

- ★ **Equipos**(id\_equipo(PK), nombre(NN), fecha\_fund, id\_enfrentamiento(FK->Enfrentamientos))
- ★ **Jugadores**(id\_jugador(PK), nombre(NN), apellido, nacionalidad, fecha\_nac, nickname(UNIQUE), sueldo, id\_equipo(FK->Equipos))  
**TRIGGERS:** salario de jugadores >1184  
 >= 2 jugadores  
 <= 6 jugadores
- ★ **Enfrentamientos**(id\_enfrentamiento(PK), hora(NN), fecha\_enf(NN), 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(NN), clave(UNIQUE), nombre(NN))

- 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.