

GEMEINSAM MEHR ERLEBEN

Catch Me Austria ist ein 2026 gegründeter Verein für Outdoor-Teamspiele mit Sitz in Lermoos. Wir bringen Firmen, Schulklassen, Vereine und Gruppen mit GPS-gestützten Verfolgungsspielen in Bewegung – und suchen Partner aus der Region, mit denen wir daraus noch bessere Erlebnisse machen.

DAS SPIEL

WORUM ES BEI CATCH ME GEHT

Flüchtende Teams müssen von Punkt A nach Punkt B – Jäger-Teams verfolgen sie mit Autos, Quads und Mountainbikes. Checkpoints, taktische Sperrzonen und ein eigenes Drohnenteam sorgen für Spannung, unser selbst entwickeltes Game Master System mit Live-GPS-Tracking und Notfallsystem für Fairness und Sicherheit. Für Teambuilding-Events stellen wir den Game Master und die komplette Technik.

DIE IDEE

WARUM EINE ZUSAMMENARBEIT?

Ein Teambuilding-Tag besteht aus mehr als einem Spiel: Anreise, Ausrüstung, Verpflegung, vielleicht eine Übernachtung und ein Rahmenprogramm. Genau hier kommen Partner ins Spiel. Gemeinsam schnüren wir Angebote, die Firmen und Gruppen aus einer Hand buchen können – und von denen die ganze Region profitiert.

UNSERE GÄSTE

FÜR WEN WIR SPIELEN



FIRMEN & TEAMS

Teambuilding-Events inklusive Game Master und kompletter Technik – vom kleinen Team bis zur Betriebsfeier.



SCHULKLASSEN & VEREINE

Eigene Formate für jedes Alter: Explorer bis 12, Junior bis 17 und Standard ab 18 Jahren.



FREUNDE & FAMILIEN

Offene Events für alle, die Outdoor, Bewegung und ein bisschen Nervenkitzel mögen.

IHR NUTZEN

WAS PARTNER DAVON HABEN

- ▲ Neue Kundschaft: Firmen, Gruppen und Teilnehmer lernen Ihr Angebot im Rahmen unserer Events kennen
- Sichtbarkeit: Nennung auf unserer Website, bei Events und in unseren Social-Media-Kanälen
- Gemeinsame Angebote: Kombi-Pakete, die wir zusammen entwickeln und bewerben
- ◆ Individuell und fair: Wir vereinbaren die Zusammenarbeit passend zu Ihnen – ohne starres Paketmodell

MÖGLICHKEITEN

WO WIR ZUSAMMENARBEITEN KÖNNEN

Ein paar Beispiele, wie Partner in unsere Spiele und Teambuilding-Events eingebunden werden können. Wir sind offen für weitere Ideen:

01 VERLEIH & MOBILITÄT

E-Bikes, Mountainbikes, Quads oder Shuttle-Service: Partner stellen Fahrzeuge für Jäger-Teams und Teilnehmer.

Z. B. ein Bike-Verleih rüstet ein ganzes Team mit E-Bikes aus.

02 GASTRONOMIE & HÜTTEN

Verpflegung unterwegs, ein Checkpoint bei Ihnen oder das Finale samt Siegerehrung in Ihrem Lokal.

Z. B. Zieleinlauf bei der Berghütte mit gemeinsamer Jause.

03 HOTELS & SEMINARRÄUME

Briefing, Auswertung und Übernachtung: Teambuilding als Komplettpaket mit Unterkunft.

Z. B. Seminarraum für Einweisung und Siegerehrung.

04 BERGBAHNEN & FREIZEIT

Kombi-Angebote mit Ihrer Attraktion – oder Checkpoints und Ziel an einem besonderen Ort.

Z. B. Ziel an einer Bergstation, Auffahrt im Paket.

05 HANDEL & REGIONALES

Preise für die Sieger, Goodie-Bags, Gutscheine oder Produkte, die Teilnehmer vor Ort ausprobieren.

Z. B. regionale Spezialitäten als Siegerpreis.

06 AUSRÜSTER & MEDIEN

Bekleidung, Technik, Foto und Video: Wer uns ausstattet oder begleitet, ist bei jedem Event sichtbar.

Z. B. Drohnen- und Eventvideo mit Partner-Nennung.

Ein denkbares Beispiel: Eine Firma bucht bei uns ein Teambuilding. Die Jäger-Teams sind auf E-Bikes unterwegs, die ein Verleih aus der Region stellt. Der Verleih gewinnt Aufträge und Sichtbarkeit bei den Teilnehmern, wir müssen keine eigene Flotte vorhalten – und die Firma bekommt ein rundes Erlebnis aus einer Hand.

AUCH MÖGLICH

GEMEINSAME SPIELE UND AKTIONEN

- › Gemeinsame Event-Tage, etwa als Programmpunkt bei Festen, Firmenjubiläen oder Ortsveranstaltungen.
- › Aktionen für Gäste und Einheimische in Zusammenarbeit mit Betrieben und Tourismus in der Region.
- › Formate für jedes Alter: Catch Me Explorer (bis 12), Junior (bis 17) und Standard (ab 18).
- › Gutscheine und Pakete, die Sie in Ihrem Betrieb verkaufen oder an Ihre Kunden verschenken.

BEISPIELABLAUF

SO KÖNNTE EIN TEAMBUILDING-TAG AUSSEHEN

Dauer und Umfang passen wir an Gruppe und Anlass an. Die Stationen, an denen Partner eingebunden sind, lassen sich frei kombinieren:

1	ANKUNFT & BRIEFING	Begrüßung, Spielregeln und Sicherheitseinweisung – zum Beispiel im Seminarraum eines Partnerhotels.
2	AUSRÜSTUNG	Teams werden eingeteilt, Tracker verteilt, Fahrzeuge und Material übergeben – etwa von einem regionalen Verleih.
3	DAS SPIEL	Flüchtende und Jäger sind live unterwegs. Unser Game Master behält per Dashboard alles im Blick, Checkpoints können bei Partnern liegen.
4	VERPFLEGUNG & FINALE	Zieleinlauf und gemeinsames Essen bei einem gastronomischen Partner oder auf einer Hütte.
5	SIEGEREHRUNG	Preise regionaler Partner, Erinnerungsfotos und die Highlights des Spiels aus unserem Replay.

FAIR UND TRANSPARENT

WAS SIE VON UNS ERWARTEN KÖNNEN

- › Wir vereinbaren Leistung und Gegenleistung individuell und schriftlich –› Jeder Partner wird auf unserer Website präsentiert und bei passenden ob Vermittlung, Gutscheine, Nennung oder Sichtbarkeit. Events genannt.

DER WEG ZUR ZUSAMMENARBEIT

IN DREI SCHRITTEN ZUM GEMEINSAMEN ANGEBOT

1

KENNELERNEN

Ein kurzes Gespräch oder ein Termin vor Ort: Was bieten Sie, wonach suchen unsere Gäste?

2

IDEE ENTWICKELN

Wir überlegen gemeinsam, wie Ihr Angebot ins Spiel passt – von der Einzelleistung bis zum Kombi-Paket.

3

LOSLEGEN

Erstes Event oder Probelauf, danach Feedback und Feinschliff – und dann gemeinsam buchbar.

KONTAKT

LASSEN SIE UNS REDEN

Sie haben eine Idee, oder Ihnen fällt noch etwas ganz anderes ein? Ein kurzer Anruf oder eine E-Mail genügt – wir melden uns umgehend zurück.

RÉMON GROEN

Obmann, Catch Me Austria

remon@catch-me.at

+43 676 3513039

JURIE SPIN

Obmann-Stv., Catch Me Austria

jurie@catch-me.at

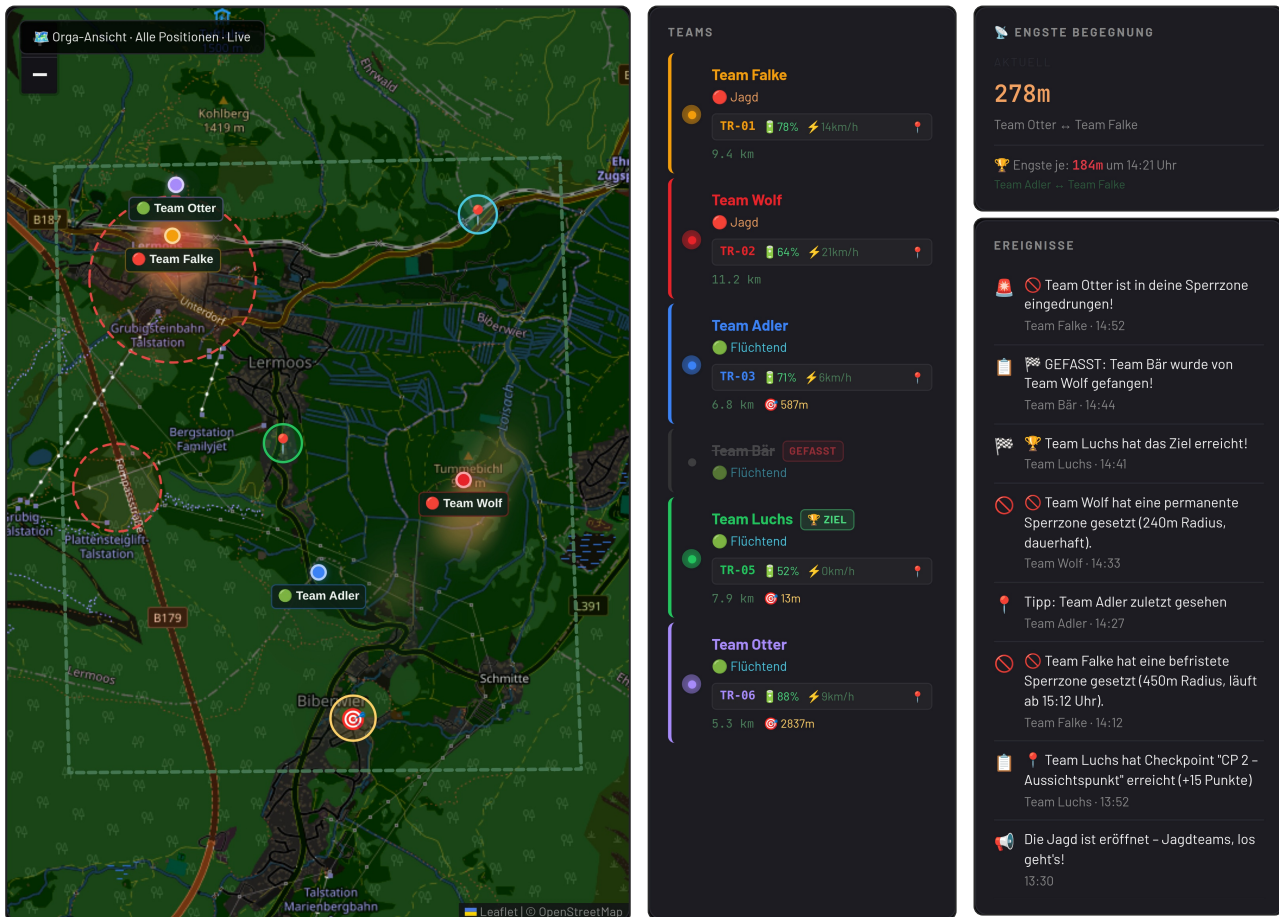
+43 699 19554677

Mehr über Verein und Events: www.catch-me.at

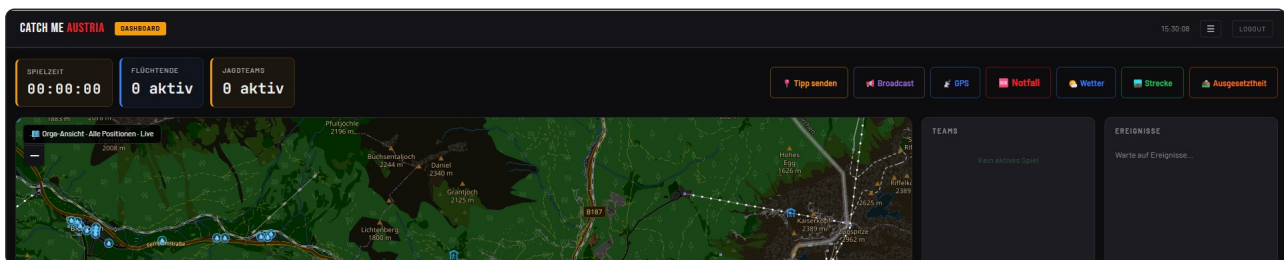
LIVE DABEI

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



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

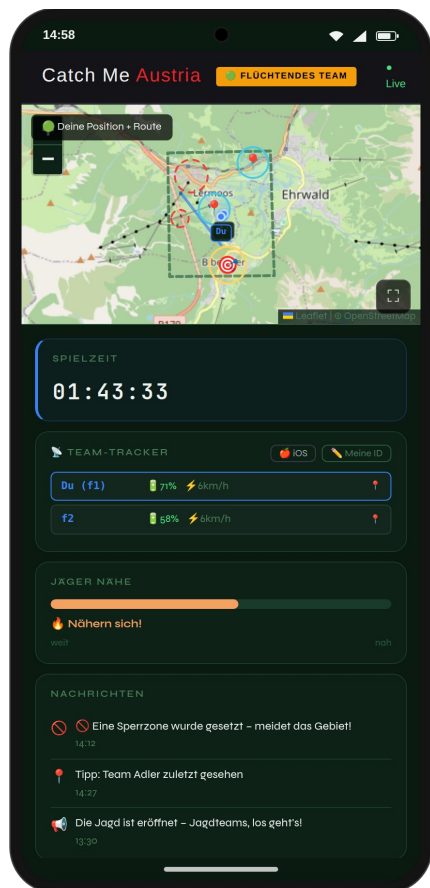


- › Gefasste Teams erfahren sofort, dass ihr Spiel beendet ist – und warten auf die Orga.
- › Wird ein Tipp an die Jäger verraten, werden die Fluchtenden gewarnt: „Bewegt euch sofort!“
- › Ebenso gibt es Alarmer bei Spielfeld-Verlassen, Spielabbruch und Notfall – mit Navigation zum Ort.

FÜR DIE TEAMS

DAS TEAM-DASHBOARD AUF DEM HANDY

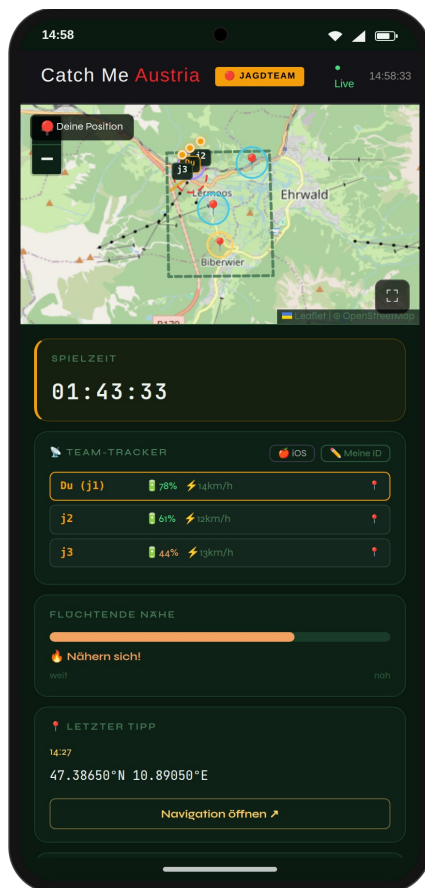
Jedes Team hat seine eigene Ansicht im Browser des Handys. Ein Login pro Team, mehrere Spieler mit eigenem Tracker:



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

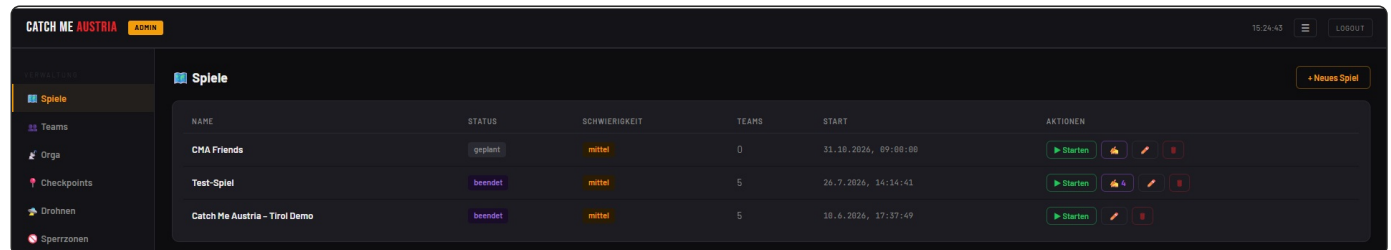
GENAU SO VIEL, WIE SIE BRAUCHEN

- › 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.

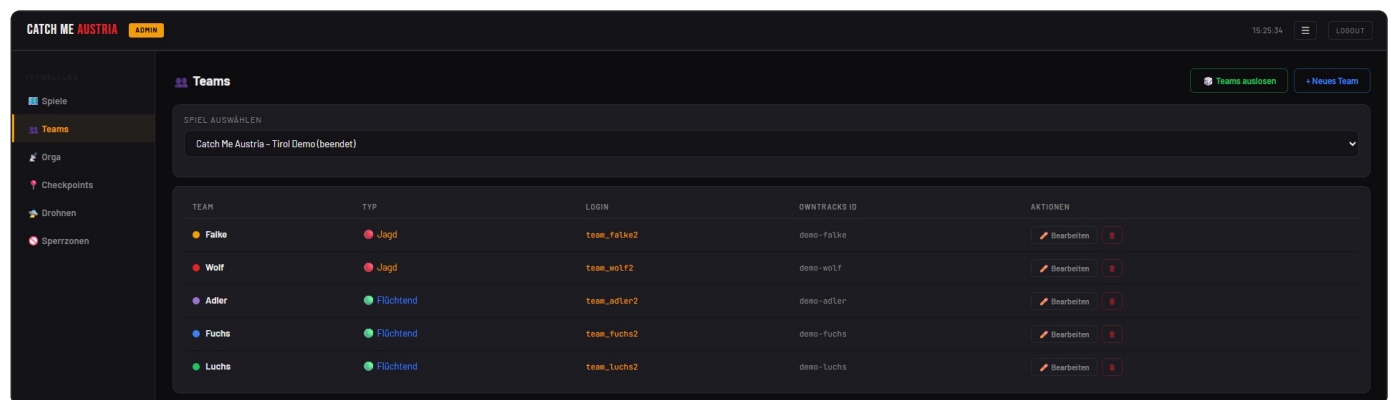
HINTER DEN KULISSEN

GAME MASTER SYSTEM ADMIN (1/2)

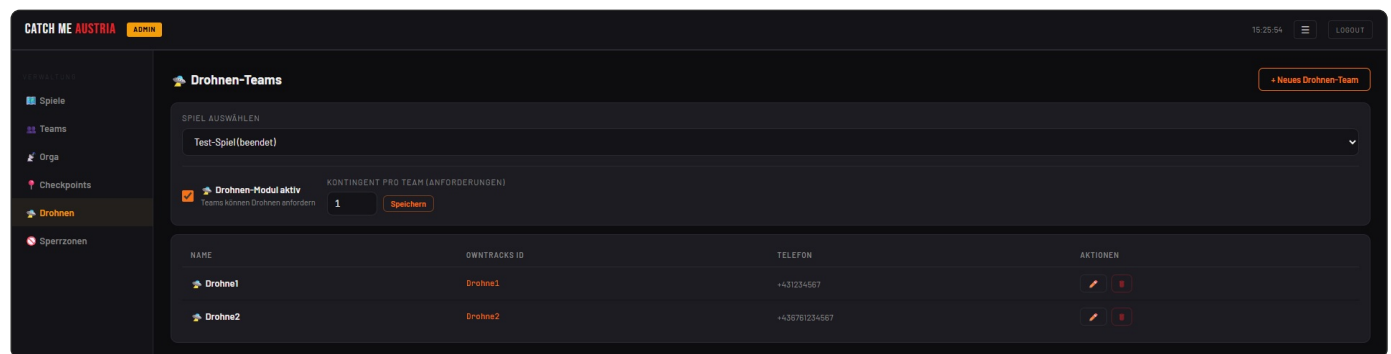
Hier bereiten wir Spiele vor – alles in einer eigenen Oberfläche, die wir selbst entwickelt haben:



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:

Checkpoints

SPIEL AUSWÄHLEN
Test-Spiel(beendet)

Klick auf die Karte legt einen neuen Checkpoint an. Marker können per Drag&Drop verschoben werden.

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.

Sperrzonen

SPIEL AUSWÄHLEN
CHA Friends (geplant)

☒ Sperrzonen-Modul aktiv
Jagd-Teams können Sperrzonen setzen

BEFRISTETE SPERRZONE

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

PERMANENTE SPERRZONE

KONTINGENT PRO JAGD-TEAM	RADIUS (METER)
1	600

[Speichern](#)

Aktuell keine aktiven Sperrzonen in diesem Spiel.

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.

ZUM AUSFÜLLEN

VORLAGE: KOOPERATIONSVEREINBARUNG

Nach dem ersten Gespräch halten wir fest, was jeder Seite zugesagt ist. Diese einfache Vorlage zeigt, wie das aussehen kann – jeder Punkt lässt sich individuell anpassen.

1 VERTRAGSPARTEIEN

Verein: Catch Me Austria, Verein für Outdoor-Teamspiele · ZVR 1179070729 · Lermoos, Tirol · vertreten durch zwei Vorstandsmitglieder

Partner (Firma / Name): _____

Anschrift: _____

Ansprechperson: _____ **E-Mail / Telefon:** _____

2 GEGENSTAND DER ZUSAMMENARBEIT

- | | |
|---|---|
| ☐ Teambuilding-Events | ☐ Gemeinsame Event-Tage / Aktionen |
| ☐ Kombi-Pakete oder Gutscheine | ☐ Sonstiges: _____ |

3 LEISTUNG DES PARTNERS

- | | |
|---|---|
| ☐ Fahrzeuge / Ausrüstung (z. B. E-Bikes) | ☐ Verpflegung / Gastronomie |
| ☐ Räume / Unterkunft | ☐ Preise, Gutscheine oder Produkte |
| ☐ Checkpoint oder Ziel bei uns | ☐ Sonstiges: _____ |

Umfang / Konditionen: _____

4 LEISTUNG VON CATCH ME AUSTRIA

- | | |
|--|--|
| ☐ Nennung auf catch-me.at | ☐ Nennung bei Events und Social Media |
| ☐ Vermittlung von Buchungen | ☐ Bewerbung des gemeinsamen Angebots |
| ☐ Sonstiges: _____ | |

5 ABRECHNUNG

- | | |
|--|---|
| ☐ Partner rechnet direkt mit dem Kunden ab | ☐ Vermittlungsprovision: _____ % |
| ☐ Rechnung an Catch Me Austria, Zahlungsziel _____ Tage | ☐ Gutscheine oder Sachleistungen |
| ☐ Ohne finanzielle Gegenleistung (nur Nennung) | |

6 LAUFZEIT

- | | |
|--|---|
| ☐ Einzelnes Event am: _____ | ☐ Befristet bis: _____ |
| ☐ Unbefristet, kündbar mit _____ Wochen Frist | |

7 ALLGEMEINES

Jede Seite haftet für ihre eigenen Leistungen. Name und Logo der jeweils anderen Seite werden nur mit deren Einverständnis verwendet. Änderungen und Ergänzungen bedürfen der Schriftform.

Besondere Vereinbarungen: _____

Unterschrift Catch Me Austria (Vorstandsmitglied 1)

Name: _____

Funktion: _____

Unterschrift Catch Me Austria (Vorstandsmitglied 2)

Name: _____

Funktion: _____

Unterschrift Partner

Name: _____

Funktion: _____

Ort, Datum

Unverbindliche Vorlage zur Orientierung, keine Rechtsberatung. Bei größeren Vorhaben empfehlen wir eine rechtliche Prüfung.