

WERDEN SIE TEIL UNSERER GESCHICHTE

Catch Me Austria ist ein 2026 gegründeter Verein für Outdoor-Teamspiele mit Sitz in Lermoos. Wir entwickeln GPS-basierte Verfolgungsspiele und Outdoor-Erlebnisse für Familien, Schulklassen, Gruppen und Unternehmen – organisiert über unsere eigens entwickelte Live-Tracking-Software, mit klaren Sicherheitsstandards und einer wachsenden Community aus der Region Zugspitz Arena.

DAS KONZEPT

JAGEN, FLIEHEN, GEMEINSAM ERLEBEN

Flüchtende Teams starten von Punkt A und müssen Punkt B erreichen – 15 Minuten später nehmen Jäger-Teams mit Autos, Quads und Mountainbikes die Verfolgung auf. Unterwegs sorgen Checkpoints für taktische Tiefe, ein eigenes Drohnenteam liefert Luftaufnahmen vom Geschehen, und Jäger-Teams können taktische Sperrzonen im Spielfeld setzen, um die Flüchtenden gezielt aufzuspüren. Unser Game Master System sorgt mit Live-GPS-Tracking, Echtzeit-Kommunikation und einem Notfallsystem für Fairness und Sicherheit bei jedem Spiel. Neben dem klassischen Format für Erwachsene ab 18 bieten wir mit Catch Me Explorer und Catch Me Junior eigene Formate für Kinder und Jugendliche.

IHR NUTZEN

WARUM SICH EIN SPONSORING LOHNT

- ▲ Sichtbarkeit bei einem wachsenden, aktiven Outdoor-Publikum aus der Region
- Dauerhafte Präsenz auf catch-me.at als gelisteter Sponsor
- Logo/Banner bei einem Event möglich – sichtbar für Teilnehmer und Zuschauer
- ◆ Regionale Verbundenheit – Unterstützung eines Vereins aus Ihrer Gemeinde

ZWEI MÖGLICHKEITEN

SO KÖNNEN SIE UNS UNTERSTÜTZEN

SPENDE

Eine Zuwendung ohne Gegenleistung. Sie erhalten dafür eine Zuwendungsbestätigung für Ihre Unterlagen und werden mit Logo dauerhaft unter unseren Sponsoren auf der Website gelistet.

Einfach, unbürokratisch, in jeder Höhe möglich.

SPONSORING GEGEN RECHNUNG

Eine Unterstützung mit Gegenleistung – ein Spiel kann dabei Ihr Logo und Ihren Namen tragen, z. B. als Event-Sponsor mit Transparent oder Banner vor Ort. Ihr Logo erscheint zusätzlich auf unserer Website sowie auf der Zuschauer-Seite.

Auch für kleinere Beträge ideal geeignet.

FÜR ALLE GLEICH

FAIRE SICHTBARKEIT FÜR JEDEN SPONSOR

Jeder Sponsor wird unabhängig von der Höhe der Unterstützung auf unserer Website präsentiert. Aktuell behandeln wir alle Sponsoren gleich; ein gestaffeltes Paketmodell (Bronze / Silber / Gold / Platin) ist für die Zukunft in Planung.

KONTAKT

IHRE KONTAKTPERSON

Für Fragen, ein persönliches Gespräch oder ein individuelles Angebot stehen wir jederzeit gerne zur Verfügung:

RÉMON GROEN

Obmann, Catch Me Austria

remon@catch-me.at

+43 676 3513039

JURIE SPIN

Obmann-Stv., Catch Me Austria

jurie@catch-me.at

+43 699 19554677

Mehr über Verein, Events und unsere Sponsoren: www.catch-me.at · www.catch-me.at/sponsoren.php

ÜBER DEN VEREIN

WARUM CATCH ME AUSTRIA?

- › Einzigartig in dieser Form – einen vergleichbaren Verein gibt es in Österreich noch nicht.
- › Ein eingetragener Verein mit echter, wachsender Community – professionell organisiert, leidenschaftlich gelebt.
- › Mitgliedschaft offen für alle Altersgruppen – vom Kind bis zum Erwachsenen, mit passendem Format für jedes Alter.
- › Eigenentwickelte Game-Master-Software mit Live-Tracking, Broadcast-System und Notfallmanagement.
- › Regelmäßige Events in der Region Zugspitz Arena, mit steigender Reichweite und Medienpräsenz.
- › Auch für Vereine, Schulklassen und Unternehmen: buchbare Teambuilding-Events inklusive Game Master.
- › Transparente Sponsoring-Abwicklung – mit Rechnung oder Zuwendungsbestätigung, ganz wie es für Sie passt.

NÄCHSTER SCHRITT

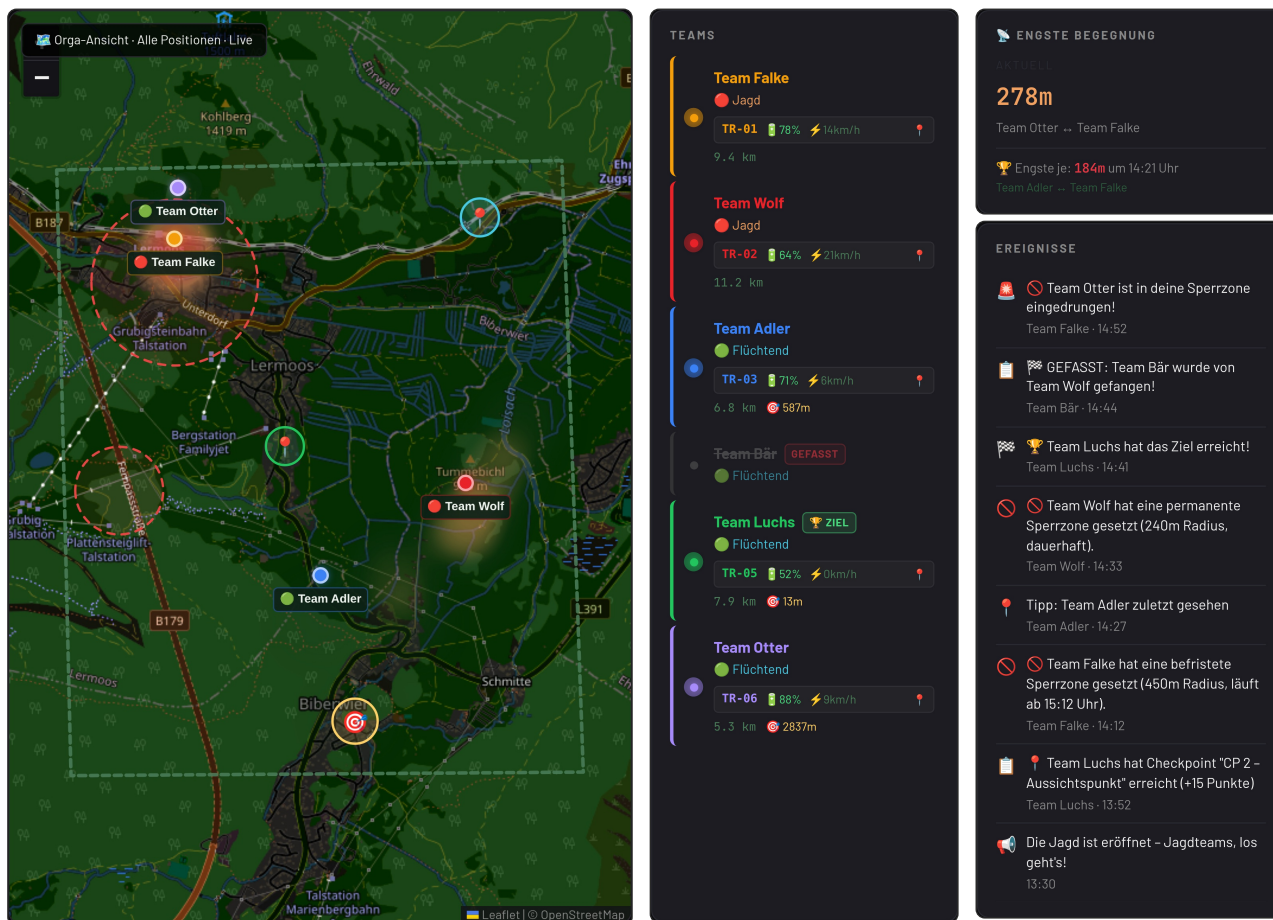
INTERESSE? MELDEN SIE SICH EINFACH

Ein kurzer Anruf oder eine E-Mail genügt – wir melden uns umgehend zurück und finden gemeinsam die passende Form der Zusammenarbeit. Wir freuen uns darauf, Sie als Sponsor willkommen zu heißen.

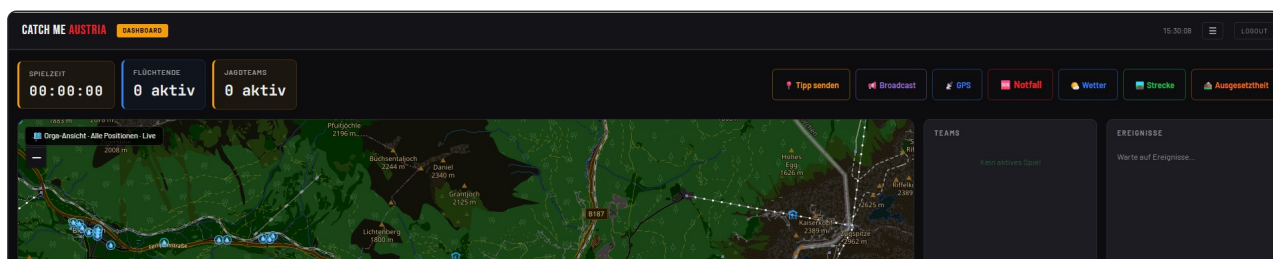
LIVE DABEI

EINBLICK IN UNSER GAME MASTER SYSTEM

So läuft ein Spiel bei uns im Hintergrund ab – Originalansichten aus dem Orga-Dashboard unseres Game Master Systems, mit Testdaten:



Links: Live-Karte mit Team-Positionen, Heatmap, Checkpoints und Sperrzonen · Mitte: Team-Status · Rechts: Ereignisprotokoll. Screenshots mit Testdaten (fiktive Teams).



Orga-Dashboard vor Spielstart: Spielzeit, aktive Teams und Direktaktionen (Tipp, Broadcast, Notfall, Wetter ...).

DAHINTER STECKT

WAS DAS SYSTEM IM HINTERGRUND LEISTET

- › Live-GPS-Tracking aller Teams auf der digitalen Spielkarte – rollenabhängig, mit Heatmap statt exakter Position für Jäger und Zuschauer.
- › Checkpoints und taktische Sperrzonen, die Jäger-Teams gezielt im Spielfeld setzen können.
- › Broadcast-Nachrichten und Tipps direkt von der Spielleitung an einzelne Teams oder alle gemeinsam.
- › Notfall-Button mit automatischer Alarmierung des nächstgelegenen Teams sowie ein zeitverzögerter Zuschauer-Modus.

LIVE DABEI

WENN ETWAS PASSIERT – ALARME IN ECHTZEIT

Wichtige Ereignisse melden sich sofort: Die Spielleitung sieht sie als Dialog im Dashboard, die betroffenen Teams direkt auf dem Handy.

Originalansichten mit Testdaten:



TEAM GEFASST

Ein Jagdteam hat ein Fluchtteam erwischt.



ZIEL ERREICHT

Ein Team hat es geschafft.



NOTFALL

Mit Namen, Telefonnummer und letzter Position zum Anrufen.

Dialoge im Orga-Dashboard (Testdaten, fiktive Teams und Personen).

AUCH DIE TEAMS WISSEN BESCHIED

ALARME DIREKT AUF DEM HANDY



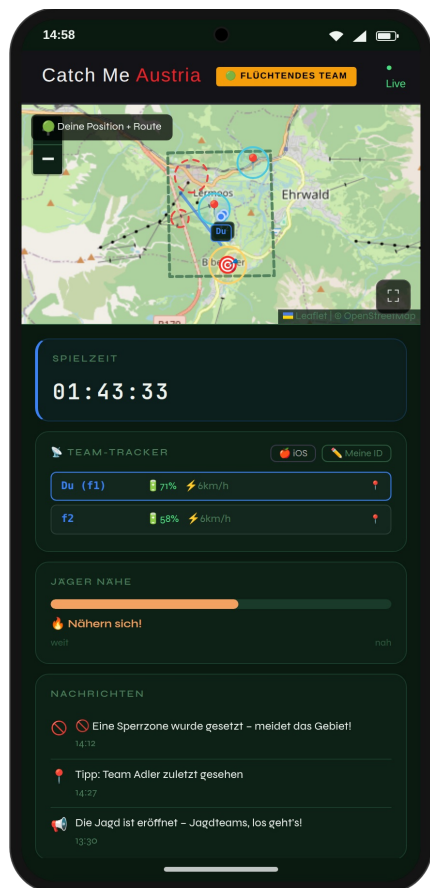
- › Gefasste Teams erfahren sofort, dass ihr Spiel beendet ist – und warten auf die Orga.
- › Wird ein Tipp an die Jäger verraten, werden die Flüchtenden gewarnt: „Bewegt euch sofort!“
- › Ebenso gibt es Alarmer bei Spielfeld-Verlassen, Spielabbruch und Notfall – mit Navigation zum Ort.

Team-Ansicht auf dem Android-Handy (Testdaten).

FÜR DIE TEAMS

DAS TEAM-DASHBOARD AUF DEM HANDY

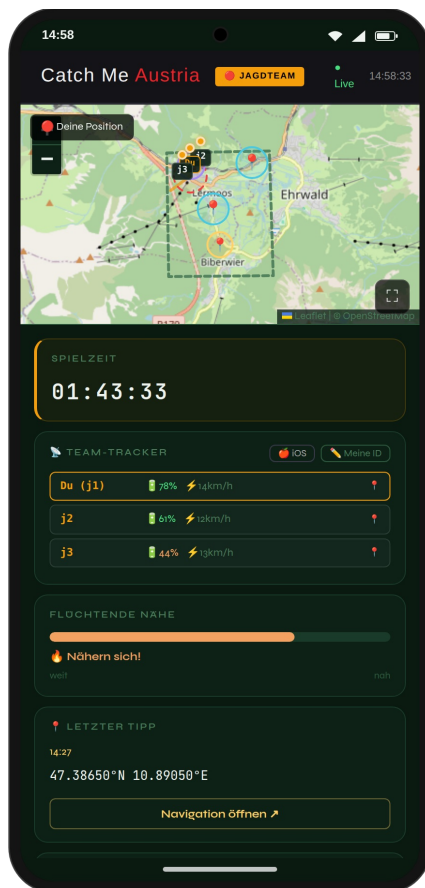
Jedes Team hat seine eigene Ansicht im Browser des Handys. Ein Login pro Team, mehrere Spieler mit eigenem Tracker:



FLÜCHTENDES TEAM

Spielzeit, Team-Tracker, „Jäger Nähe“ und Nachrichten der Spielleitung.

Team-Dashboard im Browser eines Android-Handys, Testdaten mit fiktiven Teams. Die Karte zeigt Spielfeld, Ziel, Checkpoints und Sperrzonen.



JAGDTEAM MIT MEHREREN SPIELERN

Alle Teammitglieder mit Akku, Tempo und Position auf einen Blick, dazu letzter Tipp.



KARTE IM VOLLBILD

Ein Tipp aufs Vollbild-Symbol, und die Karte füllt den ganzen Bildschirm – mit Sperrzone und Mitspielern.

WAS TEAMS SEHEN

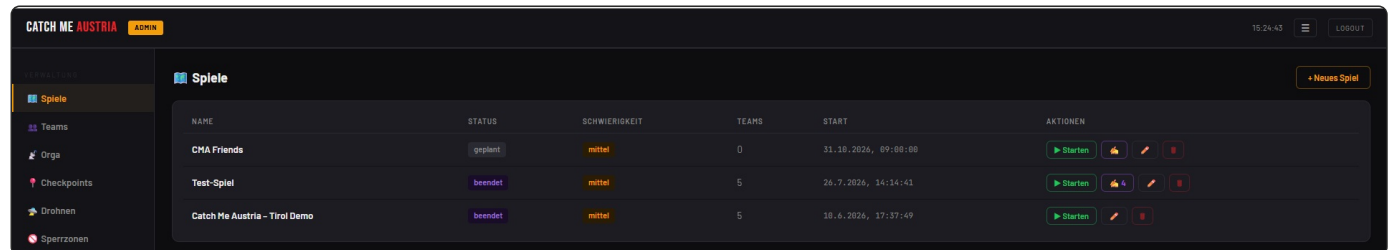
GENAU SO VIEL, WIE SIE BRAUCHEN

- › Jäger und Flüchtende sehen unterschiedliche Informationen – die Spannung bleibt erhalten.
- › Die „Nähe“-Anzeige zeigt, wie dicht der Gegner ist, ohne die genaue Position zu verraten.
- › Jagdteams können Sperrzonen setzen und Drohnen anfordern, wenn die Spielleitung es freigibt.
- › Der Notfall-Knopf ist jederzeit erreichbar und alarmiert sofort die Spielleitung.

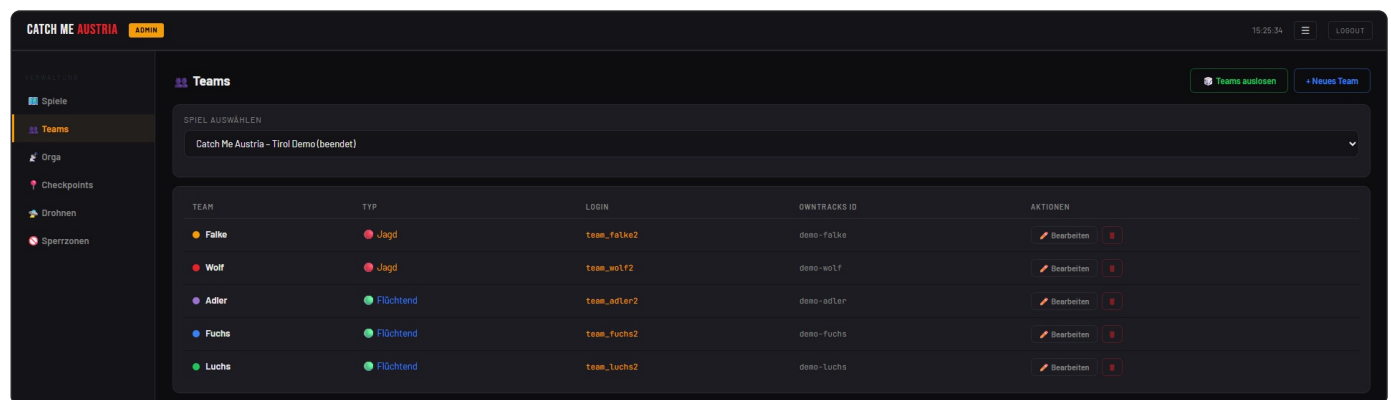
HINTER DEN KULISSEN

GAME MASTER SYSTEM ADMIN (1/2)

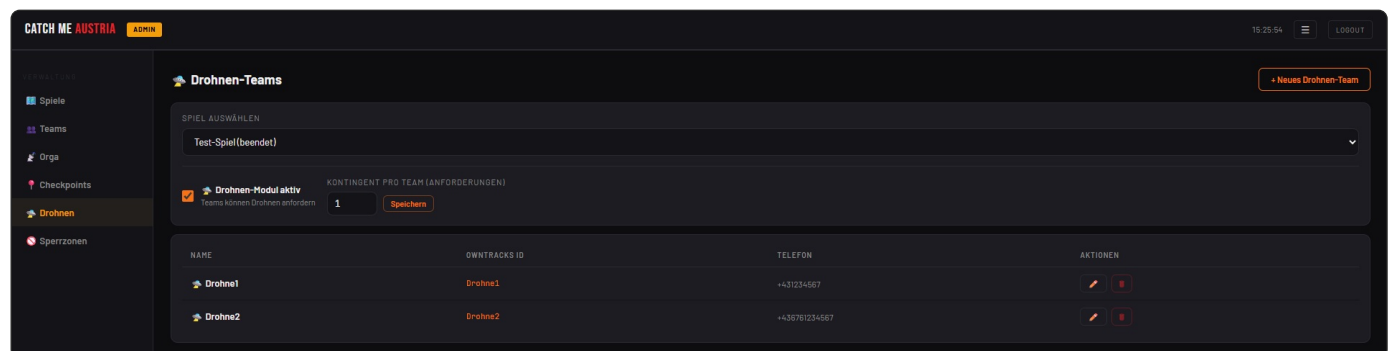
Hier bereiten wir Spiele vor – alles in einer eigenen Oberfläche, die wir selbst entwickelt haben:



Spiele: alle Events mit Status, Schwierigkeit, Teams und Startzeit. Von hier wird ein Spiel gestartet.



Teams: Jäger und Flüchtende pro Spiel, jedes Team mit eigenem Login und eigenem Tracker.



Drohnen: Drohnen-Teams verwalten und festlegen, wie oft ein Team sie anfordern darf.

VORBEREITUNG

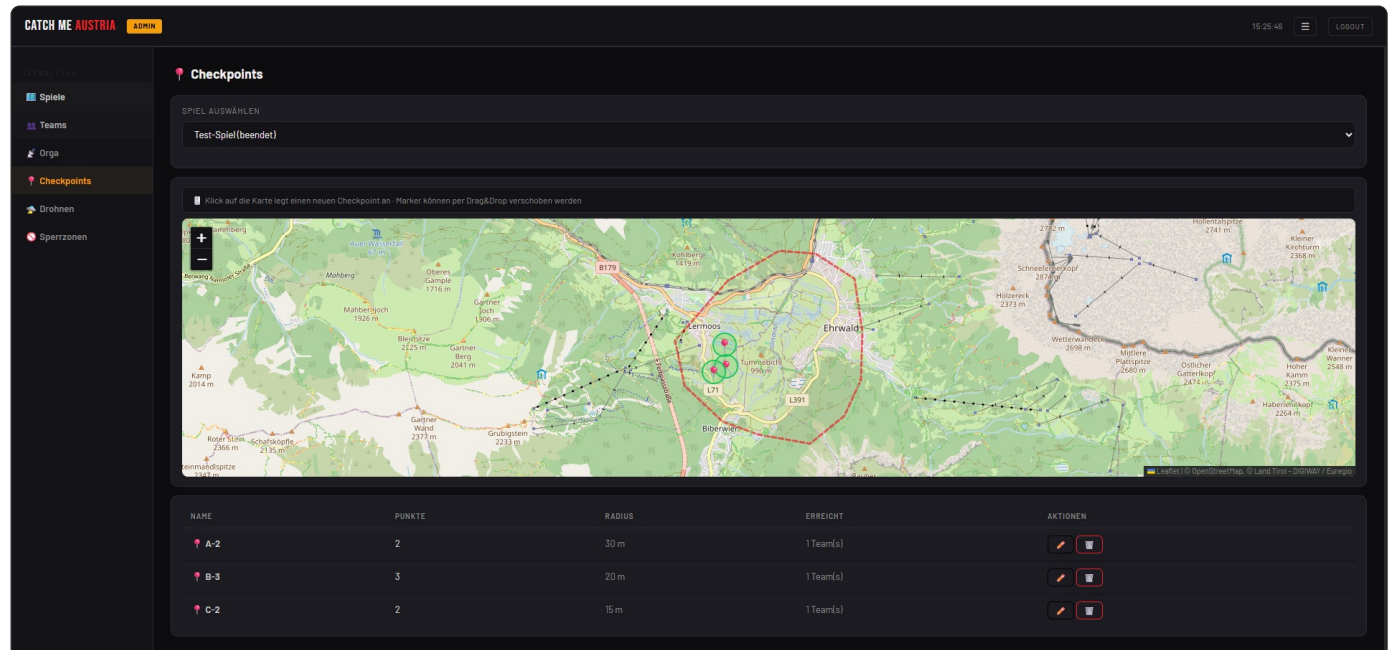
EIN SPIEL IN WENIGEN SCHRITTEN AUFSETZEN

- › Spiel anlegen, Schwierigkeit und Startzeit festlegen.
- › Teams als Jäger oder Flüchtende einteilen – jedes bekommt Login und Tracker.
- › Optional Drohnen-Teams freischalten, die von Teams angefordert werden können.
- › Am Spieltag mit einem Klick starten – ab dann läuft alles live im Dashboard.

HINTER DEN KULISSEN

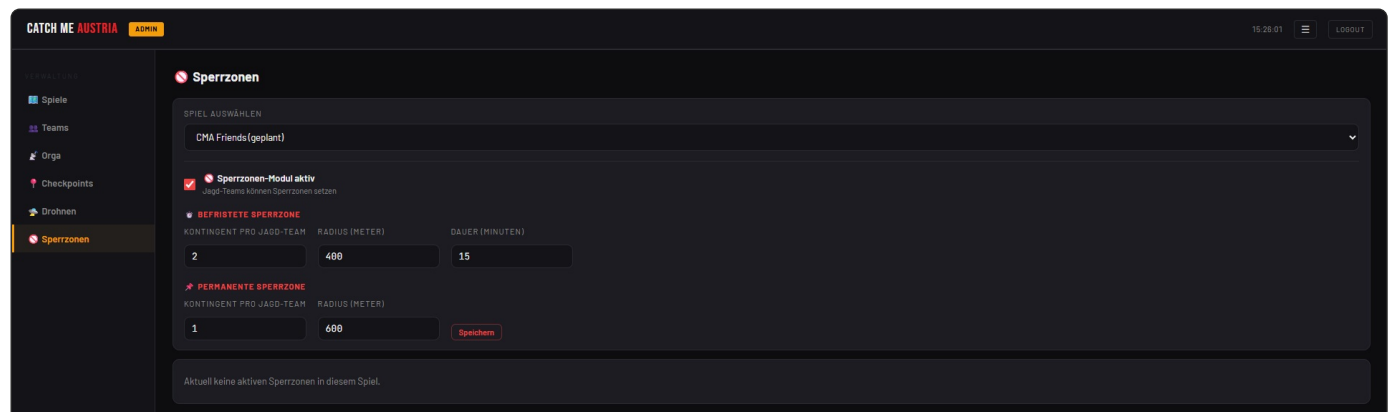
GAME MASTER SYSTEM ADMIN (2/2)

Checkpoints und Sperrzonen bestimmen, wie taktisch ein Spiel wird:



NAME	PUNKTE	RADIUS	ERREICHT	AKTIONEN
A-2	2	30 m	1 Team(s)	
B-3	3	20 m	1 Team(s)	
C-2	2	15 m	1 Team(s)	

Checkpoints: per Klick auf die Karte setzen, mit Punkten und Radius. Die Zahl der Teams, die sie erreicht haben, wird mitgezählt.



KONTINGENT PRO JAGD-TEAM	RADIUS (METER)	DAUER (MINUTEN)
2	400	15

KONTINGENT PRO JAGD-TEAM	RADIUS (METER)
1	600

Sperrzonen: Kontingent, Radius und Dauer für Jagdteams – befristet oder permanent.

TAKTIK & FAIRNESS

REGELN, DIE WIR SELBST FESTLEGEN

- › Checkpoints bringen Punkte und können per Drag & Drop auf der Karte verschoben werden.
- › Sperrzonen sind für jedes Spiel einzeln ein- oder ausschaltbar.
- › Kontingent, Radius und Dauer der Sperrzonen legen wir pro Spiel fest.
- › So passen wir jedes Event an Gruppe, Alter und Gelände an.