

Problema A

Copa do Mundo

Nome do arquivo fonte: `copa.c`, `copa.cpp`, ou `copa.java`

Uma Copa do Mundo de futebol de botões está sendo realizada com times de todo o mundo. A classificação é baseada no número de pontos ganhos pelos times, e a distribuição de pontos é feita da forma usual. Ou seja, quando um time ganha um jogo, ele recebe 3 pontos; se o jogo termina empatado, ambos os times recebem 1 ponto; e o perdedor não recebe nenhum ponto.

Dada a classificação atual dos times e o número de times participantes na Copa do Mundo, sua tarefa é de determinar quantos jogos terminaram empatados até o momento.

Entrada

A entrada é composta por diversos casos de teste. A primeira linha de um caso de teste contém dois inteiros T e N , indicando respectivamente o número de times participantes e o número de partidas jogadas. Cada uma das T linhas seguintes contém o nome de um time (uma cadeia de máximo 10 letras e dígitos), seguido de um espaço em branco, seguido do número de pontos que o time obteve até o momento.

Saída

Para cada um dos casos de teste seu programa deve imprimir uma única linha contendo um número inteiro, representando a quantidade de jogos que terminaram empatados até o momento.

Restrições

- $2 \leq T \leq 200$
- $0 \leq N \leq 10^4$
- Nome de time contém no máximo 10 caracteres, que podem ser dígitos ou letras maiúsculas e minúsculas sem acento.

Exemplos

| Exemplo de entrada | Exemplo de saída |
|--|------------------|
| 3 3 Brasil 3 Australia 3 Croacia 3 3 3 Brasil 5 Japao 1 Australia 1 | 0 2 |