

PROBLEMA C

COPA DE BOTÕES

Nome do arquivo fonte: CopaBotao.{py|java|c|cpp}

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 contém vários casos de teste. A primeira linha de um caso de teste contém dois inteiros T e N , indicando respectivamente o número de times participantes ($2 \leq T \leq 200$) e o número de partidas jogadas ($0 \leq N \leq 10^4$). 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.

O final da entrada é indicado por uma linha que contém apenas o número zero.

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.

O resultado de seu programa deve ser escrito na saída padrão.

EXEMPLO DE ENTRADA	EXEMPLO DE SAÍDA
3 3 Brasil 3 Australia 3 Croacia 3 3 3 Brasil 5 Japao 1 Australia 1 0 0	0 2