RevierTeam Treiberwehr

Anleitung für Pächter

Version 1.4 · Stand 26.10.2026

Die Treiberwehr organisiert die Treiber, ihre Gruppen und die Hunde einer Drückjagd. Jeder Treiber und jeder Treiberführer bekommt einen eigenen Link zu seiner Seite, ohne Passwort. Er sieht dort Gruppe, Startpunkt, Endpunkt und die Dickungen.

> **Voraussetzung**
>
> Die Treiberwehr ergänzt RevierTeam Drückjagd und läuft nur zusammen mit dieser Lizenz. Eine Jagd mit ihren Treiben legst du in der Drückjagd an. Wie das geht, erklärt die Anleitung RevierTeam Drückjagd.

1. Truppe und Hunde anlegen

Das machst du einmal. Die Truppe wird bei jeder Jagd wiederverwendet.

Treiber anlegen

Alle Personen deines Reviers stehen in einer Liste unter Verwaltung. Dort setzt du bei jedem Treiber den Haken „Treiber“ und ergänzt Telefon und E-Mail. Für viele Personen gibt es „Liste importieren“. Wie das geht, erklärt die Anleitung „RevierTeam einrichten“.

Hundeführer und Treiberführer festlegen

1. Öffne Treiberwehr → Truppe und Hunde.
2. Setze bei jedem Hundeführer den Haken „Hundeführer“.
3. Setze bei jedem, der eine Gruppe führen kann, den Haken „Treiberführer“.

Als Treiberführer kannst du bei der Einteilung auch jeden anderen aus der Truppe wählen. Wer so gewählt wird, gilt danach als Treiberführer.

Hunde anlegen

1. Tippe unter „Neuer Hund“ auf das Feld Name und trage Name und Rasse ein.
2. Wähle den Führer. Er muss vorher als Hundeführer angelegt sein.
3. Trage bei Bedarf ein Erkennungszeichen ein, zum Beispiel ein rotes Halsband.
4. Tippe auf „Hund speichern“.

2. Einsatz für eine Jagd planen

Öffne Treiberwehr → „Einsatz planen“ und wähle die Jagd. Aus der Drückjagd erreichst du die Seite über Jagd → Mehr → Treiberwehr. Die Seite ist von oben nach unten in der Reihenfolge aufgebaut, in der du arbeitest. Ganz oben steht die Karte „So geht es weiter“. Sie zeigt in sechs Schritten, was schon erledigt ist und was als Nächstes kommt. Tippe auf einen Schritt, dann springt die Seite dorthin.

Schon eine frühere Jagd? Dann übernimmst du sie

Hast du diese Jagd schon einmal organisiert, erscheint direkt unter „So geht es weiter“ der Block „Aus einer früheren Jagd übernehmen“. Wähle die frühere Jagd und tippe auf „Übernehmen“. Übernommen werden, wer mitgeht, die Hunde mit ihren Führern und die Gruppen je Treiben mit Treiberführer, Startpunkt, Endpunkt, Dickungen und Anweisung. Das Treiben 1 wird zum Treiben 1, das Treiben 2 zum Treiben 2. Nicht übernommen werden die Stände im Abschnitt, der Hundestatus und die Links. Jeder bekommt einen neuen Link. Wer nicht mehr in deiner Truppe steht, wird übersprungen. Den Block siehst du nur in einer leeren Jagd. Prüfe danach die Gruppen und wähle die Stände im Abschnitt neu.

Schritt 1: Punkte im Revier anlegen (freiwillig)

Für den Startpunkt und den Endpunkt einer Gruppe brauchst du Punkte. Dazu zählen auch Dickungen, Gefahrenstellen, Sammelplätze und Rettungspunkte. Du legst sie direkt hier an und musst die Seite dafür nicht verlassen.

1. Wähle bei „Art“, was für ein Punkt es ist.
2. Trage unter „Koordinaten oder Kartenlink“ ein Zahlenpaar oder einen Link aus Google Maps ein. Stehst du am Punkt, tippst du auf „Ich stehe hier“.
3. Name und Hinweis sind freiwillig.
4. Tippe auf „Punkt speichern“.

Unter „Punkte im Revier“ siehst du alle angelegten Punkte, jeden mit einem Knopf „Karte“. Viele Punkte auf einmal aus Google Earth oder vom Garmin liest du über „alle Punkte verwalten“ ein. Ohne Punkte kannst du Gruppen trotzdem bilden.

Schritt 2: Wer geht mit?

Das sind alle Treiber und Hundeführer deiner Truppe. Hake an, wer bei dieser Jagd mitgeht, Personen und Hunde, und tippe auf „Speichern“. Aus diesen Personen stellst du danach die Gruppen zusammen.

Schritt 3: Gruppen anlegen

Jedes Treiben hat einen eigenen Block, Treiben 1 oben und darunter Treiben 2. Im Block siehst du, wer noch keiner Gruppe zugeteilt ist.

1. Tippe im Block des Treibens bei „Neue Gruppe“ auf das Feld und gib der Gruppe einen Namen, zum Beispiel „Nord“.
2. Tippe auf „Gruppe anlegen“. Die Gruppe öffnet sich.

Sind alle Personen einer Gruppe zugeteilt, verschwindet „Neue Gruppe“. Im Block steht dann, dass alle in diesem Treiben eingeteilt sind. Bleibt eine Gruppe für ein weiteres Treiben gleich, übernimmst du sie mit „übernehmen“.

Schritt 4: Treiberführer, Start und Ende wählen

Öffne die Gruppe und wähle:

- **Treiberführer:** wer die Gruppe führt.
- **Startpunkt und Endpunkt:** aus den Punkten im Revier.
- **Diese Dickungen mitnehmen:** welche Dickungen die Gruppe durchgeht.
- **Diese Stellen meiden:** Gefahrenstellen, die die Gruppe umgeht.
- **Wer gehört dazu?** die Mitglieder der Gruppe.
- **Stände im Abschnitt dieser Gruppe:** der Treiberführer sieht diese Stände mit den Namen der Schützen. Ohne Auswahl sieht er alle Stände des Treibens.
- **Anweisung für die Gruppe:** ein freier Text, zum Beispiel zum Ablauf.

Tippe auf „Gruppe speichern“. Mit „Gruppe entfernen“ löschst du eine Gruppe.

Schritt 5: Zeiten je Treiben

Beginn und Ende eines Treibens trägst du in der Drückjagd bei den Treiben ein.

Schritt 6: Persönliche Links verschicken

Jeder Treiber bekommt seinen eigenen Link. Bei jeder Person steht „WhatsApp“ mit der fertigen Nachricht und „Link kopieren“. Die Nachricht ist im gleichen Ton geschrieben wie bei den Gästen. Wer keine WhatsApp-Nummer hat, bekommt den Link per Mail. Tippe dafür auf „Links per Mail verschicken, für alle ohne WhatsApp“. Für Personen ohne Handynummer und ohne E-Mail gibt es „Link kopieren“ oder den Ausdruck. Unten im Block druckst du die Truppenliste, die Aufträge und die Hundeliste.

Hunde bei dieser Jagd

Unter „Hunde bei dieser Jagd“ siehst du jeden Hund mit seinem Führer. Wähle den Status im Einsatz, zurück, verletzt oder vermisst und tippe auf „setzen“. Der Treiber sieht seine eigenen Hunde mit diesem Status auf seiner Seite.

3. Was ein Treiber auf seiner Seite sieht

- eine kurze Begrüßung mit einer Erklärung der Seite und dem Tipp, sie auf den Startbildschirm zu legen,
- den Treffpunkt mit Navigation,
- seine Gruppe mit dem Treiberführer und Anrufknopf, und die Namen aller, die in seiner Gruppe sind, bei jedem Treiben,
- Startpunkt und Endpunkt mit der Erklärung, dass ein Tipp auf „Start“ oder „Ende“ in der Karte zeigt, wo das Treiben beginnt und endet,
- die Dickungen, die er mitnehmen soll, mit Nummer, und die Stellen, die er meiden soll,
- seine Hunde mit dem Status,
- die gemeldeten Hundefunde dieser Jagd. Sie erscheinen automatisch, sobald ein Jäger einen gefundenen Hund meldet,
- die wichtigen Nummern,
- „Standort an die Jagdleitung senden“ für den Fall, dass er sich verlaufen hat oder die Jagdleitung fragt, wo er ist.

Was ein Treiberführer zusätzlich sieht

Die Mitglieder seiner Gruppe mit Anrufknopf und die Stände in seinem Abschnitt mit dem Namen des Schützen. So klärt sich eine Frage mit einem Anruf statt mit Suchen.

4. Hundefunde an die Treiberführer weitergeben

Meldet ein Gast einen gefundenen Hund, siehst du ihn in der Drückjagd im Jagdtag unter „Gefundene Hunde“. Bei jeder Meldung gibt es für jeden Treiberführer einen WhatsApp-Knopf mit fertigem Text. Du schickst die Nachricht selbst ab. Ist der Hund wieder bei seinem Führer, tippst du auf „zurück beim Hundeführer“.

5. Ausdrucke

1. Öffne Treiberwehr → „Einsatz dieser Jagd“ und tippe oben auf „Truppenliste, Aufträge und Hundeliste drucken“.
2. Wähle, was du drucken willst.

- **Truppenliste** mit Rolle und Telefon,
- **Auftrag je Gruppe** mit Führer, Start, Ende, Dickungen, Meiden und den Ständen im Abschnitt,
- **Hundeliste** mit Führer und Status.

6. Hilfe

> **Fragen?**
>
> **Treiber ohne Link?** Tippe unter „Persönliche Links“ auf „WhatsApp“ oder „Link kopieren“.
>
> **Treiberwehr nicht sichtbar?** Sie läuft nur zusammen mit der Lizenz für Drückjagd.
>
> **Etwas funktioniert nicht?** Schreibe uns an support@revierteam.de.