

WILLKOMMEN BEI CATCH ME AUSTRIA

Catch Me Austria ist ein Verein für Outdoor-Teamspiele mit Sitz in Lermoos in der Tiroler Zugspitz Arena. Diese Mappe erklärt, wer wir sind, wie ein Spiel abläuft und worauf wir besonderen Wert legen – für alle, die mehr über uns wissen möchten: Interessierte, Medien, Nachbarn und Gäste.

DAS SPIEL IN KÜRZE

JAGEN, FLIEHEN, GEMEINSAM ERLEBEN

Flüchtende Teams starten zu Fuß von Punkt A und müssen innerhalb eines festgelegten Spielgebiets Punkt B erreichen. 15 Minuten später nehmen Jäger-Teams mit Autos, Quads und Mountainbikes die Verfolgung auf – ausschließlich auf öffentlichen Straßen und freigegebenen Wegen. Unterwegs sorgen Checkpoints und taktische Entscheidungen für Spannung. Entschieden wird ein Spiel nicht nur mit Kondition, sondern vor allem mit Köpfchen und Teamgeist.

Das Prinzip ist von erfolgreichen YouTube-Verfolgungsjagden inspiriert. Catch Me Austria macht daraus ein offenes, vereinsorganisiertes Event in den Alpen – mit eigenem Regelwerk und eigener Technik.

AUF EINEN BLICK

DER VEREIN IN KÜRZE

VEREIN	Catch Me Austria – Verein für Outdoor-Teamspiele
SITZ	Lermoos, Tirol (Tiroler Zugspitz Arena)
REGISTRIERT	Seit 9. Juni 2026 im Zentralen Vereinsregister eingetragen (ZVR 1179070729)
WOFÜR WIR STEHEN	Bewegung, Orientierung, Teamarbeit, Strategie, Fairness und Gemeinschaft
FORMATE	Catch Me Standard (ab 18), Junior (Jugendliche) und Explorer (Kinder)
AUSRICHTUNG	Nicht gewinnorientiert – Einnahmen aus Beiträgen, Teilnahmegebühren und Sponsoring fließen in Organisation, Sicherheit und Weiterentwicklung der Events
TECHNIK	Eigenes, webbasiertes Game Master System mit Live-GPS-Tracking – läuft im Browser, ohne App-Download
ONLINE	www.catch-me.at

DER SPIRIT

WAS UNS ANTREIBT

- › Spaß steht an erster Stelle – egal ob Neuling oder Veteran. Wir schaffen Erlebnisse, die verbinden.
- › Die alpine Landschaft ist unser Spielraum: steile Hänge, wechselndes Wetter, echte Herausforderungen statt Bildschirm.
- › Jedes Spiel ist anders: Wir zeichnen das Spielgebiet für jedes Event neu ein – je nach Region, Gelände und Schwierigkeit.
- › Alles selbst gebaut: Spielleitung und Vereinsverwaltung laufen auf eigener Software, entwickelt aus dem Verein heraus.

DER ABLAUF

SO LÄUFT EIN SPIEL AB

Jedes Spiel folgt demselben Grundmuster. Gebiet, Ziel und Zeitlimit werden für jedes Event neu festgelegt – kein Spiel gleicht dem anderen.

1	ANMELDUNG & TEAMS	Teams melden sich über catch-me.at an. Flüchtende Teams bestehen aus 2 Personen, Jäger-Teams aus 2 bis 4. Alle Teilnehmer sind vorab angemeldet und vom Vorstand bestätigt.
2	BRIEFING	Spielregeln, Sicherheitseinweisung und Notfallkarte mit allen Kontaktnummern. Jedes Team öffnet das Game Master System auf dem Handy.
3	START	Alle flüchtenden Teams starten gleichzeitig an Punkt A – zu Fuß, mit Rucksack, Wasser und Köpfchen. Ziel, Checkpoints und Spielgebiet sind auf der digitalen Karte eingezeichnet.
4	DIE JAGD	15 Minuten nach dem Startschuss beginnt die Verfolgung. Unterwegs gibt es Checkpoints, taktische Sperrzonen, Tipps der Spielleitung und bei manchen Events ein Drohnenteam.
5	FANGEN	Gefangen ist ein Team, wenn ein Jäger ein Mitglied körperlich berührt. Der Fang wird per Knopfdruck gemeldet und von der Spielleitung bestätigt – erst dann zählt er.
6	SPIELENDE	Das Spiel endet, wenn alle flüchtenden Teams gefangen wurden oder das Ziel erreicht haben – oder wenn das Zeitlimit abgelaufen ist. Bei extremem Wetter kann die Spielleitung jederzeit unterbrechen oder abbrechen.
7	AUSWERTUNG	Punkte und Rangliste sind sofort einsehbar. Die ganze Partie lässt sich im Replay nochmals abspielen. Danach folgt die Siegerehrung.

Wer gewinnt? Gewonnen hat das Team mit der höchsten Gesamtpunktzahl. Flüchtende punkten für das Erreichen des Ziels, für das Nicht-gefangen-werden und für den schnellsten Lauf, Jäger für jedes gefangene Team. Checkpoints bringen allen Bonuspunkte, wer das Spielgebiet verlässt, verliert Punkte. Alles ist im Game Master System für alle einsehbar.

DIE WICHTIGSTEN REGELN

DAMIT ES FAIR UND SICHER BLEIBT

- › Jäger dürfen erst 15 Minuten nach dem Startschuss losfahren und halten sich davor nicht in der Nähe der Startpunkte auf.
- › Unsportliches Verhalten oder absichtliche Behinderung führt zur sofortigen Disqualifikation.
- › Ein Fang zählt nur nach Meldung im System und Bestätigung durch die Spielleitung.
- › Private oder nicht angemeldete Drohnen sind verboten. Offizielle Drohnenteams gibt es nur bei bestimmten Events.
- › Wer das Spielgebiet verlässt, erhält Punkteabzug – unabhängig vom Ausgang des Spiels.
- › Die Spielleitung trifft in allen Streitfragen die endgültige Entscheidung.

DIE BETEILIGTEN

WER UND WAS ZUM SPIEL GEHÖRT

FLÜCHTENDE TEAMS

Zwei Personen, zu Fuß, mit Rucksack, Wasser und Köpfchen. Ziel ist es, Punkt B zu erreichen, ohne berührt zu werden.

JÄGER-TEAMS

Zwei bis vier Personen mit Autos, Quads oder Mountainbikes – nur auf öffentlichen Straßen und freigegebenen Wegen.

GAME MASTER

Leitet das Spiel, überwacht die Live-Karte, legt Regeln aus und ist bei Fragen und Notfällen erste Anlaufstelle.

CHECKPOINTS & SPERRZONEN

Checkpoints bringen Bonuspunkte. Jäger-Teams können taktische Sperrzonen im Spielfeld setzen.

DROHNEN-TEAM

Bei bestimmten Events liefert ein offizielles Drohnenteam Luftaufnahmen. Teams können es im Rahmen eines Kontingents anfordern.

ZUSCHAUER

Wer nicht mitspielt, verfolgt das Spiel unter catch-me.at/zuschauer zeitverzögert live mit.

FÜR JEDES ALTER

DREI FORMATE

01 CATCH ME STANDARD

Das Herzstück: ein organisiertes Fangspiel für Erwachsene ab 18 Jahren im alpinen Gelände.

02 CATCH ME JUNIOR

Das echte Catch-Me-Erlebnis im kleineren Maßstab für Jugendliche – mit angepasstem Spielfeld und jugendgerechten Regeln.

03 CATCH ME EXPLORER

Outdoor-Abenteuer für Kinder: Schnitzeljagd, Orientierung und Aufgaben im Gelände. Das Team entscheidet alles selbst.

AUCH FÜR GRUPPEN

TEAMBUILDING UND EVENTS

Firmen, Vereine und Schulklassen können Catch Me Austria als Teamevent buchen – als Halb- oder Ganztage, ab 10 Personen, inklusive Briefing, Game Master vor Ort, Auswertung und Siegerehrung.

- › GPS-Tracking für alle Teams, live auf der Karte sichtbar.
- › Erfahrene Game Master vor Ort, Betreuung von Briefing bis Siegerehrung.
- › Geprüftes, abgestecktes und sicheres Spielgebiet.
- › Auswertung, Urkunden und Siegerehrung – auf Wunsch mit Verpflegung und Foto-Highlights.

SICHERHEIT

SICHERHEIT STEHT AN ERSTER STELLE

- › Das Spielgebiet wird vor jedem Event sorgfältig geprüft und digital eingezeichnet. Grenzverletzungen werden automatisch erkannt.
- › Die Ausgesetztheitskarte der Euregio Tirol-Südtirol-Trentino ist im System eingeblendet – Bereiche mit erhöhter Ausgesetztheit sind grundsätzlich ausgeschlossen.
- › Alle Teilnehmer werden per GPS live verfolgt. Die Spielleitung erreicht jedes Team direkt auf dem Handy und warnt bei Unwetter sofort.
- › Ein Safety Manager im Vorstand verantwortet das Sicherheitskonzept mit Notfallplan für jedes Event.
- › Jeder Teilnehmer hat einen Notfallbutton: Ein Druck alarmiert die Spielleitung samt Standort, das Spiel wird sofort gestoppt.
- › Powerbank, Wasser und wetterfeste Kleidung sind Pflicht. Die öffentlichen Trinkwasserbrunnen des Landes Tirol sind auf der Karte eingeblendet.
- › Bei Gewitter, Sturm oder starkem Schneefall kann die Spielleitung das Spiel jederzeit unterbrechen oder abbrechen.
- › Alkohol und Drogen sind während des Spiels verboten und führen zum sofortigen Ausschluss.

UMFELD

NATUR, STRASSE UND NACHBARSCHAFT

- › Es gilt uneingeschränkt die Straßenverkehrsordnung. Riskante Fahrmanöver sind verboten und werden mit Punktabzug bis zum Ausschluss geahndet. Das Spiel ist ein Suchspiel, kein Wettrennen.
- › Gespielt wird auf bestehenden Wegen und Straßen. Privatgrundstücke, Felder und gesperrte Forststraßen sind tabu.
- › Sensible Bereiche bleiben ausgespart. Kein Müll, kein Vandalismus – Respekt vor Natur und Anrainern ist fester Bestandteil der Spielregeln.
- › Wer Fragen oder Anliegen zu einem Spiel in der Nachbarschaft hat, erreicht uns jederzeit direkt.

DATENSCHUTZ

VERANTWORTUNGSVOLL MIT DATEN

Personenbezogene Daten verarbeiten wir nur, soweit sie für Anmeldung, Durchführung und Sicherheit unserer Events und für die Vereinsarbeit erforderlich sind. Auf unserer Website setzen wir nur notwendige Cookies ein – keine Tracking- oder Marketing-Cookies. Die vollständige Datenschutzerklärung finden Sie unter catch-me.at/datenschutz.

FRAGEN UND ANTWORTEN

WAS UNS OFT GEFRAGT WIRD

1 IST DAS NICHT GEFÄHRLICH?

Sicherheit ist das zentrale Designprinzip jedes Events: geprüftes Spielgebiet, GPS-Ortung aller Teilnehmer, Notfallbutton, direkter Draht zur Spielleitung und ein Notfallplan für jedes Event. Ausgesetzte Bereiche sind grundsätzlich ausgeschlossen.

2 WIE PASST DAS ZUM STRASSENVERKEHR?

Für alle Teilnehmer gilt uneingeschränkt die Straßenverkehrsordnung. Die Regeln verbieten riskante Fahrmanöver ausdrücklich; Verstöße werden mit Punktabzug bis zum Ausschluss geahndet.

3 WAS SAGT DER NATURSCHUTZ DAZU?

Die Spielgebiete werden so gewählt und abgegrenzt, dass sensible Bereiche ausgespart bleiben. Gespielt wird auf bestehenden Wegen und Straßen, Müll und Vandalismus sind tabu.

4 WER KANN MITMACHEN?

Grundsätzlich alle. Das Hauptformat richtet sich an Erwachsene ab 18, für Kinder und Jugendliche gibt es Explorer und Junior mit eigenen Regeln. Mitglied werden kann man in jedem Alter, Nicht-Mitglieder können nach Genehmigung als Gastspieler teilnehmen.

5 WAS KOSTET DIE TEILNAHME?

Mitglieder zahlen einen jährlichen Vereinsbeitrag, Gäste eine Teilnahmegebühr pro Event. Die aktuellen Beträge nennen wir gern auf Anfrage.

6 VERDIENT DER VEREIN DARAN?

Nein. Catch Me Austria ist nicht gewinnorientiert. Einnahmen aus Beiträgen, Teilnahmegebühren und Sponsoring fließen vollständig in Organisation, Sicherheit und Weiterentwicklung der Events.

7 KANN MAN ZUSCHAUEN?

Ja. Unter catch-me.at/zuschauer lässt sich das Spielgeschehen mit einstellbarer Zeitverzögerung live mitverfolgen – ohne die genauen Positionen der Teams zu verraten.

8 KANN MAN CATCH ME ALS FIRMENEVENT BUCHEN?

Ja, als Halb- oder Ganztage ab 10 Personen, inklusive Briefing, Game Master, Auswertung und Siegerehrung. Preis und Ablauf besprechen wir individuell.

DABEI SEIN

SO KÖNNEN SIE MITMACHEN

01 MITGLIED WERDEN

Offen für alle Altersgruppen: Teilnahme an allen altersgerechten Events, Mitsprache bei Vereinsversammlungen und Zugang zum Mitgliederbereich.

02 ALS GAST MITSPIELEN

Ohne Mitgliedschaft nach Anfrage und Genehmigung durch Vorstand und Game Master – gegen Teilnahmegebühr.

03 ZUSCHAUEN

Live und zeitverzögert auf catch-me.at/zuschauer – ideal für Familie, Freunde und Stammtisch.

04 TEAMBUILDING BUCHEN

Halb- oder Ganztage für Firmen, Vereine und Schulklassen ab 10 Personen.

05 SPONSOR ODER PARTNER

Unterstützen Sie uns oder gestalten Sie gemeinsame Angebote – fragen Sie nach unserer Sponsoren- oder Partnermappe.

06 GAME MASTER WERDEN

Game Master werden aus aktiven Mitgliedern bestellt. Interesse? Sprechen Sie uns an.

KONTAKT

WIR FREUEN UNS AUF IHRE FRAGEN

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

FÜR MEDIEN

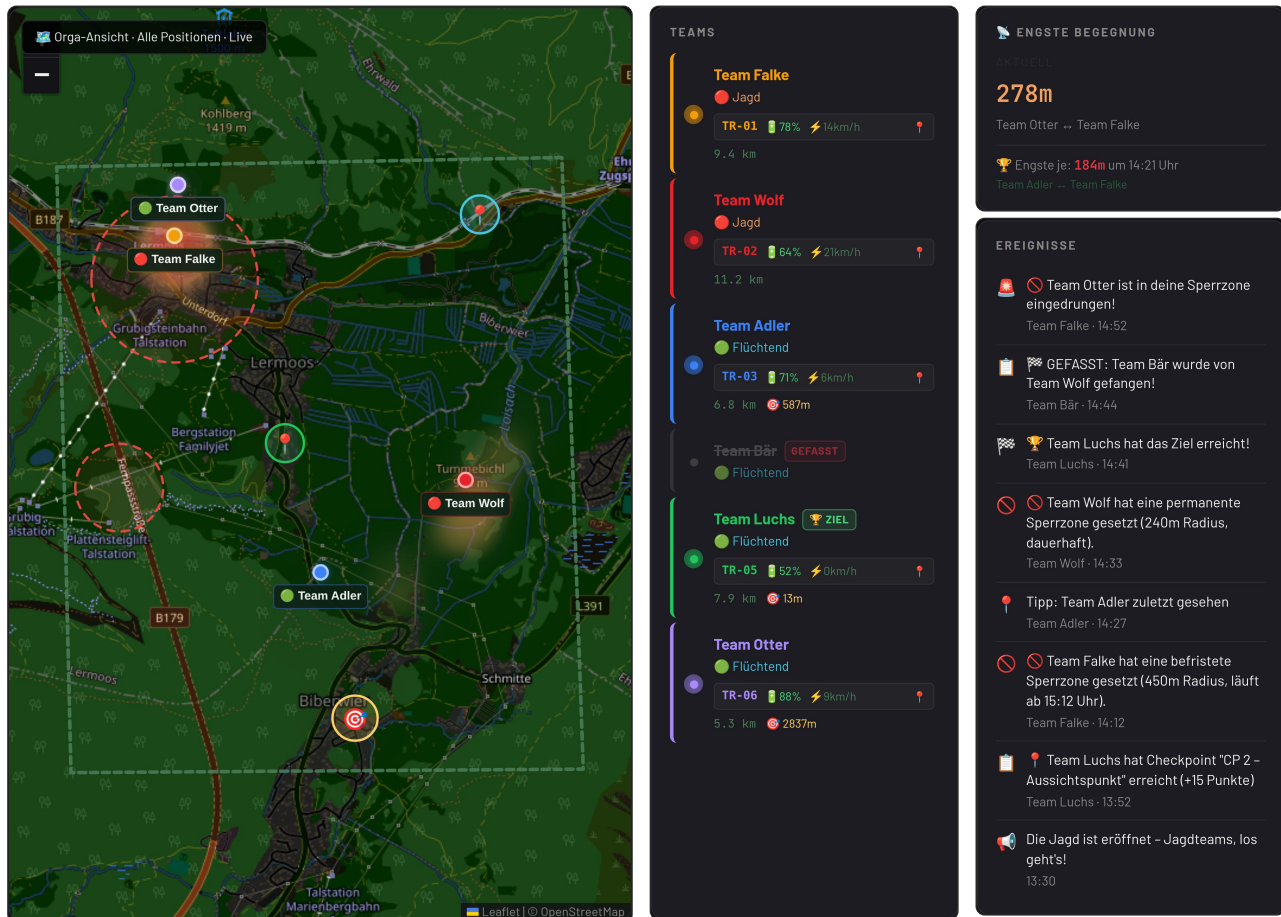
PRESSE UND BILDMATERIAL

Textbausteine, Pressefotos, Logos und Screenshots unseres Game Master Systems finden Sie im Pressebereich unter **catch-me.at/presse**. Interviewanfragen richten Sie bitte an den Pressekontakt (Rémon Groen, info@catch-me.at) – wir antworten in der Regel innerhalb von 24 Stunden. Abdruck honorarfrei, Beleg erbeten. Bildcredit: Catch Me Austria.

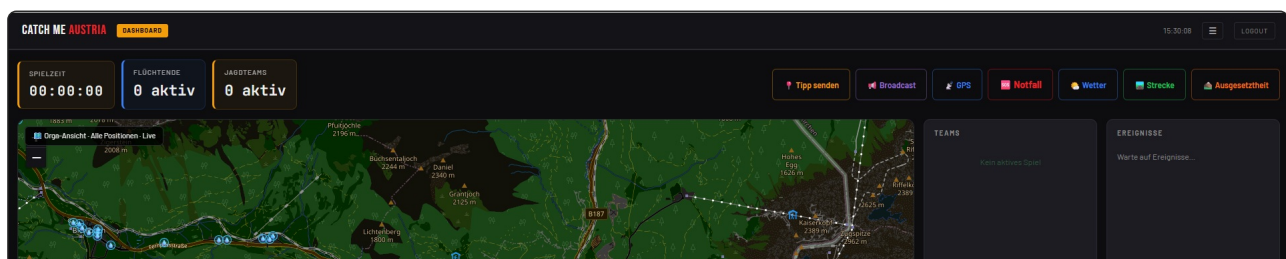
LIVE DABEI

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:



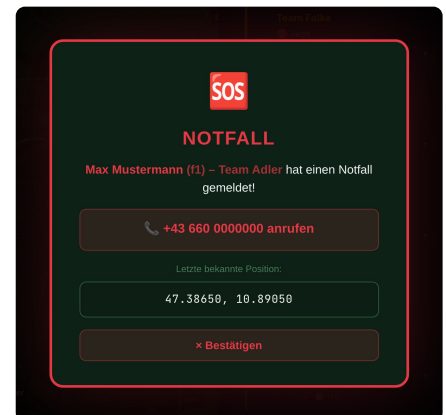
TEAM GEFASST

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).

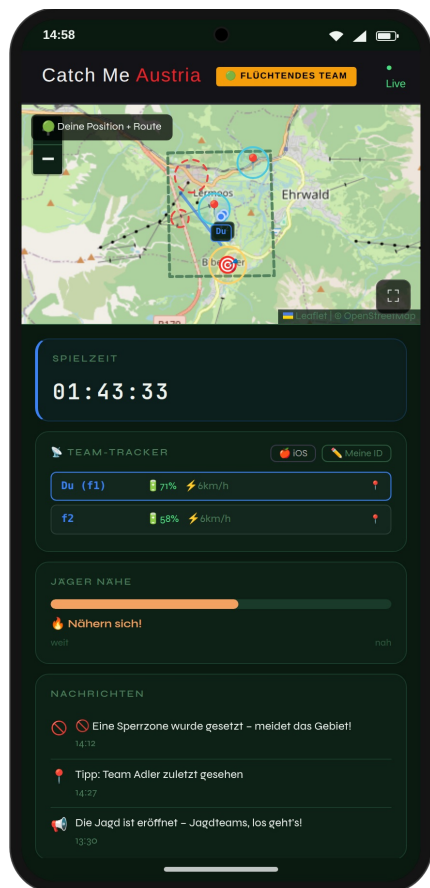


- › Gefasste Teams erfahren sofort, dass ihr Spiel beendet ist – und warten auf die Orga.
- › Wird ein Tipp an die Jäger verraten, werden die Fluchtenden gewarnt: „Bewegt euch sofort!“
- › Ebenso gibt es Alarmer bei Spielfeld-Verlassen, Spielabbruch und Notfall – mit Navigation zum Ort.

FÜR DIE TEAMS

DAS TEAM-DASHBOARD AUF DEM HANDY

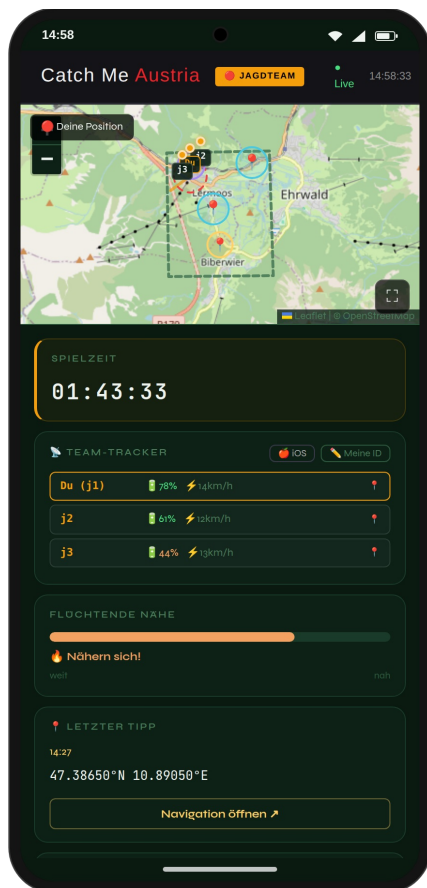
Jedes Team hat seine eigene Ansicht im Browser des Handys. Ein Login pro Team, mehrere Spieler mit eigenem Tracker:



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

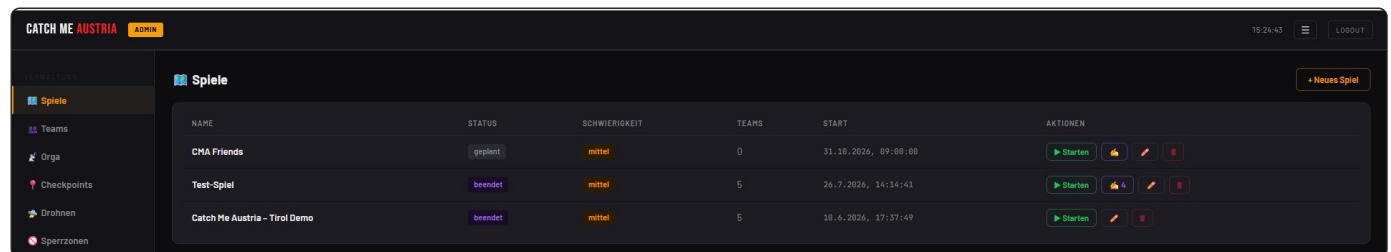
GENAU SO VIEL, WIE SIE BRAUCHEN

- › 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.

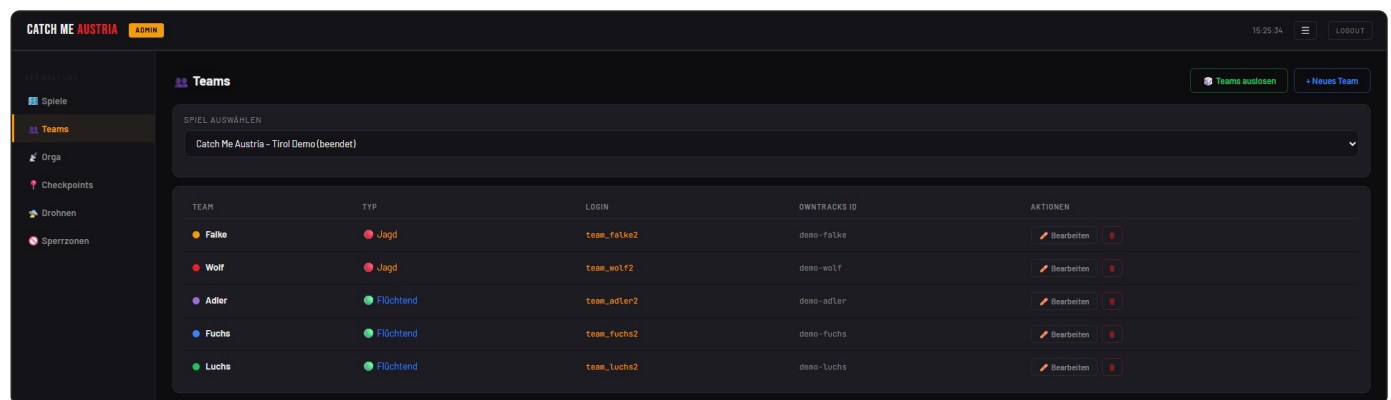
HINTER DEN KULISSEN

GAME MASTER SYSTEM ADMIN (1/2)

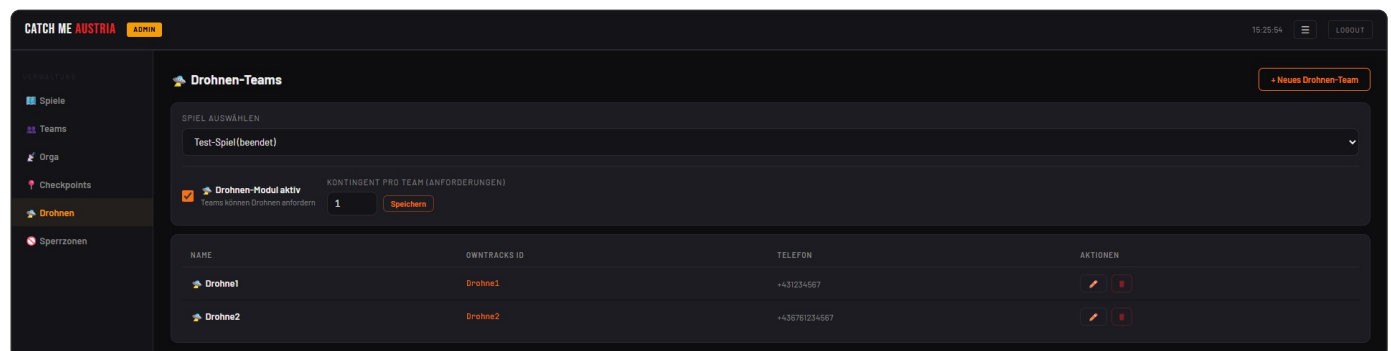
Hier bereiten wir Spiele vor – alles in einer eigenen Oberfläche, die wir selbst entwickelt haben:



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

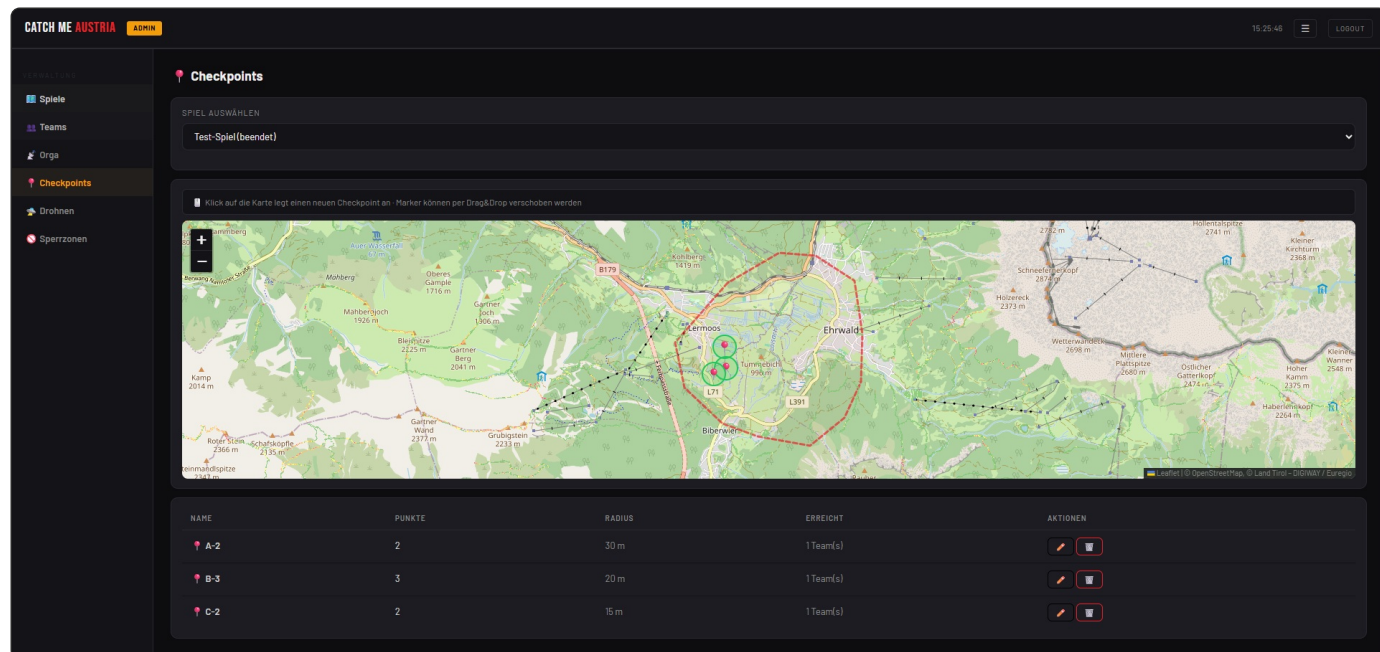
EIN SPIEL IN WENIGEN SCHRITTEN AUFSETZEN

- › 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:



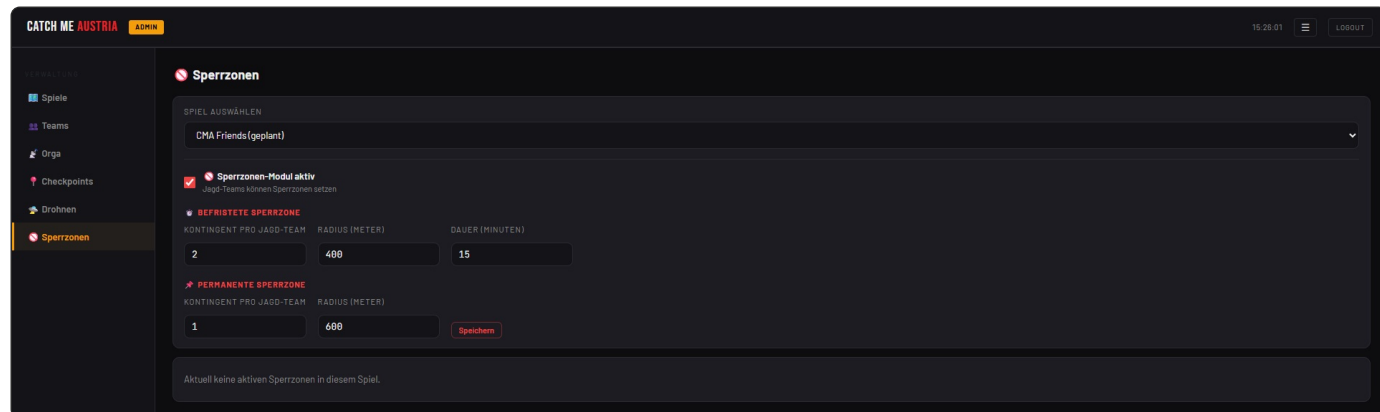
Checkpoints

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.