

2. Jalgpall (vutt)

2 sekundit 100 punkti

Bytelandis korraldatakse igal aastal õpilaste spordivõistlusi. Eriti populaarne on jalgpall, mida mängib N õpilast, kusjuures õpilase i tugevust jalgpallurina näitab täisarv A_i .

Turniiriks on vaja moodustada K võistkonda ja igas võistkonnas peab olema vähemalt M mängijat. Võistkonna tugevus on selle liikmete tugevuste aritmeetiline keskmine. Näiteks kui võistkonnas on mängijad tugevustega 1, 5, 4 ja 9, siis selle võistkonna tugevus on $\frac{1+5+4+9}{4} = 4,75$.

Treener kirjutab kõigi mängijate tugevused paberile ühte ritta. Nüüd tahab ta jagada selle rea K lõiguks, kus igas lõigus on vähemalt M arvu. Siis moodustab ta igasse lõiku jäävatest mängijatest ühe võistkonna. Selleks, et turniir oleks põnevam, tahab treener, et nõrgima võistkonna tugevus oleks maksimaalne võimalik.

Näiteks kui mängijate tugevused on 5, 4, 4, 3, 5, 1 ja 8 ning vaja on moodustada kaks võistkonda, milles kummaski on vähemalt kolm mängijat, on treeneril kaks võimalust:

- panna esimesse võistkonda mängijad tugevustega 5, 4 ja 4 ning teise võistkonda mängijad tugevustega 3, 5, 1 ja 8;
- panna esimesse võistkonda mängijad tugevustega 5, 4, 4 ja 3 ning teise võistkonda mängijad tugevustega 5, 1 ja 8.

Esimesel juhul oleks nõrgema võistkonna tugevus 4,25, teisel juhul 4. Seega valib treener esimese variandi.

Kirjutada programm, mis leiab antud mängijate nõutud jaotuse võistkondadeks.

Sisend. Tekstifaili `vuttsis.txt` esimesel real on tühikutega eraldatud täisarvud N , M ja K ($6 \leq N \leq 10^4$, $2 \leq M$, $2 \leq K \leq 500$, $K \cdot M \leq N$), vastavalt mängijate arv, võistkonna minimaalne nõutud suurus ja vajalike võistkondade arv.

Faili teisel real on N tühikuga eraldatud täisarvu A_i ($1 \leq A_i \leq 10^9$), mängijate tugevused.

Väljund. Tekstifaili `vuttval.txt` ainsale reale väljastada täpselt K tühikutega eraldatud täisarvu B_i , mis näitavad, et esimese võistkonna moodustavad B_1 esimest mängijat, teise võistkonna B_2 järgmist j.n.e.

Näide.

<code>vuttsis.txt</code>	<code>vuttval.txt</code>
7 3 2	3 4
5 4 4 3 5 1 8	

Näide.

<code>vuttsis.txt</code>	<code>vuttval.txt</code>
8 2 3	3 2 3
1 1 1 1 1 1 1 1	