

# Jasio w szponach hazardu

Jasio jest wielkim fanem piłki nożnej. Od wielu lat śledzi poczynania większości klubów piłkarskich na całym świecie. Postanowił, że wykorzysta swoją bogatą wiedzę i zacznie obstawiać zdarzenia piłkarskie w zakładach bukmacherskich. Początkowo, kiedy to obstawiał maksymalnie kilka spotkań, mógł z łatwością stwierdzić, czy zrobił to poprawnie czy też nie. Jednak z czasem zaczął obstawiać ich dużo więcej, przez co nie było łatwym sprawdzenie poprawności zdarzeń. Twoim zadaniem jest napisanie programu, który sprawdzi, czy podany kupon jest wygrany czy też nie.

## Wejście

W pierwszej linii znajduje się liczba naturalna dodatnia  $n$  ( $n < 301$ ) oznaczająca ilość kuponów. W kolejnym wierszu liczba naturalna dodatnia  $m$  ( $m < 501$ ) oznaczająca ilość meczów na jednym kuponie. W kolejnych  $m$  wierszach: nazwy drużyn oddzielone znakiem '-' składające się od 3 do 40 znaków i typ na dany mecz.

W następnym wierszu liczba naturalna dodatnia  $q$  ( $q < 1001$ ) oznaczająca ilość bramek strzelonych przez drużyny znajdujące się na kuponie.

Następnie w  $q$  liniach nazwy drużyn, które strzeliły bramkę.

Każda drużyna na jednym kuponie może widnieć maksymalnie 1 raz.

Rodzaje typów:

1 – zwycięstwo gospodarzy

0 – remis

2 – zwycięstwo gości

10 – zwycięstwo gospodarzy lub remis

02 – zwycięstwo gości lub remis

12 – zwycięstwo gospodarzy lub zwycięstwo gości

## Wyjście

Na wyjściu należy wypisać „TAK”, jeśli Jasio dobrze obstawił wszystkie mecze, w przeciwnym wypadku wypisujemy „NIE”. W dodatku jeśli „NIE”, to wypisujemy po spacji skuteczność Jasia w formacie *ilość\_dobrze\_obstawionych\_meczów/ilość\_wszystkich\_meczów*.

## Przykład

Wejście:

2

2

Hertha\_Berlin - FC\_KoIn 02

RB\_LipSk - TSG\_1899\_Hoffenheim 2

3

TSG\_1899\_Hoffenheim

FC\_KoIn

TSG\_1899\_Hoffenheim

2

Manchester\_United - Chelsea 2

Burnley - Middlesbrough 12

**3**

**Manchester\_United**

**Manchester\_United**

**Middlesbrough**

**Wyjście:**

**TAK**

**NIE 1/2**