

F. Copa do Mundo

Time limit: 1s

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 ($0 \leq N \leq 10000$). 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 **T = 0**.

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.

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

Maratona de Programacao da SBC 2006.