**Volleyball**

Пешо е освободен от ФВС в СМГ, тъй като не му се ходи. Обаче Пенка от съседния клас е много зарибена от спорта. Тя е варненка и затова не спира да се интересува от мачовете на националния ни отбор по волейбол (пък и нали биха руснаците). Пешо, колкото и да е отличен в училище, все не успява да „влюби Пенка в себе си“ и затова той е принуден да действа крайно.

Тъй като той не е от най-знаещите за спорта (а и нали не е програмист), ви моли като едни от най-успешните програмисти на Python (или както той му вика: „Питоня“) да му напишете програма **Volleyball**.

Програмата трябва по даден **резултат** на мача и по това **кой отбор** току-що е **реализирал поредната топка** да каже дали мача **свършва**, дали мача **продължава** и **колко** е **резултатът** му.

Преди да почнете да цъкате клавиши искам да ви припомня правилата на волейбола, за да не сте като Пешо:

* Когато един отбор събере **25** точки с **предимство** от **2 точки**, той **печели гейма** (с изключение на **5-тия** гейм, където трябва да събере **15** точки с **предимство** от **2 точки**).
  + Пример: **25:11**, **23:25** или **13:15** (при 5-ти гейм).
* Ако резултатът е равен точно преди края на гейма (**24**:**24** или **14**:**14** (при **5-ти гейм**) точки), играта **продължава** до получаване на **предимство** от **2 точки**
  + Пример: **27:25** или **17:15**.
* Победител в срещата е отборът, който спечели пръв **3 гейма**.

**Вход:**

* На първия ред от конзолата получавате A - броя **спечелени геймове** на **първия отбор**.
* На втория ред от конзолата получавате B - броя **спечелени геймове** на **втория отбор**.
* На третия ред от конзолата получавате C - броя **точки** на **първия отбор**.
* На четвъртия ред от конзолата получавате D - броя **точки** на **втория отбор**.
* На петия ред от конзолата получавате X - винаги **1** или **2** - номерът на отбора, който току-що е реализирал топка.

**Изход:**

Програма трябва да изведе информация за мача, като:

* Aко мачът е завършил с **победа**, трябва да **отпечатате**:
  + Match over! Team {number} is the winner!
    - **{number}** трябва да се замени с **номера** на **отбора победител**.
* Aко **мачът не е завършил**, а **геймът** е **завършил**, трябва да **отпечатате**:
  + Game over! {score1}:{score2}!
    - **{score1}** трябва да се замени с **броя геймове** на **първия отбор**
    - **{score2}** трябва да се замени с **броя геймове** на **втория отбор**.
* Aко **мачът не е завършил** и **геймът не е завършил**, трябва да отпечатате:
  + Bulgarians - Heroes! {score1}:{score2} {points1}:{points2}
    - **{score1}** трябва да се замени с **броя геймове** на **първия отбор**.
    - **{score2}** трябва да се замени с **броя геймове** на **втория отбор**.
    - **{points1}** трябва да се замени с **броя точки** на **втория отбор**.
    - **{points2}** трябва да се замени с **броя точки** на **втория отбор**.

**Ограничения:**

* **0 <= A, B <= 3**
* **0 <= C, D <= 105**
* **1 <= X <= 2**
* Всеки ред от входа ще съдържа **едно цяло число**.
* Входът винаги е **коректен** и в **оказания формат**.

**Примери:**

| **Вход** | **Изход** |
| --- | --- |
| 0 0 0 0 1 | Bulgarians - Heroes! 0:0 1:0 |
| 2 2 24 25 2 | Match over! Team 2 is the winner! |
| 0 0 24 25 2 | Game over! 0:1! |