RevierTeam Hochsitzkataster

Anleitung für Pächter

Version 1.1 · Stand 07.10.2026

Das Hochsitzkataster führt alle Hochsitze und Bodenstände deines Reviers: mit Foto, Position, jährlicher Kontrolle, Aufgaben und Material. Deine Mitjäger können Hochsitze anlegen und Aufgaben abhaken. Änderungen am Status und die Kontrollen liegen bei dir.

1. Hochsitz anlegen

1. Öffne Hochsitzkataster → Hochsitze und tippe auf „Neuer Hochsitz“.
2. Wähle die Art: „Hochsitz (Kataster mit Kontrollen)“ oder „Bodenstand (eigene Gruppe, ohne Kontrollen)“.
3. Trage Nummer, Name und Typ ein.
4. Trage Baujahr und Koordinaten ein, oder füge einen Kartenlink ein. Beides ist freiwillig. Stehst du am Hochsitz, erfasst „Ich stehe hier“ die Position per GPS.
5. Füge ein Foto hinzu.
6. Tippe auf „Hochsitz anlegen“.

Das wiederholst du für jede Ansitzeinrichtung im Revier. Danach ist sie dauerhaft im Kataster.

Wechsel von Revierwelt

Kommst du von Revierwelt, legst du alle Hochsitze auf einmal an.

1. Öffne Hochsitzkataster → Import.
2. Wähle deinen Export als Excel-Datei und tippe auf „Hochladen und Vorschau zeigen“.
3. Kreuze in der Vorschau an, was übernommen werden soll. „Alle ankreuzen“ und „Keine“ helfen dabei.
4. Tippe auf „Angekreuzte Hochsitze übernehmen“.

Ein zweiter Import derselben Datei legt nichts doppelt an. Unter „Welche Dateien gehen?“ steht, welche Dateien RevierTeam einliest.

2. Zu Hause anlegen, im Feld die Koordinaten ergänzen

Legst du einen Hochsitz ohne Koordinaten an, zeigt seine Seite „Noch ohne Koordinaten“.

1. Öffne den Hochsitz, sobald du davor stehst.
2. Tippe unter „Angaben bearbeiten“ auf „Ich stehe hier“.
3. Tippe auf „Speichern“.

Name, Typ, Baujahr und Hinweis lassen sich dort jederzeit ändern. Mit „Position speichern“ legst du die Position eines Hochsitzes neu fest.

3. Jährliche Kontrolle erfassen

§ 7 UVV Jagd verlangt mindestens eine Kontrolle pro Jahr. Das Kataster dokumentiert sie als Nachweis.

1. Öffne den Hochsitz aus der Liste.
2. Prüfe Rüttelprobe, tragende Teile, Verbindungen, Leiter, Geländer und Dach.
3. Trage unter „Neue Kontrolle erfassen“ Datum und Ergebnis ein.
4. Tippe auf „Kontrolle speichern“.

Ergebnis „gesperrt“ sperrt den Hochsitz automatisch, mit deiner Bemerkung als Grund. Ist ein Drückjagd-Stand verknüpft, wird er gleich mitgesperrt.

Drucken für die Kontrolle im Feld

- „Leeres Kontrollblatt“ druckst du bei einem Hochsitz mit allen Prüfpunkten aus.
- „Kontrollbuch drucken“ zeigt die erfassten Kontrollen eines Hochsitzes.
- Unter „Drucken“ gibt es „Alle Kontrollbücher“ und „Alle leeren Kontrollblätter“ auf einmal.

4. Einen Hochsitz sperren, freigeben oder als abgebaut markieren

1. Öffne den Hochsitz.
2. Tippe unter „Status ändern“ auf „sperren“, trage einen Grund ein und bestätige.
3. Zum Freigeben tippe auf „wieder freigeben“.

Mit „abgebaut“ markierst du einen Hochsitz, der nicht mehr steht. Ein gesperrter Hochsitz lässt sich in der Drückjagd nicht mehr vergeben, wenn beide Module verknüpft sind.

5. Aufgaben und Meldungen

Öffne Hochsitzkataster → Aufgaben. Hier stehen alle offenen Arbeiten im Revier.

- RevierTeam legt für jeden Hochsitz die Reinigung (einmal im Jahr) und das Freischneiden (zweimal im Jahr) zur richtigen Jahreszeit von selbst an.
- Deine Mitjäger melden unter „Etwas melden“ einen Schaden, ein Wespennest oder einen Verbesserungsvorschlag. Die Meldung erscheint als Aufgabe.
- Ein Wespennest erscheint rot oben auf der Aufgabenseite, mit einem WhatsApp-Knopf („Mitjäger warnen“), um alle sofort zu warnen.
- Bei einem Hochsitz legst du mit „Aufgabe anlegen“ unter „Aufgaben für diesen Hochsitz“ selbst eine Aufgabe an.

Wer eine Aufgabe erledigt, tippt auf „als erledigt abhaken“. Name und Datum trägt RevierTeam ein. Mit „alle als erledigt“ schließt du mehrere auf einmal ab, mit „wieder öffnen“ holst du eine Aufgabe zurück, mit „Löschen“ entfernst du sie.

6. Material für eine Reparatur

1. Öffne die Aufgabe auf der Aufgabenseite. Das geht bei Aufgaben der Art Reparatur.
2. Tippe auf „Material hinzufügen“.
3. Trage Name, Menge und Einheit ein.

Unter Hochsitzkataster → Material siehst du das Material je Hochsitz. Die „Gesamtübersicht zum Einkaufen“ zählt gleiches Material automatisch zusammen, damit du alles in einer Fahrt kaufst.

7. Die Revierkarte

Öffne Hochsitzkataster → Karte. Hier siehst du alle Hochsitze deines Reviers. Gibt es Drückjagd, stehen auch die Stände und Punkte dieses Moduls auf der Karte, jeder in einer eigenen Farbe. Über die Knöpfe über der Karte schaltest du Hochsitze, Stände und Punkte einzeln an und aus. Kommst du aus dem Hochsitzkataster, siehst du zuerst nur die Hochsitze. Ein Hochsitz, der auch ein Stand der Drückjagd ist, erscheint nur einmal. Zum Anlegen tippst du auf „Punkt hinzufügen“, danach auf die Karte, und wählst „Hochsitz“.

8. Hilfe

> **Fragen?**
> **Mitjäger sehen die Kachel nicht?** Prüfe unter „Module und Lizenzen“, ob Hochsitzkataster freigeschaltet ist.
> **Etwas funktioniert nicht?** Schreibe uns an support@revierteam.de.