



Pingpong (pingpong-pp)

Egy pingpong bajnokságon veszel részt. Úgy döntöttél, hogy lejegyzed a versenyzők eredményeit, azonban egy sajnálatos hiba folytán elvesztetted a listát, így már nem tudod, hogy végződtek a játszmák.

De még nincs minden veszve: azt is lejegyezted, hogy az egyes játékosok összesen hány pontot szereztek a mérkőzés során. Továbbá tudod, hogy végül mindig az első játékos nyert.




1. ábra. A mérkőzések már lezajlottak. Meg tudod mondani az eredményeket?

A célod megmondani T mérkőzés játszmáinak eredményét az alábbiak ismeretében:

- A játékot a pingpong szokásos szabályai szerint játszották, egy fontos módosítással: a játszma egyből véget ért, amint egy játékos elért 11 pontot (akkor is, ha 11 – 10 volt az állás, azaz nem kellett két pontos előnyt szereznie).
- A mérkőzés győztese az, aki három játszmát megnyert.
- Mindig az első játékos nyert.

Mivel a mérkőzések sokféleképpen alakulhatnak, a pontszámok bármely a fentieknek megfelelő sorozata elfogadott.

 Az értékelő rendszerből letölthető csatolmányok közt találhatsz `pingpong.*` nevű fájlokat, melyek a bemeneti adatok beolvasását valósítják meg az egyes programnyelveken. A megoldásodat ezekből a hiányos minta implementációkból kiindulva is elkészítheted.

Bemenet

A bemenet első sora egyetlen egész számot tartalmaz, a tesztesetek T számát.

A következő T sor mindegyikében két-két A és B egész szám található, a játékosoknak a mérkőzés során összesen elért pontjainak száma.

Kimenet





Minden tesztesethez a mérkőzés egy lehetséges kimenetelét kell kiírnod, játszmánként egy sorban. Ha nem létezik ilyen, `-1 -1` legyen a kimenet.

Korlátok

- $1 \leq T \leq 3000$.
- $1 \leq A, B \leq 60$ minden tesztesetre.

Pontozás

A megoldásodat sok különböző tesztesetre lefuttatjuk. A tesztesetek részfeladatokba vannak csoportosítva. Egy-egy részfeladatot akkor tekintünk megoldottnak, ha volt legalább egy olyan beadásod, amely az adott részfeladat minden tesztesetére helyes megoldást adott. A feladat összpontszámát a megoldott részfeladatokra kapott pontszámok összege adja.

- **1. Részfeladat** (0 pont) Példák.

- **2. Részfeladat** (20 pont) A mérkőzést az első játékos 3 játszma után nyeri meg.

- **3. Részfeladat** (30 pont) A mérkőzést az első játékos 4 játszma után nyeri meg.

- **4. Részfeladat** (50 pont) Nincsenek további megkötések.


Példák

input	output
5	11 10
33 15	11 5
40 29	11 0
55 55	11 10
39 16	11 8
29 54	7 11
	11 0
	-1 -1
	11 5
	11 0
	6 11
	11 0
	-1 -1

Magyarázat

A példa **első tesztesetében** az első játékos 3 játszma után nyer, 11 – 10, 11 – 5 és 11 – 0 eredményekkel. Megjegyzés: ebben az esetben a játszmák pontszámai többféleképpen alakulhattak volna.

A példa **utolsó tesztesetében** az első játékos által szerzett pontok száma 29. Belátható, hogy 3 játszmát (és azzal együtt a mérkőzést) semmiféleképpen nem nyerhette meg összesen 29 ponttal.