

## Legtöbb tipp

Egy szerencsejátékban a résztvevők sorban egymás után egy-egy 1 és  $M$  közötti számot tippelnek. Az nyer, aki elsőként tippelt arra a számra, amelyre a résztvevők közül a legtöbben tippeltek. Ha több ilyen szám is van, akkor az összes ilyen szám első tippelője nyer.

Készíts programot, amely megadja a nyertes játékos sorszámát, a nyertes számot, és azt, hogy hányan választották ezt a számot!

### Bemenet

A *standard bemenet* első sorában a versenyzők száma ( $1 \leq N \leq 5000$ ) és a tipp maximális értéke ( $1 \leq M \leq 1000000$ ) van, egyetlen szóközzel elválasztva. A következő  $N$  sorban van az egyes versenyzők tippje ( $1 \leq T \leq M$ ).

### Kimenet

A *standard kimenetbe* annyi sort kell írni, ahány győztes van (tippjük szerint növekvő sorrendben)! Minden sorban három szám legyen egy-egy szóközzel elválasztva: a győztes sorszáma, a tippje, valamint az, hogy hányan tippelték ezt a számot!

### Példa

Bemenet	Kimenet
6 100	3 15 2
25	2 20 2
20	
15	
15	
30	
20	

### Korlátok

Időlimit: 0.1 mp.

Memórialimit: 32 MB

Pontozás: A tesztek 40%-ában a bemenet hossza  $\leq 100$