

# Cartelas de Bingo Aleatórias

Por Victor Marcilio Peixoto, UNIVASF  Brazil

**Timelimit: 1**

Você pediu ao estagiário que fizesse um programa para gerar cartelas de bingo aleatoriamente. O estagiário dispensou suas explicações, alegando que sabia como o bingo funcionava.



E qual foi o resultado de tanta pressa? O estagiário simplesmente gerou 24 números aleatórios diferentes (no intervalo  $[1, 75]$  para cada cartela, sem respeitar os intervalos em que cada número pertencia (B ->  $[1, 15]$ , I ->  $[16, 30]$ , ...)).

Você decidiu então fazer um programa para julgar as cartelas geradas pelo programa do estagiário.

## Entrada

Cada caso de teste contém uma linha 24 números inteiros separados por espaço. O exemplo da figura conteria a sequência 15, 28, 36, 49, 65, 13, ..., 53, 69. A entrada termina com o fim de arquivo (EOF).

## Saída

Para cada cartela analisada imprima uma linha contendo uma das três palavras: “OK” caso a cartela seja válida, “RECICLAVEL” caso exista alguma permutação de números que faça com que a cartela se torne válida ou “DESCARTAVEL” caso não exista tal permutação.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
15 28 36 49 65 13 22 45 59 72 1 20	OK
47 71 6 19 43 56 75 5 29 31 53 69	RECICLAVEL
69 28 36 49 65 13 22 45 59 72 1 20	DESCARTAVEL
47 71 6 19 43 56 75 5 29 31 53 15	
15 28 36 49 65 13 22 45 59 72 1 20	

