

축구 경기 기록 (3초이내 출력)

매 축구 경기의 한 리그가 끝나면 네트워크를 통해 온라인으로 리그의 결과를 보내온다. 우리는 온라인으로 받은 결과를 보기 좋게 정리해서 출력하도록 한다.
온라인으로 보내오는 스트링의 형식은 다음과 같다.

```
팀이름1@점수:팀이름2@점수&MVP선수이름_등번호%%팀이름3@점수:팀이름4@점수&MVP  
선수이름_등번호
```

- 1) 각 경기의 결과는 “%%”를 사용하여 구분한다.
- 2) 각 경기의 양팀의 점수는 “:”를 사용하여 구분한다.
- 3) “@”을 사용하여 앞에 나오는 부분은 팀 이름이며 뒤에 나오는 부분이 점수이다.
- 4) 각 경기의 결과에 “&”를 사용하여 해당 경기의 mvp 선수의 이름과 등번호를 표시한다. (MVP는 반드시 이긴팀이며, 무승부일 경우 없다)
- 5) 등번호는 두자리의 숫자 (ex. 09, 11, 00)로 이루어져 있으며 같은 팀의 같은 이름이더라도 등번호가 다르면 다른 사람이다.
- 6) 팀 이름, 선수 이름은 영문자로만 이루어져 있으며 공백은 없다. 대소문자를 구분하지 않는다.
- 7) 이겼을 경우에는 승점이 3점, 비기면 1점, 졌을 경우 0점이다.

출력할 내용은 다음과 같다. (한줄에 출력 되는 내용은 한 칸의 공백을 사이에 두고 출력한다)

- 1) 승점순서로 팀의 이름, 승, 무, 패, 승점을 출력한다. 승점이 같을 경우 골득실, 골득실이 같을 경우는 다득점, 다득점이 같을 경우 알파벳 순으로 출력한다.
- 2) mvp를 가장 많이 받은 사람의 횟수를 출력하고, 다음 줄에 그 사람의 팀, 이름, 등번호를 출력한다. (여러 명일 경우 모두 출력, 팀을 알파벳 순으로 출력하고, 팀이 같을 경우 이름을 알파벳순 그리고 이름이 같을 경우 낮은 등번호 순으로 출력)
- 3) 골 득실의 합이 가장 높은 팀 골득실을 출력하고, 다음 줄에 해당 팀 이름을 출력한다. (여러 팀인 경우 각 라인에 모든 팀을 알파벳 순으로 출력)
- 4) 가장 많은 득점을 한 팀 득점을 출력하고, 다음 줄에 해당 팀의 이름을 출력한다. (여러 팀인 경우 각 라인에 모든 팀을 출력, 알파벳 순으로 출력)

입력 형식

n길이의 한 문장이 입력된다. n의 범위는 $1 \leq n \leq 10000$ 이다. (단, 최소 한경기 이상이 포함 된 문장이 입력된다.)

팀 이름과 선수 이름은 최대 20바이트까지 입력된다. 골은 정수 범위 (signed)에서만 입력된다. 등번호는 반드시 두 자리로 입력된다 (00~99).

출력 형식

각 라인 사이에 공백은 없으며, 한 줄에 출력하는 내용은 한 칸의 공백만 가진다.

(ex. KOREA 2 0 2 6, 출력 내용 5개, 총 4개 공백)

모든 출력은 대문자로 출력하며, 등번호를 제외한 모든 수는 정수로 출력한다.

입력과 출력의 예

입력

```
korea@3:japan@2&jisung_10%%japan@3:china@2&yoshimoto_09%%korea@1:china@3&xiong_01%%japan@2:korea@1&yoshimoto_01%%japan@2:china@2%%china@3:korea@4&duri_07
```

출력

```
JAPAN 2 1 1 7
KOREA 2 0 2 6
CHINA 1 1 2 4
1
CHINA XIONG 01
JAPAN YOSHIMOTO 01
JAPAN YOSHIMOTO 09
KOREA DURI 07
KOREA JISUNG 10
1
JAPAN
10
CHINA
```