**Contexto:** Este problema, está basado en un hecho real. Se han tomado las licencias literarias necesarias, para fines pedagógicos y para aligerar el tedio de esta materia.

Corre el 23 de junio del año 2023. Yevgeni Prigozhin, líder de la Compañía Militar Privada Wagner (ЧВК Вагнер), ha iniciado una rebelión abierta contra el gobierno en Moscú. Con el grueso del ejército ruso comprometido en Ucrania, Moscú se encuentra vulnerable y depende de la Rossgvardia (Росгвардия) y voluntarios como los Chechenos de Kadirov para la defensa de la capital.

**Problema:** Se dispone de información sobre las unidades disponibles de la Rossgvardia y de los Chechenos de Kadirov. Cada unidad tiene un número limitado de efectivos que pueden ser desplegados. Además, se conoce la ubicación de los mercenarios de Wagner en diversas localidades alrededor de Moscú, junto con estimaciones de cuántos pueden ser neutralizados según el tipo de unidad desplegada. Debido al hecho de que no se puede comparar el entrenamiento y el armamento de un miembro de la Rossgvardia (policía antimotines) con un mercenario de Wagner curtido en combate; y de que tampoco se puede comparar a un mercenario de Wagner curtido en combate, con un Checheno de Kadirov curtido en duras batallas de teclado en la Red Social TikTok; es por eso, que se necesita abrumadora superioridad numérica para enfrentar a los mercenarios de Wagner. La superioridad numérica, debe ser de 8 a 1, en el caso de miembros de la Rossgvardia y de 30 a 1, en el caso de los Chechenos de Kadirov. El caso de los Chechenos de Kadirov, es muy especial; ya que, a parte de su dudosa capacidad combativa (que demuestran, solamente, en la Red Social TikTok), se han notado informes raros de ciertas unidades de chechenos que partieron a combatir a Wagner ansiosos de pelear con ellos; pero, que, muy a su pesar (según ellos), afirman no poder llegar debido a embotellamientos de tráfico y que no les ceden el paso. Con esa superioridad numérica contra todas las tropas de Wagner, en una localidad cualquiera, se puede eliminar a cierta cantidad de mercenarios (no necesariamente a todos).

**Tarea:** Utilizando la información provista, se deberá distribuir estratégicamente las unidades disponibles para maximizar el número de mercenarios de Wagner neutralizados. Si mueren todos los elementos enviados a neutralizarlos, no importa; lo que importa es dar de baja a la mayor cantidad de mercenarios de Wagner posibles, para reducir la capacidad combativa de Wagner, antes de que, inexorablemente, lleguen a Moscú. La solución debe indicar dónde y cómo se deben desplegar las unidades.

**Formato de Entrada:** La entrada se leerá desde la consola estándar (stdin).

* **Primera línea:** Clasificador del grupo desplegado (Rossgvardia o Chechenos de Kadirov); nombre del cuerpo desplegado y la cantidad total de miembros disponibles.
* **Siguientes líneas:** Nombre de la localidad; número estimado de mercenarios de Wagner en esa localidad; número máximo de mercenarios de Wagner que pueden ser neutralizados si se despliega la unidad en esa localidad.

**Formato de Salida:** La salida se escribirá en consola estándar (stdout). La estructura de la salida debe ser:

* Primera línea: Nombre del cuerpo desplegado, total de miembros de la unidad disponibles, total de miembros de Wagner que se pueden neutralizar.
* Siguientes líneas: Localidad elegida, número de mercenarios de Wagner que se estima están en dicha localidad; número de mercenarios de Wagner que se estima se puede neutralizar en esa localidad. Estas líneas, deben salir ordenadas alfabéticamente por localidad.

**Ejemplo de Entrada:**

|  |
| --- |
| Rossgvardia; Grupo Rossgvardia 1;1000  Khimki;50;35  Podolsk;30;20  Mytishchi;70;50 |

**Ejemplo de Salida:**

|  |
| --- |
| Grupo Rossgvardia 1;1000;85  Khimki;50;35  Mytishchi;70;50 |

**Ejemplo de Entrada:**

|  |
| --- |
| Chechenos de Kadirov;Chechenos de Kadirov Unit;500  Taldom;5;5  Podolsk;11;9  Mytishchi;14;13 |

**Ejemplo de Salida:**

|  |
| --- |
| Chechenos de Kadirov Unit;500;14  Podolsk;11;9  Taldom;5;5 |

**El tiempo de ejecución, no debe superar un segundo.**