje (1-2, 35').

El talento de Fernandinho



Brasil, por la magia de Neymar (1-4)

Publicado en Cuba Si (http://cubasi.cu)

El complemento no pudo empezar mejor para los locales: apenas iniciado, Fred cabeceó a la red un centro de David Luiz (1-3, 49'). El tanto tranquilizó a Brasil y encendió las luces de un fantástico Fernandinho, que había ingresado en el entretiempo por Paulinho. El mediocampista del Manchester City dio un recital de fútbol que terminó con total justicia con un puntazo a la red tras combinar con Fred y Oscar (1-4, 84').

El tanto no sólo sirvió para redondear la goleada sino para tranquilizar el ambiente: en ese momento, México ganaba 3-0 ante Croacia y un gol más del Tri hubiese dejado segundo al scratch. Al final, la diferencia de goles benefició a la canarinha al estar los dos igualados con siete puntos.

Brasil jugará los octavos de final ante Chile el sábado 28 de junio en el Estadio Mineirão de Belo Horizonte, mientras que Camerún se despidió de la competición.