

Truco do Laboratório

Time Limit: 1 segundos

O jogo truco é bastante popular ao redor do mundo, mas é preciso ficar atento(a) às suas regras, pois essas podem variar de região para região. Por exemplo, no Instituto de Computação da UFF, somente durante as aulas de Laboratório de Resolução de Problemas, truco é jogado por dois estudantes¹ sem as cartas de valor 8, 9, 10 e coringas. Além disso, o valor simbólico é independente do naipe da carta. A ordem de valor simbólico das cartas nessa variação de truco é mostrada abaixo, ordenada da mais “fraca” (mais à esquerda) para a mais “forte” (mais à direita)

4 5 6 7 Q J K A 2 3

Cada partida é disputada em três rodadas. A cada rodada, os jogadores escolhem uma das cartas para mostrar, e vence aquele que tiver a carta com o maior valor simbólico. Em caso de empate (ou seja, os dois jogadores apresentarem cartas com os mesmos valores simbólicos), o jogador 1 vence a rodada e o jogador 2 perde. Vence a partida aquele que vencer o maior número de rodadas.

Depois de algumas partidas, os estudantes Tim e Maia estão com dificuldades para saber quem venceu mais partidas, e pediram a sua ajuda. Afinal, você estava prestando atenção na aula e provavelmente aprendeu estratégias para resolver problemas.

Sua tarefa é escrever um programa que calcule o número de partidas que cada um dos competidores (Tim sendo o jogador 1 e Maia a jogadora 2) venceram.

Entrada

A entrada contém um único conjunto de testes, que deve ser lido do dispositivo de entrada padrão. A primeira linha da entrada possui um inteiro **N** que indica o número de partidas disputadas entre Tim e Maia ($1 \leq N \leq 1000000$). As **N** linhas seguintes contém cada uma seis inteiros, **A1**, **A2**, **A3**, **B1**, **B2** e **B3**, que correspondem às três cartas apresentadas por Tim nas rodadas 1, 2 e 3 daquela partida (**A1**, **A2**, **A3** $\in \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 13\}$), seguidas pelas três cartas apresentadas por Maia nas rodadas 1, 2 e 3 da mesma partida (**B1**, **B2**, **B3** $\in \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 13\}$). Na entrada, o número 1 representa o Ás (**A**), 11 representa o Valete (**J**), 12 representa a Dama (**Q**) e 13 representa o Rei (**K**).

Saída

Seu programa deve imprimir, na saída padrão, uma única linha, que contém os números de partidas vencidas por Tim e por Maia, nessa ordem, separados por espaços. Essa linha deve acabar com “\n”.

¹ Que deveriam estar atentos(as) à aula, mas estão jogando.

Exemplos

Entrada	Saída
1 1 2 3 1 3 2	1 0

Entrada	Saída
2 1 5 6 6 3 4 5 6 2 11 13 12	1 1

Entrada	Saída
5 1 2 11 12 7 6 3 5 1 13 1 4 4 5 7 11 12 13 1 5 6 3 5 2 5 6 7 4 5 2	3 2