Futbolin

Futbolín es un juego de mesa basado en fútbol. Se juega sobre una mesa especial sobre la cual ejes transversales con palancas con forma de jugador son girados por los jugadores para golpear la pelota y hacer gol del lado del oponente. Cuando juegan *dos contra dos*, un jugador de cada equipo controla al portero y a los zagueros (defensores), el otro jugador controla a los centrocampistas y a los delanteros (atacantes).

Dos equipos del politécnico P decidieron jugar un partido. Enumeremos a los jugadores de los dos equipos con números del 1 al 4. El primer y segundo jugador juegan en el primer equipo, mientras que el tercer y cuarto jugador juegan en el segundo equipo. De cada jugador, sabemos sus habilidades de (a) defensa y (b) ataque. La habilidad de defensa del i-ésimo jugador es a_i, y su habilidad de ataque es b_i.

Antes del juego, los equipos determinan cómo jugaran. Primero los jugadores del primer equipo deciden quién jugará en ataque, y quién en la defensa. Luego entonces el segundo equipo hace lo mismo, tomando en consideración las decisiones de sus oponentes.

Definamos la defensa de un equipo como la habilidad de defensa del jugador del equipo que juega en la defensa. Similarmente, el ataque de un equipo es la habilidad de ataque del jugador que juega en el ataque. Asumimos que se garantiza que un equipo puede vencer a otro, si su defensa es estrictamente mayor que el ataque del oponente, y su ataque es estrictamente mayor que la defensa del oponente.

Los dos equipos del politécnico P conocen las fortalezas de cada otro y por lo tanto se organizan

óptimamente. Escribe un programa que identifique al equipo que se garantiza ganará (**si ambos equipos juegan óptimamente**) o que indique que no hay tal equipo.

Entrada

La entrada contiene la descripción de los jugadores en cuatro líneas. La i-ésima línea contiene dos enteros separados por un espacio a_i y b_i ($1 \le a_i, b_i \le 100$) - la habilidad defensa y ataque del i-ésimo jugador, correspondientemente.

Salida

Si el primer equipo puede ganar, imprime "Equipo 1" (sin las comillas), si el segundo equipo puede ganar, imprime "Equipo 2" (sin las comillas). Si ningún equipo puede ganar, imprime "Empate" (sin las comillas).

Ejemplos

Ejemplo #1

Entrada
1 100 100 1 99 99 99 99
Salida
Equipo 1

Ejemplo #2

Entrada
1 1 2 2 3 3

2 2
Salida
Equipo 2

Ejemplo #3

Entrada
3 3 2 2 1 1 2 2
Salida
Empate

Notas

Consideremos el primer ejemplo. El primer equipo puede ganar definitivamente si escoge el siguiente arreglo: el primer jugador juega ataque, y el segundo defensa.

Consideremos ahora el segundo ejemplo. El orden de la elección de los roles tiene sentido en este ejemplo. Puesto que los miembros del primer equipo escogen primero, los miembros del segundo equipo pueden vencerles (porque saben exactamente la habilidad de ataque y la de defensa del primer equipo).