

MoldSEF

Se știe că în fiecare an Agenția Națională pentru Curriculum și Evaluare organizează concursul MoldSEF. Concursul este organizat pe trei categorii tematice: Științe, Științe aplicate și Tehnologii informaționale. Spre marea surprindere a organizatorilor anul acesta s-au înscris foarte mulți participanți, astfel încât Agenția a fost nevoită să organizeze o preselecție a participanților. Pentru simplitate elevii sunt grupați în echipe de doi. Evident, că sunt elevi care vor să participe la mai multe categorii. Pentru a selecta cele mai bune echipe, Agenția a organizat preselecția în felul următor:

1. Fiecare elev susține un test care conține întrebări pe fiecare din cele 3 categorii.
2. Juriul evaluează fiecare elev și oferă puncte (numere întregi pozitive) pentru fiecare categorie. Elevul i va avea punctajele A_i, B_i, C_i
3. Se consideră că doi elevi i și j sunt compatibili și pot forma echipă pe o categorie dacă și numai dacă au coincidență la evaluare pe o singură categorie, adică în relațiile $A_i = A_j, B_i = B_j, C_i = C_j, i < j$, doar una este adevărată.
4. La concursul final sunt admiși doar echipele formate din elevi compatibili. Un elev poate fi compatibil cu mai mulți elevi.

Sarcină. Elaborați un program care din N elevi calculează numărul de potențiale echipe compatibile (perechi de elevi compatibili) în baza rezultatelor obținute la evaluare.

Date de intrare. Prima linie a intrării standard conține un număr întreg N – numărul de elevi. Fiecare dintre următoarele N linii conține trei numere întregi separate prin spațiu. Linia i conține valorile A_i, B_i, C_i - evaluarea elevului i pe cele trei categorii.

Date de ieșire. Prima și singura linie a ieșirii standard va conține numărul de potențiale echipe compatibile.

Restricții. $1 \leq N \leq 100\,000$, $1 \leq A_i, B_i, C_i \leq 100$, $1 \leq i \leq N$. Restricțiile referitoare la timpul de execuție și volumul utilizat de memorie sunt date în descrierea generală a problemelor propuse pentru rezolvare. Fișierul sursă va avea denumirea `moldsef.pas`, `moldsef.c` sau `moldsef.cpp`.

Exemplu 1.*Intrare*

```
3
1 2 3
1 4 5
1 2 4
```

Ieșire

```
2
```

Explicație: Cele 2 potențiale echipe pot fi formate din primul elev și al doilea elev (coincid evaluările pe prima categorie) sau al doilea și al treilea elev (la fel au coincidență pe evaluarea la prima categorie).

Exemplu 2.*Intrare*

```
4
100 100 100
100 100 100
100 99 99
99 99 100
```

Ieșire

```
5
```

Explicație: Cele 5 potențiale echipe pot fi formate din:

Echipa 1 – elevii 1, 3 (coincidență pe categoria 1)

Echipa 2 – elevii 1, 4 (coincidență pe categoria 3)

Echipa 3 – elevii 2, 3 (coincidență pe categoria 1)

Echipa 4 – elevii 2, 4 (coincidență pe categoria 3)

Echipa 5 – elevii 3, 4 (coincidență pe categoria 2)

Punctarea.

1. Pentru 45% din teste $1 \leq N \leq 100$, $1 \leq A_i, B_i, C_i \leq 50$
2. Restul 55% fără restricții adiționale. ($1 \leq N \leq 100\,000$, $1 \leq A_i, B_i, C_i \leq 100$)