

Torneos de Fútbol – 9

Reglamento de Competencia (enero 2025)



A nombre de la Directiva y el Personal Operativo Club Central Gante, te damos la cordial ¡BIENVENIDA! a formar parte de nuestra comunidad deportiva a través del fútbol.

En este documento queremos darte a conocer las obligaciones y derechos que regulan nuestra actividad, la convivencia, la competencia y el funcionamiento de un servicio, una serie de normas jurídicas, sociales, deportivas y de salud.

Las normas de convivencia son pautas de protocolo, respeto y organización que rigen el espacio, el tiempo, los bienes y el tránsito entre las personas que comparten un lugar y un momento determinados.

El respeto mutuo, la armonía, la tolerancia y el desempeño compartido de los deberes, son reglas básicas de conducta, minimizan la oportunidad de que surjan fricciones, rencillas, irregularidades o desorden, refuerzan el consenso social.

Que la experiencia y tu participación, venga a sumar en tu persona y miembros de tu equipo, agradeciendo la preferencia y quedando a tus ordenes ¡Éxito personal y deportivo!

**Consejo Directivo Club Central Gante.
San Pedro Garza García, N.L.**

I. Deportivo.

1.- INICIO DE PARTIDO Y CAMBIOS DE JUGADORES:

Se requiere un mínimo de 7 (siete) jugadores para torneos de fútbol 9 por equipo para comenzar el juego, el equipo podrá completarse durante todo el juego. Los cambios son ilimitados, un jugador que sale de cambio puede reingresar al juego como tal, siempre y cuando el árbitro lo haya autorizado. Jugador que se vaya integrando al juego, tendrá al medio tiempo o final del partido que identificarse con el árbitro.

2.- DURACIÓN DEL JUEGO:

Se jugarán dos tiempos de 25 minutos y un descanso intermedio de 5 minutos.

3.- EL BALÓN (# 5):

Cada equipo presentará un balón en buen estado antes del inicio del encuentro.

El árbitro seleccionará uno para realizar el partido y el otro se usará como repuesto. En caso de ponchadura o pérdida de ambos balones, en el área de snack se pondrán a disposición balones de renta.

4.- EL ÁRBITRO:

Se jugará con un solo árbitro central y este será la máxima autoridad dentro del terreno de juego, antes – durante y al final de cada partido, la liga podrá determinar llevar a cabo el partido con dos árbitros ya sea en fase regular o finales, esto quedará a discreción de los organizadores.

5.- CÉDULA ARBITRAL:

La cédula arbitral es el único documento oficial reconocido por **CLUB CENTRAL GANTE** para todos los efectos de récords y sanciones (Reporte de incidentes).

Cuando el árbitro elabore el reporte final el único que podrá estar próximo a dicha elaboración será el capitán del equipo siempre y cuando sea requerido por el árbitro.

6.-TANTO MARCADO:

Es cuando el balón rebasa completamente la línea de gol y sobre todo que el árbitro lo ve por bueno.

7.- TIRO PENAL:

Será a 8 metros de la línea de meta, el portero no deberá de abandonar la línea de gol antes de que el tirador haga contacto con el balón.

8. - TIROS LIBRES:

Todos los tiros libres serán directos y se cobrará hasta que el árbitro pite sin excepción. La barrera, se colocará a **5 metros** del balón. El gol de saque, después de un gol es válido de un solo toque, así como de despeje de portería.

Nota: En el saque inicial e inicio del 2do. Tiempo se tiene que realizar el saque en dos toques antes de ingresar a la portería contraria. Las faltas técnicas serán reanudadas con tiro directo.

9. - FUERA DE LUGAR:

El fuera de lugar no se sanciona.

10. - BARRIDAS:

A los jugadores de campo **SI SE PERMITEN LAS BARRIDAS**, incluso al portero cuando exista disputa de balón en su área de juego.

Nota: No se permite el MADRUGUETE en cualquier parte de la cancha. Todas las faltas deberán cobrarse a indicación del árbitro.

11. - ROL DE JUEGOS:

Se subirá a nuestra página de internet <http://ligas.clubcentral.mx/main4.asp?dts=DTS536> será oficial desde el momento de su publicación.

12. - SISTEMA DE COMPETENCIA:

Cada equipo jugará 8 partidos de la fase regular más semifinales y finales.

13. - SEMIFINALES Y FINALES:

En encuentros de SEMIFINALES O FINALES, si hubiere un empate se tirará una ronda de 3 penaltis, si continúan empatados proseguiremos con muerte súbita es decir se tirará un penalti por equipo hasta que haya un ganador. (Solamente tiran los jugadores que terminaron el encuentro, no hay cambio de portero).

II SALUBRIDAD.

- Respetar y hacer cumplir los protocolos de sanidad en todo momento.
- NO asistir a tu partido o entrenamiento en caso de tener algún síntoma de afectación a tu salud.
- Respetar entradas y salidas de instalaciones y canchas.

III Registro y Documentación.

1. - REGISTRO DE JUGADORES:

Se podrán registrar **20 jugadores** como máximo por equipo.

Nota: Las altas de jugadores se efectuarán durante las primeras 6 jornadas de la fase regular de cada Torneo. **A partir de la jornada 7 ya no habrá altas y solo podrán jugar los 20 jugadores como máximo que estén impresos en las cédulas de juego** de estas etapas.

1.1 - Las altas de jugadores se efectuarán de la siguiente manera:

- A) El capitán o representante de equipo, deberá de enviar desde el momento de su inscripción al coordinador de la liga el roster con los nombres completos de todos sus jugadores e indicando quien será el capitán y cuál es el nombre con el cual se quedará registrado el equipo.
- B) **También deberá de entregar roster en jornada uno con todos sus jugadores, una copia del INE/IFE, licencia o identificación oficial con fotografía, etc. o en su defecto facilitará el original de cada uno al coordinador de la liga, para poder sacarle una copia. Estos jugadores que hayan entregado sus identificaciones serán los que aparezcan en la cédula de juego y cualquier otro jugador que se presente para jugar su jornada y no se encuentre en la cédula del árbitro, podrá jugar siempre y cuando presente su ID con la que se dará de alta en su respectivo equipo (esto hasta jornada 6).**

1.2 - Menores de edad:

Jugadores entre 16 años cumplidos y 17 años once meses, procedimiento:

Para poder dar de alta a un jugador menor de edad, es necesario que se haga la solicitud días antes del juego de su equipo y cumplir con los requisitos aquí mencionados y el día del partido de su equipo, firmar la carta responsiva previamente elaborada con los datos que le hayan hecho llegar al coordinador operativo.

- Identificación con foto del menor.
- Identificación del adulto responsable del menor, durante la participación de los

juegos.

- Carta responsiva de menores de edad, autorizada por los tutores o padres de familia, formato que entrega **CLUB CENTRAL GANTE**, anexando copia de identificación oficial del adulto responsable del menor.

2.- DOCUMENTACIÓN:

Los capitanes o representantes de los equipos son los encargados de entregar

- llenar y firmar toda la papelería del equipo que consta de:

- **Entregar Identificación con fotografía (copia) de cada jugador**
- **Firmar Carta Responsiva (Cuota de participación y Riesgo deportivo)**
- **Llenar Formato de Inscripción con todos sus datos completos (nombre y apellidos, celular, correo electrónico y torneo a participar, así como los horarios y días de juego solicitados).**
- **Firmar Reglamento de juego (Constancia de estar ENTERADO – CONOCER Y ACEPTAR disposiciones administrativas, deportivas, de seguridad y salud de Club Central Gante).**

IV Administrativo.

1.- CUOTA DE INSCRIPCION: \$10,000 (diez mil pesos 00/100 M.N)

- El pago de la inscripción en una sola exhibición se les dará un descuento de \$500.00 pesos, quedando el costo en \$9,500.00 pesos.
- Liquidando en la jornada 1,2 o 3 el costo del torneo es de \$10,000.00 pesos.
- Liquidando en la jornada 4,5, y hasta la 6 el costo del torneo será de \$11,000.00.

2. - FORMAS DE PAGOS PARCIALES:

En oficina de 17:30 a 10:00 pm de lunes a viernes y sábados y domingos de 9:00 a

2:00 pm **o antes de iniciar su partido correspondiente y en nuestra cuenta bancaria**

Banco: BBVA Bancomer: 0113838218 Cuenta Clave: 012580001138382181 A
nombre de Soccer Park S.A de C.V.

(Es obligación del cliente pedir su recibo y conservarlo para en caso de cualquier aclaración).

Nota: En caso de perder o ganar un partido por default, los equipos deberán de pagar su partido independientemente de esta situación, e igualmente en caso de no hacerlo, tendrán 48 horas para liquidar el partido.

V Uniformes de los equipos.

1.- El uniforme es obligatorio a partir del tercer partido del equipo. Todos los jugadores del equipo deben jugar con playera, short y medias largas iguales para que aplique el punto por uniformidad, para considerar que el equipo se presenta con **UNIFORME COMPLETO**. (Recibirán un 1 punto EN CADA JUEGO, los equipos **UNIFORMADOS AL 100%** a partir de su tercer juego).

2.- Se debe jugar con TENIS DEPORTIVO O MULTITACO.

3.- Las espinilleras serán opcional y queda a criterio de los jugadores.

- Los jugadores no podrán portar artículos que en opinión del árbitro ponga en peligro la integridad física de este u otro jugador (cadenas, anillos, pulseras, relojes, lentes, aluminio, expuesto sin cobertura blanda).
- **Temporada invernal:** Se podrá usar sudadera y tendrá que ir debajo de la playera oficial de juego.

VI Penalizaciones.

1. - MÍNIMO DE JUGADORES EN LA ALINEACIÓN:

El número de jugadores mínimo para poder iniciar un partido, será de 7 jugadores.

Si durante el desarrollo de un partido un equipo queda con 6 jugadores, pero en su banca tiene a uno o más jugadores amonestados, el partido puede continuar de manera normal.

2. - BALÓN:

Los equipos tienen hasta antes de iniciar el segundo tiempo de juego para presentar su balón. El o los equipos que no presenten balón serán reportados en la cedula de juego y se actuara de acuerdo al reglamento interno.

3. - DURACION DEL JUEGO:

Serán dos tiempos de 25 minutos cada uno y 5 minutos de descanso.

3.1 – Prorroga:

Se dará una prórroga de 15 minutos, solamente en el primer horario. En los horarios subsecuentes, no habrá prórroga de gracia. si un equipo está dispuesto a seguir esperando a su rival, el tiempo que se haya perdido se tendrá que quitar del tiempo de juego y se ajustarán los tiempos de acuerdo al siguiente partido programado.

3.2 – Dar agilidad al juego:

Con la finalidad de que se agilice el juego y el portero no pierda demasiado tiempo al jugar el balón se aplicará la regla de que el portero no deberá tomar el balón con las manos cuando el balón sea regresado de cualquier forma y con intención de un compañero (saque de banda, cabeza, pecho, etc.) dicha jugada se sancionará a criterio del juez central y al ser sancionada se cobra con tiro directo.

4.- CEDULA ARBITRAL:

Los capitanes de cada equipo deberán de firmar la cédula al término de cada juego y verificar resultado del mismo, jugadores que anotaron goles, reporte de uniformes, de balón, etc. En caso de no firmar la cédula, el capitán y su equipo darán por entendido estar de acuerdo con lo que se estipule en la misma y ya no podrá ejercer protesta alguna.

NOTA:

Cuando el árbitro considere que no hay garantías para redactar un reporte sobre jugadores expulsados, comportamiento de equipos, etc. en la cedula se especificará que se hará reporte. Posteriormente se les hará llegar copia a los capitanes.

5.- ROL DE JUEGOS:

5.1 DE LOS CAMBIOS AL ROL DE JUEGOS POR PARTE DE LA LIGA:

El departamento de logística deportiva puede realizar modificaciones al rol de juegos y al sistema de competencia siempre que lo requiera e informará a los equipos involucrados con tiempo suficiente dichos cambios ya sea por vía telefónica o por correo electrónico.

5.2 DE LOS CAMBIOS AL ROL DE JUEGOS POR PARTE DE LOS EQUIPOS:

Todos los equipos podrán hacer alguna petición especial sobre algún horario que requieran en alguna jornada o bien, no ser programados en cierta fecha del torneo; para la cual se requiere que esta solicitud sea enviada a nuestras oficinas, con por lo menos una semana de anticipación y con el conocimiento que si se requiere, sean rolados con alguna doble jornada.

Si fuera el caso, que haya surgido un asunto de fuerza mayor que no permitió hacer la solicitud en este tiempo, los partidos tanto de fase regular como de finales únicamente podrán ser reprogramados de la siguiente manera:

- 1.- Publicado el rol de juegos, el capitán del equipo tendrá hasta las 19:00 horas un día antes de su partido para solicitar la reprogramación.
- 2.- Lo podrán solicitar mediante, llamada telefónica a oficina 81 2037 9671, WhatsApp 8120379671/8126370365, correo electrónico clubcentralgante@gmail.com.
3. En caso de solicitar la reprogramación y estar fuera del tiempo preestablecido ya NO se podrá llevar a cabo la reprogramación y el partido seguirá programado.
4. El partido reprogramado será el día y hora que el Dpto. de logística deportiva designe, ya que será en base a la disponibilidad que se tenga. El costo de la reprogramación será de \$800.00 pesos y se tendrá que liquidar vía transferencia en las 24 hrs. posteriores a su petición. Logística deportiva programara de nuevo el partido en la página de Club Central Gante, una vez recibido el depósito o en su defecto se podría contabilizar por default si no se recibe el pago de reprogramación.

5.- INSCRIPCIÓN DE JUGADORES:

NOTA: Si por alguna razón algún equipo llegará alinear algún jugador que no esté registrado en la cedula de juego en las etapas de semifinales o finales, el partido se le dará por perdido, esto aún y que el árbitro haya permitido esta anomalía.

6.- UNIFORME DE LOS EQUIPOS EN SEMIFINALES Y FINALES:

6.1 TARJETAS AMARILLAS POR FALTA DE UNIFORME:

- 1. Preventivo con capitanes:** Les notificará que revisen que sus jugadores cumplan con el uniforme completo y zapatos NO tachones (multitacos o tenis)
- 2.** Después de estas instancias, el capitán de los jugadores infractores permite y acepta que su equipo juega con uniforme incompleto, facultando al árbitro del partido a realizar su reporte respectivo al final de este.
- 3.** Si un equipo o ambos no cumplen con el uniforme completo (shorts – playera – medias) se asentará en la cedula de juego.

4.- Todos los partidos de esta etapa se deberán jugar de manera normal y los reportes sobre situaciones de uniformidad de los equipos serán reportados en la cedula de juego, aplicando la sanción correspondiente señalada en nuestro reglamento interno.

8.- TARJETAS:

8.1 - TARJETA AMARILLA:

El jugador amonestado será excluido 3 minutos fuera de la cancha, el equipo jugará con un jugador menos. Pasando los 3 minutos puede ingresar el mismo jugador o ser substituido. **(En dado caso que amonesten al portero este tendrá que salir de la cancha).**

8.2 - SEGUNDA AMONESTACIÓN AMARILLA:

En caso de que un jugador sea amonestado 2 veces en el mismo partido, su equipo jugará con uno menos esta vez por 5 minutos (dicho jugador amonestado con 2 tarjetas ya no podrá ingresar al terreno de juego). Pero si podrá ser substituido.

8.3 - TARJETA ROJA:

Expulsión y sanción que determinará el tribunal de penas. Según el reporte de la cédula arbitral. Esta será la única manera que el equipo jugará con jugadores menos.

NOTA: Todo jugador expulsado con **ROJA DIRECTA**, en automático estará por lo menos un partido suspendido y dependiendo de la gravedad de su expulsión, el número de juegos suspendido se podría incrementar. **Cualquier jugador que estando suspendido tenga participación con su equipo, PERDERA su respectivo juego y este jugador seguirá con el**

mismo número de partidos suspendidos.

Cualquier jugador que sea suspendido por intento de agresión o agresión física o verbal hacia algún otro jugador, cuerpo arbitral o personal operativo/administrativo, el número de juegos en que sea suspendido, será de toda participación con cualquier equipo en donde fue registrado; así como estará prohibida su presencia en nuestras instalaciones mientras dura su sanción.

9.- INCONFORMIDAD:

Se presentarán de la siguiente manera:

- 1) Únicamente el delegado registrado (capitán o representante) estará facultado para presentar inconformidades, invariablemente, para ser atendidas, deberán ser por escrito.
- 2) Serán enviadas al correo clubcentralgante@gmail.com
- 3) En ningún caso se les dará seguimiento a las inconformidades solamente verbales.
- 4) Si por alguna razón un jugador o cualquier miembro del equipo es insultado o amenazado por el árbitro, favor de hacer la inconformidad por escrito ante la directiva de la liga. y la resolución de la misma, se le hará llegar por este medio.

10. - PROTESTAS:

Está deberán de presentarse antes de las 12:00 hrs. del día siguiente del partido y deberán de ser enviadas al correo clubcentralgante@gmail.com y deberá depositar o dejar en oficina la cantidad de \$1,000.00 (mil pesos/100 MN), en caso de que la protesta proceda se regresa el dinero; en caso contrario el dinero será donado a una casa de beneficencia pública.

11. - TRIBUNAL DE PENAS:

La directiva de Club Central Gante, serán los encargados en aplicar las sanciones que correspondan conforme al contenido de la cédula arbitral y el reporte del coordinador operativo visor de los juegos, en base al Tabulador de sanciones.

VII Sanciones y Tabulador.

1.- INVASIÓN DE CANCHA:

Ingresar a la cancha sin autorización del árbitro, por jugadores, entrenador o porristas se considerará como invasión de cancha y se sancionará conforme al reporte arbitral y al tabulador de sanciones.

El capitán de cada equipo es el Responsable directo de su equipo y porra que lo acompañe; por lo tanto, el árbitro le pedirá poner orden con su gente. Si el capitán de un equipo no logra controlar a sus jugadores y/o porra, el partido podría ser finalizado por el árbitro y en base al reporte de este tendrán las siguientes sanciones:

- **Capitán quedara reportado y suspendido durante 3 partidos.**
- **El equipo infractor perderá el partido.**
- **Si ambos equipos ingresan a la cancha, quedaran amonestados.**
- **SI ES RIÑA CAMPAL, SERÁN DADOS DE BAJA, SIN REEMBOLSO Y SIN APELACIÓN.**

2.- Equipo que participe con jugadores sin uniforme completo en la etapa de semifinales/finales y sea reportado en la cedula de juego, PERDERA SU JUEGO (0-2).

3.- Equipo que sea reportado por falta de balón en su partido aun y con el tiempo permitido para hacerlo, perderá su juego (0-2).

4. - ABANDONO DEL CAMPO POR UNO O VARIOS EQUIPOS:

Se investigará por la Directiva de la Liga el motivo por el cual se produjo el abandono de juego. En caso de que el marcador fuera empatado, el equipo que abandone perderá su partido 4-0, los goles no se contabilizarán para el récord del goleador. Si ambos equipos abandonan perderán ambos equipos por default con un marcador de 4-0. Si el equipo que abandona iba ganando perderá su partido por default con un marcador de 4-0.

5. - LESIONES O DAÑOS A JUGADORES, A TERCEROS O A SUS PERTENENCIAS:

- **El Club Central Gante, sus socios, administradores y funcionarios, no asumen ninguna responsabilidad por las lesiones o daños y perjuicios que se produzcan, antes, durante o después de los encuentros sean quienes fueren los ejecutores o afectados en sus personas o pertenencias.**

- La responsabilidad será asumida por los propios equipos y jugadores que hayan tenido injerencia en las situaciones creadas.
- **NO BRINDAMOS NINGUN TIPO DE SEGURO DEPORTIVO NI NADA PARECIDO. EL CLUB CENTRAL GANTE SAN PEDRO QUEDA LIBRE DE CUALQUIER RESPONSABILIDAD. AL MOMENTO DE SU INSCRIPCION SE LES HACE ENTREGA DE NUESTRO REGLAMENTO Y FIRMAN DE ESTAR ACEPTANDO ESTAS**
- **CONDICIONES. EL CAPITAN O REPRESENTANTE POR EQUIPO FIRMARÁ LA CARTA RESPONSIVA – DE SERVICIOS CONTRATADOS Y REGLAMENTO DEPORTIVO POR TORNEO Y ENTREGARÁ COPIA DE SU INE/IFE.**

6- JUEGOS SUSPENDIDOS POR EL ÁRBITRO:

6.1. -Por causas meteorológicas, si es suspendido en el primer tiempo se reprogramará desde el minuto en que quedo y el marcador como se encontraba, si el partido se suspende en el segundo tiempo, el partido será de carácter oficial y quedará el resultado que se tenía en ese momento.

6.2. -Por culpa de uno o varios jugadores del equipo, alterando el orden, insultando o provocando al rival. El equipo infractor pierde. Si dicho equipo iba ganando, el triunfo se le otorgará a él otro equipo, conservando los goles anotados y el perdedor recibirá 0. Si el equipo ganador no llevaba goles el marcador queda 1 a 0.

6.3. -Por culpa de alguno o varios jugadores de los equipos. Los dos equipos pierden. Conato de bronca e invasión de cancha por jugadores y/o porras.

6.4. -Por falta de garantías para el árbitro o para algún equipo que pongan en peligro la integridad física. En todos los casos se investigarán los detalles de dicho encuentro para proceder con el mayor tino. El equipo infractor o culpable de causar los incidentes perderá el juego si en la investigación resultará culpable.

NOTA: El jugador que por alguna razón llegará a tener alguna dificultad con otro jugador, público o árbitro, llegando a la agresión verbal o física será expulsado del torneo y no se le aceptará como espectador. La directiva (presidente, visores, etc.) podrán sumar, restar o tomar decisiones sobre la continuidad de algún jugador, jugadores o equipo, después de estudiar el caso en particular.

7.- TABULADOR DE SANCIONES: (EXPULSIÓN DIRECTA = TARJETA ROJA)

CAUSAL	SANCION
POR JUEGO BRUSCO	1 PARTIDO
POR JUEGO BRUSCO GRAVE	2 PARTIDOS
POR DESAPROBAR DECISIONES ARBITRALES	1 PARTIDO
POR CONDUCTA ANTIDEPORATIVA	1 PARTIDO
POR DETENER A UN CONTRARIO O BALON CON OPCIÓN A GOL, SIENDO EL ÚLTIMO HOMBRE.	1 PARTIDO
POR JUEGO VIOLENTO PONIENDO EN RIESGO LA INTEGRIDAD DEL RIVAL	3 PARTIDOS
POR INSULTAR O AMENAZAR A UN CONTRARIO O COMPAÑERO	2 PARTIDOS
POR CONATO DE BRONCA (SOLO EMPUJONES)	2 PARTIDOS
POR CONDUCTA IRRESPETUOSA HACIA ARBITRO O JUGADOR	2 PARTIDOS
POR INSULTAR AL ARBITRO ANTES, DURANTE O DESPUES DEL JUEGO	3 PARTIDOS
POR INTENTO DE AGRESION AL ARBITRO Y SER DETENIDO	3 PARTIDOS
POR ALINEAR A UN JUGADOR CON CREDENCIAL DE OTRO (SE SANCIONA AL CAPITAN Y PIERDE EL JUEGO)	3 PARTIDOS
POR ALINEAR A UN JUGADOR CASTIGADO (SE SANCIONA AL CAPITAN Y EL EQUIPO PIERDE SU JUEGO)	3 PARTIDOS
POR ESCUPIR A UN CONTRARIO O COMPAÑERO	4 PARTIDOS
POR AGRESIÓN FÍSICA, ESTANDO EL BALON EN DISPUTA.	5 PARTIDOS
POR ABANDONO DEL PARTIDO (SE SANCIONA AL CAPITAN Y PIERDE EL PARTIDO)	2 PARTIDOS
POR AMENAZAS AL ARBITRO SOBRE SU PERSONA	10 PARTIDOS
POR INSULTAR A LAS AUTORIDADES DE LA LIGA	12 PARTIDOS
POR REINCIDENCIA. JUGADOR QUE REINCIDE EN LA FALTA QUE CAUSO SU EXPULSION ANTERIOR	12 PARTIDOS
POR AGREDIR AL ARBITRO U OTRO JUGADOR	DE POR VIDA.
POR RIÑA CAMPAL ENTRE DOS O MAS EQUIPOS (AGREDE – CONTESTA)	DE POR VIDA
Las sanciones que no alcancen a cubrirse en el torneo regular o hayan sido en la etapa de finales, se deberán cubrir al inicio del torneo inmediato posterior en donde se registre el equipo o jugador suspendido.	

Todo lo no previsto en las presentes CONVOCATORIAS – REGLAMENTOS y TABULADOR DE SANCIONES, será resuelto por la Directiva de la unidad deportiva “CLUB CENTRAL GANTE” y su Decisión será inapelable.

San Pedro Garza García N.L. Enero 2025.