

SIA „JOKER LTD”
reģ. Nr. 40003266078, Katrīnas iela 12, Rīga, tel. +371 67321251
Spēles **Fortune Roulette** noteikumi
Arrise Solutions (Malta) Limited spēles programma

Spēles veids – tiešsaistes Ruletes videospēle ar Live dīleri
Teorētiskais atdeves procents (RTP) ir 95.07 līdz 97.30%.

Azartspēļu automātā izmantojamie maksāšanas līdzekļi

Naudu savā spēlētāja kontā var ieskaitīt izmantojot kādu no trim iemaksas metodēm: (i) internetbanka, (ii) bankas karte vai (iii) bankas pārskaitījums.

Minimālā likme	0.10 EUR
Maksimālā likme	5000.00 EUR

Spēles norises apraksts

Fortune Rulete ir klasiskās ruletes variants, kas papildināts ar papildu reizinātājiem, īpašām funkcijām un aizraujošu bonusa spēli.

Spēles mērķis ir prognozēt, uz kura skaitļa bumbiņa apstāsies, un attiecīgi likt likmes.

Likmju likšanas laikā spēlētājs liek likmes uz Fortune Ruletes galda izkārtojuma, kurā ir attēlotas visas standarta likmju pozīcijas.

	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	2 : 1
0	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	2 : 1
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	2 : 1
	1st 12			1st 12			1st 12						
	1 - 19	Even						Odd	19 - 36				

Kad likmju likšana ir atvērta, spēlētājs izvēlas žetona vērtību un uzliek žetonu uz vēlamajiem likmju lauciņiem likmju izkārtojumā.

Likmes var likt likmju likšanas laikā līdz likmju slēgšanai, pēc tam likmes vairs netiek pieņemtas.

Spēlētāja kopējā likme konkrētajā raundā ir redzama logā **KOPĒJĀ LIKME**.

Uz **Fortune Ruletes** rata ir skaitļi no 0 līdz 36, un spēlē var likt dažādas likmes.

Spēles īpašās funkcijas palielina spēlētāja izredzes uz lielāku guvumu, palielinot attiecīgā skaitļa laimestu.



Kad likmju likšanas laiks ir beidzies, katrā raundā uz līdz pat sešiem skaitļiem pēc nejaušības principa parādās **Fortune** reizinātāji, sniedzot iespēju palielināt laimestus līdz pat 540x, liekot viena skaitļa likmi, ja konkrētais skaitlis laimē.



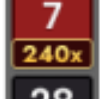
Turklāt starp skaitļiem var tikt sadalīts arī viens **Lādes** un/vai viens **Bonuss** simbols.



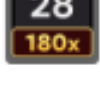
Kad bumbiņa apstājas vienā no rata numurētajām iedaļām, laimīgais skaitlis tiek izcelts un parādīts uz ekrāna.



Ja parādās **Lādes** funkcija, tā savāc visus **Fortune** reizinātājus no spēles laukuma un izmaksā to summu attiecīgajam skaitlim, ja konkrētais skaitlis laimē.



Ja laimējušajam skaitlim ir **Bonus** simbols, aktivizējas bonusa spēle.



Ja kāda no spēlētāja likmēm nosedz laimējušo skaitli, spēlētājs saņem laimestu saskaņā ar Ruletes laimestu tabulu.

Visas iekšējās likmes, kas nosedz laimējušo skaitli, saņem proporcionālu daļu no šī laimesta.

Spēles norise un noteikumi

Uz Ruletes galda var likt dažāda veida likmes. Katra likme var nosegt vienu skaitli vai noteiktu skaitļu diapazonu, un katram likmju veidam ir savs laimesta koeficients.

Likmes, kas uzliktas uz numurētajiem laukumiem vai uz līnijām starp tiem, sauc par **Iekšējām likmēm**, bet likmes, kas uzliktas uz īpašajiem laukumiem zem skaitļu zonas un tās sānos, sauc par **Ārējām likmēm**. Skaitļi, kas ir iekļauti, liekot likmi uz attiecīgās likmju pozīcijas, tiek izcelti.

Zemāk ir apkopoti dažādi likmju veidi un izmaksas:

Iekšējās likmes:

Likmes veids	Apraksts
Viena skaitļa jeb Straight up	Spēlētājs var likt likmi uz jebkuru skaitli (tostarp "0").
Divu skaitļu jeb Split	Spēlētājs var likt likmi uz līnijas starp jebkuriem diviem skaitļiem (piemēram, divi skaitļi 0/2, 16/17).
Līnijas likme jeb Street	Spēlētājs var likt likmi jebkuras skaitļu rindas apakšējā galā Ārējo likmju pusē. Līnijas likme nosedz trīs skaitļus (piemēram, Līnija 7, 8, 9). Likmes, kas uzliktas 0, 1 un 2 vai 0, 2 un 3 krustpunktā, arī tiek uzskatītas par Līnijas likmēm.
Stūra likme jeb Corner/Basket	Spēlētājs var likt likmi četru skaitļu krustpunktā. Likme nosedz visus četrus skaitļus (piemēram, Stūris 5, 6, 8, 9). Arī likmi uz 0, 1, 2, 3 (0 un 1 apakšējā krustpunktā) uzskata par Stūra likmi.

Sešlīniju likme jeb Line bet	Spēlētājs var likt likmi uz T veida krustojošām līnijām starp divām blakus esošām skaitļu līnijām. Sešlīnijas likme nosedz visus skaitļus abās rindās, kopā sešus skaitļus (piemēram, Sešlīnija 4, 5, 6, 7, 8, 9).
------------------------------	--

Ārējās likmes:

Likmes veids	Apraksts
Kolonna jeb Column	Spēlētājs liek likmi uz vienu no lauciņiem, kas apzīmēts ar "2:1", kolonnu beigās, lai nosegtu visus divpadsmit konkrētās kolonnas skaitļus. Nulli nenosedz neviena no kolonnām.
Ducis jeb Dozen	Spēlētājs liek likmi uz vienu no trim lauciņiem, kas apzīmēti ar "1st 12", "2nd 12" un "3rd 12", lai nosegtu kādu no dučiem skaitļu diapazonā no 1 līdz 36. Nulli nenosedz neviens no dučiem.
Vienādu izredžu	Spēlētājs liek likmi uz vienu no sešiem lauciņiem, lai nosegtu attiecīgos 18 skaitļus: Sarkans/melns, Pāra/nepāra, Mazie skaitļi (1–18) vai Lielie skaitļi (19–36). Nulli nenosedz neviens no šiem lauciņiem..

ĪPAŠĀS FUNKCIJAS

Ja laimējušajam skaitlim ir kāda no īpašajām funkcijām (Fortune reizinātājs, Lādes vai Bonus simboli) un to nosedz spēlētāja iekšējās likmes, viņš saņem proporcionālu daļu no šīs funkcijas laimesta.

Laimesti tiek aprēķināti šādi un spēlētāja likme jau ir iekļauta laimestā:

- Viena skaitļa likme – reizinot spēlētāja likmi ar īpašās funkcijas laimestu;
- Divu skaitļu likme – reizinot spēlētāja likmi ar 1/2 no īpašās funkcijas laimesta;
- Līnijas likme – reizinot spēlētāja likmi ar 1/3 no īpašās funkcijas laimesta;
- Stūra likme – reizinot spēlētāja likmi ar 1/4 no īpašās funkcijas laimesta;
- Sešlīnijas likme – reizinot spēlētāja likmi ar 1/6 no īpašās funkcijas laimesta.

Fortune reizinātājs



Ja uz laimējušā skaitļa lauciņa ir Fortune reizinātājs, laimests tiks attēlots pie Fortune skaitļa.

Lāde



Ja laimējušajam skaitlim ir Lādes simbols, laimests ir visu šajā spēles roundā aktīvo Fortune reizinātāju summa.

Bonuss



Ja laimējušajam skaitlim ir Bonuss simbols, kopējo laimestu nosaka bonusa raunda rezultāts.

Bonusa spēles noteikumi

Bonusa spēli spēlē ar 5x3 cilindru spēļu automātu, un katrā griezienā uz cilindriem tiek izkaisītas dažas monētas. Ja tajā pašā griezienā tiek uzgriezta lāde, kas savāc monētas, uz tām redzami reizinātāji tiek pieskaitīti spēlētāja kopējam laimestam, pretējā gadījumā monētas tiek atmestas.

Spēle turpinās, līdz vairs nav griezienu.

Spēle vienmēr sākas ar 5 sākotnējiem griezieniem. Šo griezienu laikā savācot 3 lādes simbolus, spēlētājs var iegūt 5 papildu griezienus. Papildu griezienus var aktivizēt līdz pat 3 reizēm, ļaujot iegūt maksimāli 20 griezienus.

Katrā no papildu griezienu kopumiem ir palielināti laimesti:

- Savācot 3 lādes, spēlētājs iegūst 5 papildu griezienus, un visas šajā griezienu kopumā savāktās monētas izmaksā 2x vērtību;
- Savācot 6 lādes, spēlētājs iegūst 5 papildu griezienus, un visas šajā griezienu kopumā savāktās monētas izmaksā 5x vērtību;
- Savācot 9 lādes, spēlētājs iegūst 5 papildu griezienus, un visas šajā pēdējā griezienu kopumā savāktās monētas izmaksā 10x vērtību.

RATA SEKTORI

Likmes uz Rata sektoriem ir ērts veids, kā Ruletes spēlētāji var uzreiz uzlikt likmes uz liela rata sektora. Katra likme nosedz atšķirīgu skaitļu grupu un piedāvā dažādus laimestu koeficientus.



Ruletes rats ar vienu nulli ir sadalīts četros galvenajos sektoros, kas atbilst galda laukuma daļām. Šo sektoru nosaukumi ir **Zero**, **Voisins du Zero**, **Orphelins** un **Tiers du Cylindre**.

Likme		Žetonu izvietošana
Zero	Nullei tuvākie skaitļi – 12, 35, 3, 26, 0, 32 un 15. Likme sastāv no 4 žetoniem – 3 žetoni tiek likti uz dalījumiem un 1 žetons uz Straight up.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 žetons uz 0/3 split • 1 žetons uz 12/15 split • 1 žetons uz 26 straight up • 1 žetons uz 32/35 split
Voisins du Zero	Likme sastāv no 9 žetoniem, kas nosedz septiņpadsmit skaitļus, kas atrodas starp 22 un 25 (ieskaitot) uz rata.	<ul style="list-style-type: none"> • 2 žetoni uz 0/2/3 street • 1 žetons uz 4/7 split • 1 žetons uz 12/15 split • 1 žetons uz 18/21 split • 1 žetons uz 19/22 split • 2 žetoni uz 25/26/28/29 corner • 1 žetons uz 32/35 split
Orphelins	Tiek likti 5 žetoni uz četrām “split” un “straight up”.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 žetons uz 1 straight-up • 1 žetons uz 6/9 split • 1 žetons uz 14/17 split • 1 žetons uz 17/20 split • 1 žetons uz 31/34 split
Tiers du Cylindre	Divpadsmit skaitļi, kas atrodas pretējā rata pusē starp 27 un 33, ieskaitot 27 un 33. 6 žetoni tiek novietoti uz 6 sadalījumiem.	<ul style="list-style-type: none"> • 1 žetons uz 5/8 split • 1 žetons uz 10/11 split • 1 žetons uz 13/16 split • 1 žetons uz 23/24 split • 1 žetons uz 27/30 split • 1 žetons uz 33/36 split

LIKME UZ KAIMIŅIEM

Likme uz kaimiņiem ir 5 žetonu likme, kas nosedz konkrētu skaitli un divus tā tuvākos kaimiņus katrā pusē uz trases formas likmju zonas.



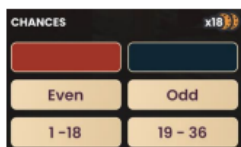
Lai uzliktu Likmi uz kaimiņiem, spēlētājam jānoklikšķina uz kāda no skaitļiem uz rata. Uz šī skaitļa un tā kaimiņiem pa labi un pa kreisi tiks uzlikts pa vienam žetonam.

ĪPAŠĀS LIKMES

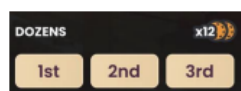
Īpašās likmes, kas pazīstamas kā “Final” vai “Finale” likmes, ļauj likt (viena skaitļa) likmes uz konkrētiem skaitļiem, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu. Uzliekot kādu no Īpašajām likmēm, vienā gājienā izvēlētās vērtības čipi tiek uzlikti uz vairākiem skaitļiem.

Fortune Ruletē ir pieejami divi Īpašo likmju veidi – **Viena skaitļa likmes** un **Klasiskās Īpašās likmes**.

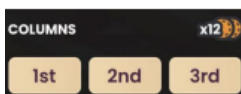
1. Viena skaitļa likmes – grupu likmes ļauj spēlētājam uzlikt žetonus uz vairākām viena skaitļa likmēm vienlaicīgi ar vienu klikšķi/pieskārienu. Viena skaitļa likmes ir iedalītas 4 kategorijās:



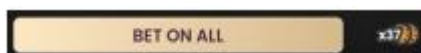
- **vienlīdzīgas likmes** – jānoklikšķina / jāpieskaras attiecīgai likmju pozīcijai, lai uzliktu likmi uz 18 skaitļiem: sarkans/melns, pāra/nepāra un (1–18)/(19–36). Atšķirībā no tradicionālajām ruletes vienlīdzīgajām likmēm šīs vienlīdzīgās likmes ļauj uzlikt likmi uz visiem 18 skaitļiem, uzliekot viena skaitļa likmi uz katru šīs grupas skaitli;



- **duči** – jānoklikšķina / jāpieskaras uz kādas no Duču likmju pozīcijām, lai nosegtu visus 12 konkrētā duča skaitļus. Atšķirībā no tradicionālās Ruletes Duča likmēm šeit Duči ļauj nosegt visus 12 skaitļus ar viena skaitļa likmi uz katru skaitli;



- **kolonnas** – jānoklikšķina / jāpieskaras uz kādas no Kolonnu likmju pozīcijām, lai nosegtu visus 12 konkrētās kolonnas skaitļus. Atšķirībā no tradicionālās Ruletes Kolonnas likmēm šeit Kolonnas ļauj nosegt visus 12 skaitļus ar viena skaitļa likmi uz katru skaitli;



- **likme uz visiem** – jānoklikšķina / jāpieskaras pogai, lai likmju likšanas laikā ar savu likmi nosegtu katru no 37 skaitļiem izkārtojumā. Likmes tiek uzliktas ar jūsu izvēlēto žetonu vērtību.

2. Klasiskās īpašās likmes - ir pieejamas klasiskās īpašās likmes: Finales en Plein, Finales a Cheval un Pilnā likme:

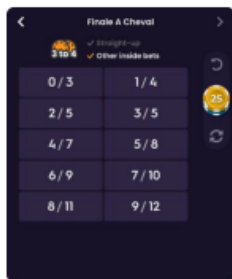


- **Finales en Plein** likmes ir viena skaitļa likmes uz visiem skaitļiem, kas beidzas ar konkrēto ciparu. Tāpēc šī likme var nosegt trīs vai četrus skaitļus.

Liekot likmi uz jebkuru skaitli Finales en Plein sadaļā, žetoni tiek uzlikti šādi:

- ✓ Finales en Plein 0 — 4 žetonu likme uz 0, 10, 20 un 30;
- ✓ Finales en Plein 1 — 4 žetonu likme uz 1, 11, 21 un 31;
- ✓ Finales en Plein 2 — 4 žetonu likme uz 2, 12, 22 un 32;
- ✓ Finales en Plein 3 — 4 žetonu likme uz 3, 13, 23 un 33;
- ✓ Finales en Plein 4 — 4 žetonu likme uz 4, 14, 24 un 34;

- ✓ Finales en Plein 5 — 4 žetonu likme uz 5, 15, 25 un 35;
- ✓ Finales en Plein 6 — 4 žetonu likme uz 6, 16, 26 un 36;
- ✓ Finales en Plein 7 — 3 žetonu likme uz 7, 17 un 27;
- ✓ Finales en Plein 8 — 3 žetonu likme uz 8, 18 un 28;
- ✓ Finales en Plein 9 — 3 žetonu likme uz 9, 19 un 29.



- **Finales a Cheval** arī ir franču iedvesmotas likmes vienas nulles Ruletē, kas ļauj likt likmes uz divu skaitļu pāriem, kas beidzas ar vienu un to pašu ciparu.

Liekot likmi uz jebkuriem skaitļiem Finales a Cheval sadaļā, žetoni tiek uzlikti šādi:

- ✓ Finales a Cheval 0/3 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 0/3, 10/13, 20/23 un 30/33;
- ✓ Finales a Cheval 1/4 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 1/4, 11/14, 21/24 un 31/34;
- ✓ Finales a Cheval 2/5 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 2/5, 12/15, 22/25 un 32/35;
- ✓ Finales a Cheval 3/6 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 3/6, 13/16, 23/26 un 33/36;
- ✓ Finales a Cheval 4/7 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 4/7, 14/17, 24/27, ietverot viena skaitļa likmi uz 34;
- ✓ Finales a Cheval 5/8 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 5/8, 15/18, 25/28, ietverot viena skaitļa likmi uz 35;
- ✓ Finales a Cheval 6/9 — 4 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 6/9, 16/19, 26/29, ietverot viena skaitļa likmi uz 36;
- ✓ Finales a Cheval 7/10 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 7/10, 17/20 un 27/30;
- ✓ Finales a Cheval 8/11 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 8/11, 18/21 un 28/31;
- ✓ Finales a Cheval 9/12 — 3 žetonu likme uz divu skaitļu pāriem 9/12, 19/22 un 29/32.



- **Pilnā likme** ir maksimāla seguma likme, kas šādi uzliek visas Iekšējās likmes uz konkrētu skaitli:

- ✓ 1 žetonu uz viena skaitļa likmēm;
- ✓ 2 žetonus uz katru divu skaitļu pāri;
- ✓ 3 žetonus uz līniju;
- ✓ 4 žetonus uz katru stūri;
- ✓ 6 žetonus uz katru Sešlīniju.

Liekot likmi uz jebkuru skaitli Pilnās likmes likmju sadaļā, uz Ruletes likmju zonas tiek uzlikts noteikts žetonu skaits:

- ✓ Pilnā likme uz 0 — 17 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 1 — 27 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 2 — 36 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 3 — 27 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 4, 7, 10, 13, 16, 19, 22, 25, 28 un 31 — 30 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 5, 8, 11, 14, 17, 20, 23, 26, 29 un 32 — 40 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30 un 33 — 30 žetonu likme ;
- ✓ Pilnā likme uz 34 — 18 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 35 — 24 žetonu likme;
- ✓ Pilnā likme uz 36 — 18 žetonu likme.

Laimestu izmaksa

Laimests ir atkarīgs no spēlētāja uzliktās likmes veida un jebkuras no aktīvajām īpašajām funkcijām: Fortune reizinātāja, Lādes vai Bonusa.



Likmes veids	Nosedz	Izmaksa
Viens skaitlis	1 skaitli	23-8 999:1
Divi skaitļi	2 skaitļus	11-4 499:1
Līnija	3 skaitļus	7-2 999:1
Stūris	4 skaitļus	5-2 249:1








Sešlīnija	6 skaitļus	3-1 499:1
Kolonna vai Ducis	12 skaitļus	2:1
1-18/19-36	18 skaitļus	1:1
Pāra/nepāra	18 skaitļus	1:1
Sarkans/melns	18 skaitļus	1:1

Fortune Ruletes visu likmju pozīciju optimālais teorētiskais spēlē ieguldītās naudas atmaksas procents (RTP) ir 97.30%.

Likme	Laimests
Viens skaitlis	95,07 % – 97,30 %
Divi skaitļi	95,07 % – 97,30 %
Līnija	95,07 % – 97,30 %
Stūris	95,07 % – 97,30 %
Sešlīnija	95,07 % – 97,30 %
Kolonna/ducis	97,30 %
Sarkans/melns	97,30 %
Pāra/nepāra	97,30 %
1-18/19-36	97,30 %

Spēles vadība

- **Galda nosaukums** norāda uz galdu, pie kura šobrīd spēlētājs spēlē, un Galda limiti parāda pie konkrētā galda atļautās minimālās un maksimālās likmes. Noklikšķinot uz šīs vietas vai pieskaroties tai, atveras logs Likmju limiti un laimesti, kur redzams katra likmes veida minimums un maksimums, kā arī laimesta koeficients.
-  **SPĒLES INFORMĀCIJAS INDIKATORS** informē par spēles statusu.
- Kamēr ir attēlots ziņojums **JŪSU LIKMES, LŪDZU**, spēlētājs var sākt likt likmes. Indikators zaļā krāsā attēlo atlikušo laiku, kas samazinās virzienā uz kreiso pusi.
-  Kad ir atlikušas likmju likšanas laika pēdējās 5 sekundes, statuss nomainās uz **PĒDĒJĀS LIKMES**.

-  Kad likmju likšanas laiks beidzas, parādās ziņojums **LIKMES PĀRTRAUKTAS**, un visas likmju pozīcijas kļūst neaktīvas. Spēles statuss tad uzrāda **LIKMES PIENĒMTAS**, informējot, ka visas uzliktās likmes ir pieņemtas un piedalīsies spēles raundā.
- Pēc tam statusa joslā redzams uzraksts **REIZINĀTĀJI**, kamēr pēc nejaušības principa tiek atlasītas īpašās funkcijas.
-  **ŽETONU EKRĀNĀ** var izvēlēties čipu vērtību, ar kuriem spēlētājs vēlas likt likmes. Pieejamas tikai tās čipu vērtības, kuras var nosegt ar spēlētāja pašreizējo bilanci.
-  Poga **ATKĀRTOT** ļauj atkārtot tās pašas likmes, ko spēlētājs uzlika spēles iepriekšējā raundā.
-  Poga **DUBULOT** dubulto visas spēlētāja uzliktās likmes. Katrs klikšķis/pieskāriens dubulto spēlētāja likmes, līdz ir sasniegts maksimālais limits.
-  Poga **ATSAUKT** noņem spēlētāja pēdējo uzlikto likmi. Šī poga ir pieejama tikai likmju likšanas laikā.
-  **BILANCES INDIKATORS** parāda jums pieejamos naudas līdzekļus un valūtu. Bilancei jābūt pietiekamai, lai nosegtu visas jūsu uzliktās likmes.
-  Funkcija **AUTOMĀTISKĀ SPĒLE** dod iespēju izvēlēto spēles kārtu laikā automātiski atkārtot savas likmes.

Spēles beigas

Spēle beidzas, ja spēlētāja rīcībā vairs nav kredītpunktu, vai arī spēlētājs vēlas beigt spēli.

Laimesta saņemšanas norise

Lai saņemtu laimestu savā bankas kontā, ir attiecīgi jāaizver spēles logs un jāpārskaita nauda no spēlētāja konta sadaļas „Bilance”.

Laimestu, kas:

- 1) nepārsniedz 720 EUR, izmaksā nekavējoties;
- 2) pārsniedz 720 EUR, bet nepārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 24 stundu laikā;

3) pārsniedz 14 300 EUR, izmaksā 30 dienu laikā un ne vairāk kā divos maksājumos; pirmo maksājumu 30% apmērā no laimesta izmaksā 15 dienu laikā, bet otro maksājumu 70% apmērā izmaksā ne vēlāk kā 30 dienu laikā.

Pretenziju izskatīšanas kārtība

Ja spēlētājam pēc spēles beigām vai tās laikā rodas pretenzijas par spēles norisi, tad pēc attiecīgās spēles par to var iesniegt sūdzību: - biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 personīgi uzņēmuma birojā Rīgā, Katrīnas ielā 12; - nosūtīt rakstiskā formā uz uzņēmuma biroju Rīgā, Katrīnas ielā 12, LV-1045; - nosūtīt uz e-pastu joker@joker.lv. Pretenzijas var iesniegt arī telefoniski biroja darba laikā no plkst. 8:00 līdz 16:30 pa tālr. 67321251, izņemot pretenzijas, kas ir saistītas ar naudas līdzekļu atgūšanu, tiek izskatītas rakstiski iesniegtā formā. Sūdzības tiek izskatītas 15 dienu laikā un uz tām tiek sniegta atbilde.