

REGELWERK



Die Regeln des Airsoft Labors unterteilen sich in diverse detaillierte Regelwerke, die je nach gespielten Event sowie dessen Kategorisierung in beispielsweise Fungame, Speedgame, MilSim, LARP oder andere abweichend sein können.

Grundlegend gelten jedoch für alle Veranstaltungen die „Allgemeinen Regeln des Airsoft Labors“, da die dort festgehaltenen Grundregeln permanent als spielrelevant zu betrachten und damit allgemein gültig für alle Events sind.

ALLGEMEINE REGELN DES AIRSOFT-LABORS

Bei den Regeln handelt es sich um das allgemeingültige Regelwerk des AS-Labors!

Bio Munition ist Pflicht!
Es besteht HighCap verbot!
MidCap's maximal 150 Schuss!
Drum-/Box-Magazine nur für Support-MGs!

ALLGEMEINE REGELN:

1. Anreise wenn möglich in Zivil. Airsoftguns, nachstehend ASGs genannt, dürfen grundsätzlich erst auf dem Gelände in einem vorgeschriebenen Bereich, welches für die Treffen vorgesehen ist, ausgepackt, zusammengesetzt, geladen und benutzt werden. Es dürfen keine Bekleidungen und Abzeichen von verfassungswidrigen Organisationen oder Vereinigungen getragen werden.

2. ASGs, egal ob unter 0,5 J oder nicht, werden wie eine scharfe Waffen behandelt. Sie müssen immer mit Rücksicht auf andere Personen und Tiere in der unmittelbaren Umwelt benutzt werden. Es ist auf gesetzliche Bestimmungen zu achten (u.a. keine Vollautomatik über 0,5 Joule).

Es sind ASGs bis maximal 3 Joule erlaubt. Bis 0,5 Joule ist Vollautomatik erlaubt und über 0,5 Joule lediglich Semiautomatik (Gesetzesvorschrift). Hierbei gelten folgende Energiewerte als generelle Obergrenze ohne jegliche Toleranz!

Prinzipiell gilt aber aus logischer Sicht folgende Aufteilung:

- Pistole bis 1J
- MP + Stgw bis 2J
- DMR bis 2,5J
- SSG bis 3J

Beim Ermitteln der Energie der jeweiligen ASG, dem sogenannten „Chronen“, sind bevorzugt die von uns bereitgestellten 0,20g Bio BB's sowie HighCap's zu verwenden, um einen möglichst reibungslosen und zügigen Ablauf zu gewährleisten. Aufgrund einiger Geländebedingungen und Vorgaben der Geländebetreiber, kann es zu individuellen Regelungen auf den Spielfeldern kommen (erhöhte oder niedrigere Energiewerte). Bitte achtet auf die Ausschreibungen der Events im Airsoft-Verzeichnis, Facebook und unserer Homepage!

Sicherheitsabstände sind nach Ermittlung der Energie wie folgt einzuhalten:

- 0,1 bis 0,5 Joule = ~3-5 Meter Abstand
- 0,6 bis 1,0 Joule = ~6-10 Meter Abstand
- 1,1 bis 1,5 Joule = ~11-15 Meter Abstand

- 2,1 bis 2,5 Joule = ~21-25 Meter Abstand
- 2,6 bis 3,0 Joule = ~26-30 Meter Abstand

3. Das Testen, Vorführen und Einschießen der ASGs ist so zu gestalten, dass niemand zu Schaden kommen kann und geschieht nur in den dafür vorgesehenen Bereichen (insbesondere nicht in dem Sicherheitsbereich).

4. Es darf auf keinen Fall vor dem offiziellen Beginn des Spiels oder angesetzten Spielen auf andere Personen gezielt oder geschossen werden, weder mit geladenen noch mit ungeladenen ASGs.

5. Es darf auf keine Personen gezielt oder geschossen werden, die keine Schutzbrillen tragen oder nicht erkennbar am Spielgeschehen teilnehmen.

6. Es darf weder auf Passanten noch auf ausgeschiedene Mitspieler oder andere nicht am Spielgeschehen beteiligte Personen geschossen oder gezielt werden.

7. Es gilt immer: „Ehre die Natur: schütze Wasser, Wald und Flur!“, auch wenn in einem Gebäude agiert wird. Jeglicher Müll wird in Säcken gesammelt und wieder mitgenommen!

8. Etwaige auf dem Gelände vorhandenen Pflanzen und Bäume dürfen nicht absichtlich zertrampelt oder geschädigt werden. Etwaige Nester, Bauten oder sonstige Tierbehausungen dürfen weder zerstört, beschädigt oder verändert werden. Tiere und besonders Tiernachwuchs darf nicht angefasst, beschossen oder entwendet werden.

9. Es dürfen keine giftigen oder in sonst irgendeiner Weise schädlichen Fremdstoffe wie z.B. Öl oder Müll in die Umwelt oder etwaige Gewässer geworfen werden.

10. Teamkameraden und Spieler anderer Teams sind weder zu beleidigen noch zu diskriminieren.



11. Sollte es trotz der Sicherheitsmaßnahmen zum Kontakt mit Zivilisten kommen, so sind die ASGs unverzüglich auf den Boden zu legen, Vermummungen abzunehmen, Schutzbrillen und Masken müssen anbehalten werden. Das Spiel muss durch Zurufe, Funkverkehr oder sonstige Signale unterbrochen werden. Es wird folgender Satz gesagt: „ABBRUCH! Zivilperson!“ In diesem Fall bleiben alle Spieler so lange an ihrer Position, bis der Spielleiter ein Signal zur Wiederaufnahme des Spiels gibt.

12. Aus Gummi bestehende Trainingsmesser, LARP-Waffen aus einem mit Schaumstoff/Silikon ummantelten Fieberkern oder ähnliche Nahkampfwaffen sind prinzipiell erlaubt, nachdem Sie durch einen Organisator geprüft/markiert wurden.

Andere Hieb- und Stich- sowie Nahkampfwaffen wie z.B. Messer aus Metall oder ähnliches sind grundsätzlich während des Spiels verboten.

13. Ein Verstoß gegen eine oder mehrere der Regeln kann Verwarnungen oder einen Ausschluss von der Veranstaltung ohne Anspruch auf Rückerstattung der geleisteten Kosten zur Folge haben!

14. Vorsicht beim Entsorgen von Zigarettenkippen (Brandgefahr!). Im Fall einer ausgerufenen Brandgefahr ist offenes Feuer und Rauchen nur in ausgeschriebenen Sicherheitszonen erlaubt. Offenes Feuer ist darüber hinaus generell nur im Bereich des dafür vorgesehenen und gekennzeichneten Bereichs erlaubt (also u.a. nicht im Spielfeld und nicht in dem Sicherheitsbereich!)

ALLGEMEINE SPIELREGELN:

1. Ein Spieler gilt als „hit“, wenn dieser durch eine Kugel eines Spielers spürbar oder nicht spürbar getroffen wird. Dies gilt auch, wenn die Kugel von einem Spieler des eigenen Teams stammt (vgl. Fairness).

2. Des Weiteren gilt ein Spieler als „hit“, wenn ein Spieler der/des gegnerischen Teams ihn mit der Hand berührt.

3. Als Trefferzone gilt der gesamte Körper, mit einbezogen sind die Bekleidung und Ausrüstung, jedoch nicht die ASGs.

4. Treffer, die erst nach Abprallen an einem Gegenstand (ASGs, Wand, Baum, etc.) entstehen, zählen nicht. Wer markiert wurde hebt die Hände, ruft laut und deutlich „HIT“ und verhält sich entsprechend den Vorgaben des gespielten Modus (meist: zurück zur Respawn-Zone gehen). Zudem haben getroffene Spieler eine offensichtliche Kennzeichnung (DeathRag) zu tragen, damit andere Spieler sehen dass diese Spieler nicht mehr am Spiel beteiligt sind wie z.B. Warnwesten.

5. Das sogenannte „Friendly-Fire“, also das Hitten eines Mitspielers/ Teamkameraden hat zur Folge, dass dieser „hit“ ist.

6. Es müssen beim Schießen auf Personen folgende Sicherheitsabstände eingehalten werden, welche sich wie folgt ergeben:
Ist ein Spieler mit seiner stärkeren ASG näher an einem anderen Spieler dran als erlaubt, darf er mit seiner ASG nicht schießen, sondern muss

entweder zurück gehen oder auf eine in dem Entfernungsbereich erlaubte ASG-Klasse zurückgreifen.

DIE BANG-REGEL:

1. Die BANG-Regel gilt bei jedem Spielmodus!

2. Unter 3m Entfernung zum Ziel wird nicht mehr geschossen, sondern laut BANG gerufen. Hierbei ist trotzdem mit der Waffe auf den Gegner zu zielen. Einfaches rufen ohne Zielen oder nur vorbeilaufen ist nicht erlaubt und führt dazu, dass man selber Hit ist.

3. Es kann nur mit der Back-Up ge-BANG-t werden. Wer hierzu die Langwaffe benutzt ist selbst HIT und muss in die Safezone/Spawn.

4. Wer mit einem Gummi-Messer oder ähnlichem Gegenstand ge-BANG-t wird, signalisiert nicht via Ausruf von HIT seinen Treffer, sondern verlässt leise das geschehen um die Schleiarbeit des Gegners nicht zu vermiesen.

FAIRNESS UND ZWEIFELSFÄLLE:

1. Da es oft vorkommt, dass Treffer nicht gespürt werden, wird an dieser Stelle an den logischen Menschenverstand appelliert und im Zweifelsfall, einen Treffer betreffend, hat der Schütze Recht! Der Schütze hat dennoch darauf zu achten, dass er die Kugel 100%ig hat vom Gegner abprallen sehen, ehe er jemand anderem sagt dass er „hit“ sei. Begründungen wie „ich hab doch da hin geschossen, da muss ich den doch getroffen haben“ sind nicht zulässig.

2. Es folgen einige Beispiele für Zweifelsfälle und deren Lösung: Zwei Spieler stehen sich ohne Schuss behindernde Bedingungen (z.B. Türen, Gebüsch) gegenüber, max. 6 Meter entfernt. Beide feuern gleichzeitig aufeinander.

Lösung: beide Spieler sind „HIT“, denn die Wahrscheinlichkeit, dass keiner der beiden den gegenüberliegenden Spieler trifft, ist minimal.

SICHERHEIT:

1. Während des gesamten Spieltages ist das Tragen von Helm und Knieschonern im Bereich der Gebäude zu empfehlen. (Gefahr durch herabstürzende Steine im Bereich der Gebäude).

2. Außerhalb des Spielgebietes (also z.B. im Bereich des Zeltplatzes) wird beim Betreten zuvor die Waffe gesichert und das Magazin entfernt! Zielübungen, Leerschüsse oder ähnliches können zum Spelausschluss führen und sind streng verboten!

3. Jeder Spieler hat sich so zu verhalten, dass er die Sicherheit von sich und seinen Spielkameraden nicht gefährdet.

4. Der Umgang und das Rumspielen mit Waffen unter Alkoholeinfluss führen zum sofortigen Veranstaltungsausschluss ohne Rückerstattung der Kosten.



RESPAWNREGELN DES AIRSOFT LABORS

Respawn bezeichnet den Wiedereinstieg eines als "endgültig Hit" geltenden Spielers zurück in das laufende Spielgeschehen nach einer Wartezeit von 15 Minuten!

1. Gilt ein Spieler als „endgültig Hit“, so legt dieser sein DeathRag in Form einer Warnweste an und begibt sich unverzüglich sowie auf direktem Weg ohne Umwege zu seinem Spawn, um sich dort auf den Wiedereinstieg ins laufende Spiel nach 15 Minuten vorzubereiten (Essen, Trinken, Aufmunitionieren, Missionsanweisungen entgegennehmen ect.)!

Das DeathRag bleibt gut sichtbar bis zum Eintreffen in den Spawn angelegt!

2. Im Spawn angekommen, ist das eigene DeathRag sowie ein etwaig durch einen Sani angelegter Verband eigenständig zu entfernen, um selbst das eigene DeathRag sowie den Verband erneut durch einen Sani nutzen zu können.

Mit versehentlich nicht entferntem Verband nach dem Respawn ins Spiel einsteigende Spieler sind für andere Spieler automatisch als bereits durch einen Sani verbunden und mit „1. Hit“ zu bewerten! Bei einem Treffer gilt man demnach als „endgültig Hit“ und leistet Punkt 4. der Sani-Regel Folge!

Mit versehentlich nicht entferntem DeathRag nach dem Respawn ins Spiel einsteigende Spieler sind für andere Spieler automatisch als „endgültig Hit“ zu bewerten! Es ist automatisch Punkt 1. der Respawn-Regel Folge zu leisten!

3. Nach Ablauf der selbstständig zu kontrollierten 15 Minuten im Spawn ist ein Wiedereinstieg in das laufende Spielgeschehen eigenständig vorzunehmen!

4. Während des Verbleib in einem Spawn darf nicht aus diesem heraus, noch von außen in diesen hinein geschossen werden.

Ein Spawn gilt stets als sichere, neutrale, nicht zu belagernde Zone in der dennoch kontinuierlich Brillenpflicht besteht! Ein Spawn ist KEINE SAFEZONE!

5. Bei Nichteinhaltung der Regeln erfolgt eine Verwarnung unter verpflichtendem Vorzeigen des mitzuführenden Personalausweises, die mit 1 Stunde Respawnzeit betrifft wird. Erfolgt ein 2. Verstoß, so wird der Spieler ohne Möglichkeit auf Rückerstattung des Ticket-Preises mit sofortiger Wirkung vom Event ausgeschlossen und für Folgeevents nach Ermessen der Eventleitung ggf. auf unbestimmte Zeit gesperrt!

6. Den Anweisungen von ausgewiesenen Orga (ASLabor-Orga-Ausweis) ist stets Folge zu leisten!



SANIREGELN (MEDIC) DES AIRSOFT LABORS

Sanis sind mittels Armbinden
(olive Binde mit rotem Kreuz auf weißem Hintergrund)
gesondert gekennzeichnet!

1. Erhält ein Spieler den 1. Treffer, so ruft dieser laut und deutlich „HIT!“, hebt seinen Arm um den 1. Treffer anderen Spielern zu signalisieren und verbleibt anschließend mittels Hinknien, Hinsetzen oder Hinlegen an seiner aktuellen Position.

Ein eigenständiges Verlassen der aktuellen Position ist erst nach 5 Minuten ohne Versorgung durch einen Sani gestattet oder insofern innerhalb 5 Minuten eine Sicherung durch verbündete oder Gefangennahme durch verfeindete Spieler (siehe Hostage-Regel) erfolgt!

2. Der getroffene Spieler hält sich umgehend zum Verbinden durch einen Sani bereit, um von diesem am Oberarm verbunden werden zu können. Wird der getroffene Spieler innerhalb 5 Minuten von einem Sani verbunden, so ist dieser wieder im Spiel und kann aktiv wirken. Der umgebundene Verband bleibt am Oberarm gut sichtbar bestehen!

Sollte innerhalb von 5 Minuten kein Verbinden durch einen Sani erfolgen, so ruft der getroffene Spieler laut und deutlich „RAUS!“.

3. Erfolgt nach dem Verbinden durch einen Sani ein 2. Treffer, so ruft der bereits zum zweiten Mal getroffene Spieler laut und deutlich „2. HIT!“ und gilt somit als „endgültig Hit“!
4. Gilt der Spieler als „endgültig Hit“, so legt dieser sein DeathRag in Form einer Warnweste an und begibt sich unverzüglich sowie auf direktem Weg ohne Umwege zu seinem Spawn, um dort der Respawn-Regel Folge zu leisten!
5. Im Spawn ist das DeathRag sowie der Verband eigenständig zu entfernen, um diesen erneut durch einen Sani nutzen zu können.

Mit versehentlich nicht entferntem Verband nach dem Respawn ins Spiel einsteigende Spieler sind für andere Spieler automatisch als bereits durch einen Sani verbunden und mit „1. Hit“ zu bewerten! Bei einem Treffer gilt man demnach als „endgültig Hit“ und leistet Punkt 4. Folge!

6. Es ist Spielern strikt untersagt, eigene sowie fremde Verbände zur eigenständigen oder Kennzeichnung anderer Spieler zu nutzen, Verbände aufzuteilen oder sonstige Zuwiderhandlungen durchzuführen. Es verbindet ausschließlich nur ein Sani! Sonst niemand!

Ausgenommen von dieser Regelung sind Erste-Hilfe-Kits (IFAK) und derartige Dinge, die zum realen Versorgen der eigenen Person oder anderen dienen. Diese Ausrüstung ist jedoch generell zum Zweck der adäquaten Erstversorgung von realen Verletzungen explizit von der „Sani-Regel“ ausgeschlossen!

7. Bei Nichteinhaltung der Regeln erfolgt eine Verwarnung unter verpflichtendem Vorzeigen des mitzuführenden Personalausweises, die mit 1 Stunde Respawnzeit betrifft wird. Erfolgt ein 2. Verstoß, so wird der Spieler ohne Möglichkeit auf Rückerstattung des Ticket-Preises mit sofortiger Wirkung vom Event ausgeschlossen und für Folgeevents nach Ermessen der Eventleitung ggf. auf unbestimmte Zeit gesperrt!

8. Den Anweisungen von ausgewiesenen Orga (ASLabor-Orga-Ausweis) ist stets Folge zu leisten!



GEFANGENENREGELN (HOSTAGE) DES AIRSOFT LABORS

Gefangene können Spieler aus
verfeindeten Fraktionen oder von der
Orga gespielte LARP-Charaktere sein/werden.

1. Gefangene können im Sinne des LARP festgenommen und -gehalten werden ohne, dass diese einen „1. Hit“ (siehe Sani-Regel) unterliegen müssen, indem diese vorsichtig mit Körperkontakt wie Einhaken am Unterarm oder Berühren auf der Schulter o.ä. gesichert und zum eigenen Hauptquartier oder einen dafür vorgesehen Punkt wie einem Gefängnis oder ähnlichem ausgeschrieben Ziel eskortiert werden, um diesen dort für max. 15 Minuten zu inhaftieren.

Es ist dem Gefangenen untersagt, sich gegen eine Gefangennahme, Eskortierung und Inhaftierung mit unlauteren Zuwiderhandlungen zur Wehr zu setzen!

2. Sollte der Gefangene bereits der Sani-Regel unterliegen („1. Hit“), so ist der Sani-Regel Folge zu leisten. Ein im Sinne des medizinischen LARP zu verbindender Spieler ist, bevor dieser als Gefangener eskortiert und inhaftiert werden kann, demnach zuvor durch einen Sani der Sani-Regel entsprechend zu versorgen.

Ob das Verbinden hierbei durch einen Sani der eigenen Fraktion oder einer vermeindeten Fraktion erfolgt, ist dabei irrelevant! Es verbindet jedoch stets nur ein Sani! Sonst niemand!

3. Während der Eskorte zum Ziel ist es dem Gefangenen und dem eskortierenden Spieler untersagt, Waffen jeglicher Art oder anderweitige Spielmittel zu nutzen. Jedoch ist es ausdrücklich gestattet, von anderen Spielern während der Eskorte des Gefangenen als eskortierender Spieler sowie als Gefangener selbst von diesen mittels Anwendung von spielrelevanten Mitteln geschützt zu werden.

4. Die Eskorte des Gefangenen zum Ziel durch den eskortierenden Spieler und der schützenden Spieler hat auf dem schnellstmöglichen Weg ohne Umwege zu erfolgen.

5. Gelingt eine erfolgreiche Gefangennahme, Eskorte und Inhaftierung, so ist der Spieler max. 15 Minuten festzuhalten und nach Ablauf der 15 Minuten frei zu lassen.

Der freigelassene Spieler begibt sich anschließend auf dem schnellstmöglichen Weg ohne Umwege zu seinem Spawn, um dort der Respawn-Regel Folge zu leisten.

6. Bei der Gefangennahme, Eskorte und Inhaftierung ist von allen Beteiligten keinerlei reale physische oder psychische Gewalt anzuwenden und jeder Spieler stets respektvoll zu behandeln!

Jegliche bewusste, grob fahrlässige Zuwiderhandlungen in Form von Gewalt oder sonstigen groben Verstößen gegen zuvor genannte Regeln des Punkt 5. führen ohne Verwarnung zum sofortigen Spielausschluss sowie zu erweiterten Maßnahmen des Punkt 6.!

7. Bei Nichteinhaltung der Regeln Punkt 1.-4. erfolgt eine Verwarnung unter verpflichtendem Vorzeigen des mitzuführenden Personalausweises, die mit 1 Stunde Respawnzeit betrifft wird!

Erfolgt ein 2. Verstoß, so wird der Spieler ohne Möglichkeit auf Rückerstattung des Ticket-Preises mit sofortiger Wirkung vom Event ausgeschlossen und für Folgeevents nach Ermessen der Eventleitung ggf. auf unbestimmte Zeit gesperrt!

8. Den Anweisungen von ausgewiesenen Orga (ASLabor-Orga-Ausweis) ist stets Folge zu leisten!



GRANATENREGELN DES AIRSOFT LABOR

Bei Granaten unterscheiden wir zwischen
Frag (BB's), Smoke (Rauch),
Sound (Knall) und Flash (Lichtblitz).

1. Granaten jeglicher Art sind erlaubt, insofern diese BAM-zertifiziert, mit einem F-im-Fünfeck PTB-zertifiziert oder nach Prüfung vorab durch die Orga als ungefährlich einzustufen sind!

Geprüft und zugelassen:

- Airsoft Innovations Cyclone, Tornado Frag-Granate
- ASG Storm 360 Frag-Granate
- Enola Gaye EG18/X, Burst, Friction, WP40 Rauch-Granate
- Precision Mechanics Airsoft Kimera JR2 Frag-Sound-Granate
- WASP Rauch-Granate

2. Granaten jeglicher Art, welche beim Auslösen einen Knall über 85 Dezibel (Soundbang) oder helles Licht (Flashbang) erzeugen und somit zu langfristigen Hör-/Seherschäden führen können, splintern oder aus Eigenproduktion stammen, sind nicht zugelassen und deren Verwendung strengstens verboten!

Geprüft und nicht zugelassen/verboten:

- Selbstgebaute Granaten und Böller jeglicher Art
- Airsoft Innovations XL Burst Sound-Granate
- Enola Gaye EG67, Field BB Frag-Granate
- Enola Gaye Flash 1.0/3.0, MK5/7 Thunder Flash-Granate
- Hakkotsu Thunder-B Sound-Granate
- WASP GSP-K, GSP-P Frag-Granate

Die Orga behält sich eine stetige Prüfung unbekannter Granaten vor! Ungeprüfte und nicht zugelassene Granaten sind grundlegend verboten sowie dessen Verwendung strikt untersagt!

3. Granaten jeglicher Art zählen nur als solche, wenn diese eine Funktionsweise ihrer Verwendung entsprechend aufweisen. Mit allen Granaten ist verantwortungsbewusst umzugehen!

Die Nutzung von Dummy-Granaten jeglicher Art ist demnach rein zu dekorativen Zwecken erlaubt, führen jedoch zu keinem Treffer (Frag) oder keinem Außergefechtsetzen (Smoke/Sound) von Mit- oder Gegenspielern!

4. Wiederverwendbare Granaten jeglicher Art, die einem anderen Spieler gehören und somit fremdes Eigentum darstellen, sind in jeglichem Zustand nicht von deren aktueller Position zu entfernen oder gar zu entwenden!

5. Frag-Granaten (BB's):

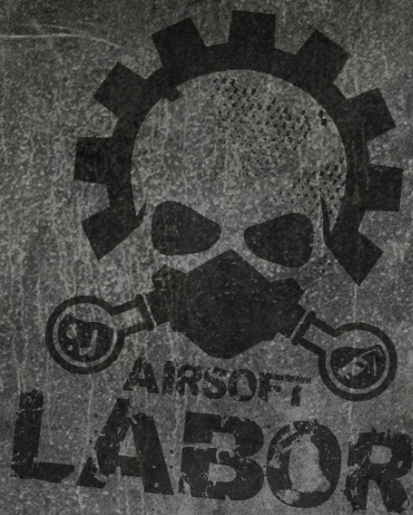
- a) Wird ein Spieler nach dem Auslösen durch verteilte BB's getroffen, so ist der zugrundeliegenden Hit-Regel Folge zu leisten!
- b) Erfolgt kein Auslösen oder kein Treffer, so gilt der Spieler als „nicht getroffen“ und kann weiterhin uneingeschränkt am Spielbetrieb teilnehmen!

6. Smoke-Granaten (Rauch):

- a) Eine Verwendung ist lediglich außerhalb von Gebäuden gestattet!
- b) Eine Platzierung durch beispielsweise Hinstellen, Hinlegen oder Werfen hat möglichst sowie bevorzugt zugunsten des Umweltschutzes und der Brandgefahr entgegenwirkend auf offenen oder frei zugänglichen Flächen zu erfolgen.

7. Bei Nichteinhaltung der Regeln Punkt 1.-6. erfolgt eine Verwarnung unter verpflichtendem Vorzeigen des mitzuführenden Personalausweises, die mit 1 Stunde Respawnzeit bestraft wird! Erfolgt ein 2. Verstoß, so wird der Spieler ohne Möglichkeit auf Rückerstattung des Ticket-Preises mit sofortiger Wirkung vom Event ausgeschlossen und für Folgeevents nach Ermessen der Eventleitung ggf. auf unbestimmte Zeit gesperrt!

8. Den Anweisungen von ausgewiesenen Orga (ASLabor-Orga-Ausweis) ist stets Folge zu leisten!



WWW.ASLABOR.DE

LINDENALLEE 14B, OT: TREBENDORF, 03149 WIESENGRUND

