



Splits (ID, Anio, Tipo, Estado)  
 TRIGGER CK (invierno, verano) CK (abierto, cerrado)

Jornadas (ID, Num\_jornada, Tipo, ID\_split)  
 CK (1-13) CK (normal, playOff) FK --> SPLIT

Partidos (ID, Goles\_Equipo1, Goles\_Equipo2, Fecha\_completa, Lugar, ID\_jornada, ID\_equipo1, ID\_equipo2)  
 FK --> JORNADA FK --> EQUIPO FK --> EQUIPO

Equipos (ID, Nombre, Presupuesto\_anual)  
 TRIGGER CK (<=200.000.000)

Contratos\_Jugador (ID, ID\_Equipo, ID\_Jugador, Fecha\_Inicio, Fecha\_Fin, clausula, dorsal, sueldo)  
 FK --> EQUIPO FK --> JUGADOR CK (>1.000.000) CK (0-99) CK (10M, 15M, 10.5M, 22.5M)

Jugadores (ID, Nombre, Apellidos, DNI, Telefono, Posicion, Velocidad, Fisico, Tiro, Pase, Talento, Defensa, Tipo)  
 CK (Portero, Medio, Delantero, Defensa) CK (1-99) CK (Draft, Wild-card)

Personales (ID, Nombre, Apellidos, DNI, Telefono, Oficio)  
 CK (Propietario, Entrenador, Staff) NULL

Usuarios (ID, Nombre, Contraseña, correo, tipo)  
 TRIGGER CK (usuario/admin)

XML\_Completo (ID, Resul)

XML\_Clasificacion (ID, Resul)

XML\_Jornada (ID, Resul)

Contratos\_Personal (ID, ID\_Personal, ID\_Equipo, Fecha\_Inicio, Fecha\_Fin, Sueldo )  
 FK --> PERSONAL FK --> EQUIPO

Trigger para que no se puedan añadir ni jugadores ni equipos cuando el split esté cerrado.

Trigger para comprobar el numero de jugadores de los equipos cuando se inician los emparejamientos.

Trigger para comprobar el total de jugadores de los equipos.

Trigger para comprobar que el presupuesto anual del equipo es correcto.

Trigger para comprobar que los dorsales sean válidos.

Trigger para comprobar que el numero de entrenadores y propietarios dentro del staff = 1.