

- ★ **Equipos**(id\_equipo(PK), nombre, fecha\_fund, rol, id\_enfrentamiento(FK->Enfrentamientos))
- ★ **Jugadores**(id\_jugador(PK), nombre, apellido, nacionalidad, fecha\_nac, nickname, sueldo, id\_equipo(FK->Equipos))  
**TRIGGERS:** salario de jugadores >1184  
min 2 y máx 6 jugadores
- ★ **Enfrentamientos**(id\_enfrentamiento(PK), hora, fecha\_enf, id\_jornada(FK->Jornadas))
- ★ **Jornadas**(id\_jornada(PK), fecha, id\_competicion(FK->Competiciones))
- ★ **Competiciones**(id\_competicion(PK), nombre, estado(CK(inscripcion, curso, finalizada))  
**TRIGGER:** solo se puede modificar la estructura de los equipos en la fase de inscripción
- ★ **Usuarios** (id\_usuario, tipo\_usuario, clave)

- Asegurar que el salario de los jugadores cumple el enunciado.
- Controlar que no haya más de 6 jugadores en un equipo.
- Antes de generar el calendario de una competición, garantizar que todos los equipos tienen un mínimo de dos jugadores.
- Controlar que una vez generado el calendario de la competición, no se pueden modificar, ni los equipos, ni los jugadores de cada equipo.