

O futebol é o esporte mais popular no mundo. Os americanos insistem em chamá-lo de “Soccer”, mas vamos chamá-lo de “Football”). Como todos sabem, o Brasil é o país com mais títulos de Copa do Mundo (quatro deles: 1958, 1962, 1970 e 1994). Como nosso torneio nacional tem muitos times (e até torneios regionais tem muitos times também) é uma tarefa muito difícil acompanhar a classificação com tantos times e jogos disputados!

Assim, sua tarefa é bem simples: escreva um programa que receba o nome do torneio, nomes dos times e jogos jogados e mostra a classificação do torneio até agora.

Uma equipa ganha um jogo se marcar mais golos do que o seu adversário. Obviamente, um time perde um jogo se marcar menos golos. Quando ambas as equipas marcam o mesmo número de golos, chamamos de empate. Uma equipe ganha 3 pontos por cada vitória, 1 ponto por cada empate e 0 ponto por cada derrota.

As equipas são classificadas de acordo com estas regras (nesta ordem):

1. A maioria dos pontos ganhos.
2. A maioria das vitórias.
3. Maior saldo de golos (ou seja, golos marcados - golos sofridos)
4. Mais golos marcados.
5. Menos jogos jogados.
6. Ordem lexicográfica.

Entrada

A primeira linha de entrada será um inteiro N em uma linha sozinha (0 < N < 1000). Em seguida, seguirá N descrições de torneios. Cada um começa com o nome do torneio, em uma única linha. Os nomes dos torneios podem ter qualquer letra, dígitos, espaços, etc. Os nomes dos torneios terão comprimento de no máximo 100.

Então, na próxima linha, haverá um número T (1 < T ≤ 30), que representa o número de times participantes deste torneio. Em seguida, seguirão T linhas, cada uma contendo um nome de equipe. Os nomes das equipas podem ter qualquer caractere que tenha código ASCII maior ou igual a 32 (espaço), exceto os caracteres '#' e '@', que nunca aparecerão nos nomes das equipas. Nenhum nome de equipe terá mais de 30 caracteres.

Após os nomes das equipas, haverá um inteiro não negativo G em uma única linha que representa o número de jogos já disputados neste torneio. G não será maior que 1000. Em seguida, as linhas G seguirão com os resultados dos jogos disputados. Eles seguirão este formato:

nome do time 1#goals1@goals2#nome do time 2      —

Por exemplo, a seguinte linha:

Equipe A#3@1#Equipe B

Significa que em um jogo entre o Time A e o Time B, o Time A marcou 3 golos e o Time B marcou 1.

Todos os golos serão números inteiros não negativos menores que 20. Você pode assumir que não haverá nomes de times inexistentes (ou seja, todos os nomes de times que aparecem nos resultados do jogo aparecerão na seção de nomes de times) e que nenhum time jogará contra si mesmo .

Saída

Para cada torneio, você deve exibir o nome do torneio em uma única linha. Nas próximas linhas T você deve enviar a classificação, de acordo com as regras acima. Observe que, caso o desempate seja a ordem lexicográfica, isso deve ser feito sem distinção entre maiúsculas e minúsculas. O formato de saída para cada linha é mostrado abaixo:

[a]) Nome da equipe [b]p, [c]g ([d]-[e]-[f]), [g]gd ([h]-[i])

Onde:

- [a] = classificação da equipe
- [b] = total de pontos ganhos
- [c] = jogos disputados
- [d] = vitórias
- [e] = empates
- [f] = perdas
- [g] = saldo de golos
- [h] = golos marcados
- [i] = golos contra

Deve haver um único espaço em branco entre os campos e uma única linha em branco entre os conjuntos de saída. Ver a saída de amostra para exemplos.

Entrada de amostra

2  
Copa do Mundo 1998 - Grupo A 4

Brasil  
Noruega  
Marrocos  
Escócia  
6  
Brasil#2@1#Escócia  
Noruega#2@2#Marrocos  
Escócia#1@1#Noruega  
Brasil#3@0#Marrocos  
Marrocos#3@0#Escócia  
Brasil#1@2#Noruega  
Algum estranho torneio 5

Equipe A  
Equipe B  
Equipe C  
Equipe D  
Equipe E  
5  
Equipe A#1@1#Equipe B  
Equipe A#2@2#Equipe C  
Equipe A#0@0#Equipe D  
Equipe E#2@1#Equipe C  
Equipe E#1@2#Equipe D

Saída de amostra

Copa do Mundo 1998 - Grupo A  
1) Brasil 6p, 3g (2-0-1), 3gd (6-3)  
2) Noruega 5p, 3g (1-2-0), 1gd (5-4)  
3) Marrocos 4p, 3g (1-1-1), 0gd (5-5)  
4) Escócia 1p, 3g (0-1-2), -4gd (2-6)

Algum torneio estranho  
1) Equipe D 4p, 2g (1-1-0), 1gd (2-1)  
2) Equipe E 3p, 2g (1-0-1), 0gd (3-3)  
3) Equipe A 3p, 3g (0-3-0), 0gd (3-3)  
4) Equipe B 1p, 1g (0-1-0), 0gd (1-1)  
5) Equipe C 1p, 2g (0-1-1), -1gd (3-4)