

# Cachipún

Autor: Federico Meza

Martín y Benjamín son amigos desde el jardín de niños, y nunca logran ponerse de acuerdo. Hasta la decisión más sencilla, como cuál película ver, o dónde ir a tomar un café, termina en una discusión.

Su amistad ha perdurado a través de los años pues desde niños encontraron un sistema para resolver sus disputas. Cada vez que tienen que decidir algo, y no logran ponerse de acuerdo, juegan al TCP y quien gana decide. El TCP, o Tijera-Cartón-Piedra, es un juego ancestral que se conoce también en algunos países como cachipún, o como Piedra- Papel-Tijera.

Recientemente Martina le confesó a Benjamín que ha guardado un registro diario de las veces que han jugado y de quién ha ganado cada vez. Si bien esto le pareció algo extraño a Benjamín, decidió que era una oportunidad para ver en cuántos días la suerte había favorecido a su amiga y en cuántos a él.

Dado lo extenso del registro, debió escribir un programa para saberlo.

## Entrada

La entrada consiste en una línea que contiene un entero positivo  $N$  ( $1 \leq N \leq 100000$ ), seguido de  $N$  líneas donde cada una contiene una serie de números. Cada serie comienza con un número entero positivo  $M$  ( $1 \leq M \leq 100$ ), seguido de  $M$  números cuyo valor puede ser 0 ó 1. Estos valores corresponden a los  $M$  juegos que tuvieron lugar ese día. Cuando aparece un 0 debe interpretarse como que Martina fue la vencedora de ese juego. Por el contrario, cuando aparece un 1 significa que Benjamín ganó esa partida.

## Salida

La salida contiene una única línea con 3 números enteros no negativos. El primero corresponde a la cantidad de días en que Martina resultó ganadora, es decir, en que ganó más partidas que su amigo. El segundo número corresponde a la cantidad de días en que Benjamín resultó ganador. Finalmente, el último número indica la cantidad de días en que se produjo un empate.

Entrada	Salida
4 7 1 0 1 1 1 0 1 3 0 0 0 4 1 0 1 0 5 1 1 1 1 0	1 2 1