

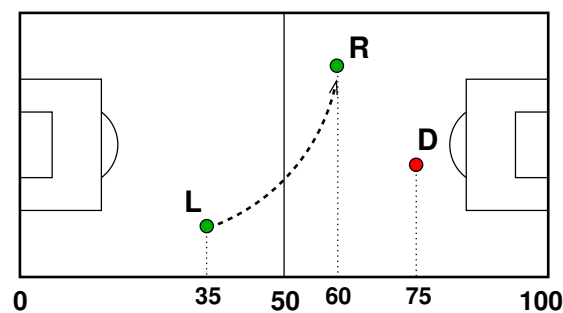
Impedido!

Nome do arquivo: `impedido.c`, `impedido.cpp`, `impedido.pas`, `impedido.java`, `impedido.js` ou `impedido.py`

A regra do impedimento no futebol pode parecer estranha, mas sem ela, se a gente pensar bem, o jogo ficaria muito chato! Ela funciona dadas as posições de três jogadores: L o jogador atacante que lança a bola; R o jogador atacante que recebe a bola; e D o último jogador defensor. E a regra vale somente se o jogador R está no seu campo de ataque; se o jogador R está no seu campo de defesa ou na linha divisória do meio campo, ele não está em impedimento. Neste problema o campo tem 100 metros de comprimento. Dadas as posições desses três jogadores, no momento exato do lançamento, haverá impedimento se e somente se a seguinte condição for verdadeira:

$$(R > 50) \text{ e } (L < R) \text{ e } (R > D)$$

A regra parece estranha, não é mesmo? Mas a gente nem precisa entender a lógica dela. O seu programa deve apenas determinar, dadas as três posições L , R e D , se há ou não impedimento, implementando exatamente a condição acima. A figura abaixo mostra um exemplo onde **não** há impedimento:



Entrada

A entrada é composta de apenas uma linha, contendo os três inteiros L , R e D .

Saída

Seu programa deve produzir uma única linha, contendo um único caractere, que deve ser “S” caso haja impedimento, ou “N” caso contrário.

Restrições

- $0 \leq L \leq 100$
- $0 \leq R \leq 100$
- $0 \leq D \leq 100$

Exemplos

Entrada 35 60 75	Saída N
Entrada 55 68 67	Saída S

Entrada 66 80 80	Saída N
----------------------------	-------------------