

# Guide TeamChasse

Gérez votre société de chasse.
Suivez la battue en direct.

Tout ce qu'on peut faire avec l'application,
écran par écran, en images.

teamchasse.fr

L'application des sociétés de chasse — gratuite, sans publicité.

VERSION 1.9.6 — 10/11/2026

# Sommaire

Touchez une ligne pour aller directement au chapitre.


› Démarrer ce soir — les 4 gestes, en une heure

1 À quoi sert TeamChasse

2 Créer son compte

3 Qui a le droit de faire quoi

4 L'accueil

5 La carte

6 Tracer la limite de l'ACCA

7 La direction de la traque

8 Les battues

9 Le tchat

10 Sorties et prélèvements

11 Les pièges photo

12 Les papiers de chaque chasseur

13 L'assemblée générale

14 Les arrêtés de votre département

15 La sécurité sur le terrain

16 Les réglages

17 Questions fréquentes

# Démarrer ce soir

Quatre gestes, une heure en tout.
Le reste du guide est là pour quand vous en aurez besoin.

## 1 Créez votre société

5 min

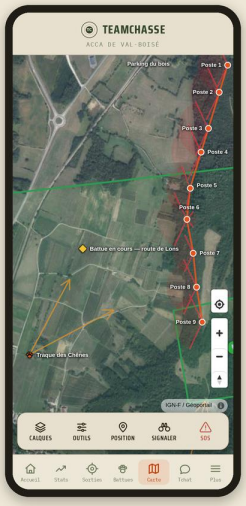
Inscrivez-vous sur app.teamchasse.fr, puis renseignez le nom de votre société, sa commune et son code postal. Choisissez la commune dans la liste qui s'affiche : elle place votre carte au bon endroit et va chercher vos arrêtés préfectoraux.




## 2 Posez quelques postes

15 min

Ouvrez la carte, touchez Outils puis Poste, et touchez la carte à chaque emplacement. Commencez par une ligne de battue, pas par tout le territoire — vous compléterez au fil de la saison.



## 3 Invitez vos chasseurs

10 min

Écran Chasseurs, tout en bas : saisissez l'adresse email de chacun. Il reçoit un lien, crée son mot de passe, et il est chez vous. C'est l'étape qui change tout : sans eux, l'appli n'est qu'un carnet personnel.




## 4 Créez votre première battue

5 min

Écran Battues : la date, l'heure, le chef de battue. Tout le monde reçoit une notification et répond présent ou absent depuis son téléphone. Le jour J, vous placez chacun à son poste.




### Faites-le sur ordinateur, pas sur le téléphone

Pour placer vos postes, tracer la limite et préparer vos battues, installez-vous devant un ordinateur : le grand écran change tout, on vise juste et on va cinq fois plus vite. Vos données sont les mêmes partout — ce que vous posez sur l'ordinateur est aussitôt sur le téléphone de chacun. Le téléphone, lui, sert sur le terrain : trouver son poste, répondre présent, signaler ce qu'on a vu.

### Et ensuite ?

Vous avez l'essentiel. Le reste vient quand le besoin se présente : la limite de l'ACCA avant l'AG, le plan de chasse à l'attribution des bracelets, la carte hors ligne avant la première battue au fond du bois. Le sommaire vous y mène en un clic.

# 1 À quoi sert TeamChasse

Ce que l'application remplace, et ce qu'elle apporte

TeamChasse remplace le carnet, le tableau d'affichage et les cinq groupes WhatsApp. Tout ce que fait une société de chasse au fil de la saison y tient : les membres et leurs papiers, les battues et les présences, le tchat de la société, la carte des postes, le tableau de chasse, le plan de chasse, la trésorerie, l'assemblée générale, et les arrêtés préfectoraux de votre département.

Elle marche sur téléphone, tablette et ordinateur — et aussi sans réseau : au fond du bois, la carte et les battues restent consultables. Elle s'installe depuis Google Play (Android), l'App Store (iPhone) et le Microsoft Store (Windows) : les trois liens sont dans Plus › « Installer l'appli ».

> **Elle est gratuite, et elle le restera**
>
> Pas d'abonnement, pas de version payante, pas de limite au nombre de chasseurs. Vous ne serez jamais démarché.

## Ce que vous trouverez ici

- Créer votre société et y faire entrer vos chasseurs.
- Ce que chaque rôle permet — président, chef de battue, piqueur, trésorier.
- Chaque écran expliqué, avec sa capture.
- Les gestes du jour de battue, dans l'ordre.
- Le tchat : les groupes, les photos, les documents, l'épinglé.
- La carte : postes, limite de l'ACCA, direction d'une traque.

> **Les images de ce guide**
>
> Toutes les captures viennent d'une société inventée pour l'occasion, « l'ACCA de Val-Boisé ». Les noms, les postes et les battues sont fictifs. Aucune donnée d'une vraie société n'apparaît dans ce document.

# 2 Créer son compte

Cinq minutes, une adresse email




Rendez-vous sur app.teamchasse.fr et touchez « Créer un compte ».

Il faut une adresse email valide : c'est elle qui permettra de récupérer votre mot de passe si vous l'oubliez, et elle seule.

Vous recevez un message de bienvenue. S'il n'arrive pas, regardez dans les indésirables.

# Confirmer son adresse

Un clic, pour retrouver son mot de passe un jour

Une faute dans l'adresse, et plus rien n'arrive : ni le mot de passe oublié, ni les nouvelles de la société. TeamChasse vous aide à l'éviter, sans jamais vous empêcher d'entrer.




À l'inscription : une faute de frappe courante est repérée, et une correction vous est proposée. C'est vous qui choisissez.




Sur l'accueil : votre adresse écrite en toutes lettres, tant qu'elle n'est pas confirmée.

1. Le mail de bienvenue contient le bouton « Confirmer mon adresse » : touchez-le, c'est fait.
2. Pas reçu ? Sur l'accueil, « Renvoyer le lien » (ou « Oui, m'envoyer le lien » si vous étiez déjà inscrit). Regardez aussi les indésirables.
3. L'adresse est fausse ? « Ce n'est pas la bonne » ouvre Mon compte : tapez la bonne. Un lien part à la nouvelle adresse, et elle ne remplace l'ancienne qu'une fois ce lien touché. D'ici là, vous vous connectez avec l'ancienne : impossible de s'enfermer dehors.

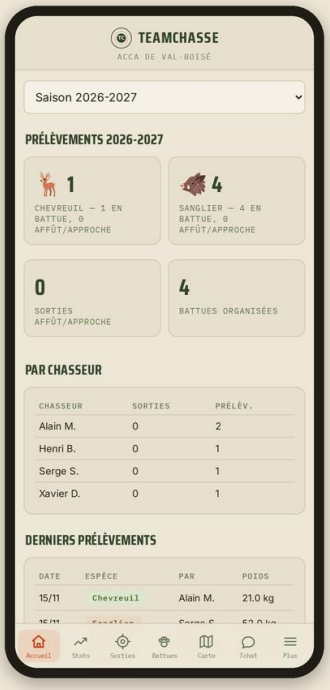
### Ne créez pas une société en double

Si votre société existe déjà sur TeamChasse, ne la recréez pas : demandez le code d'invitation à votre président. Deux sociétés du même nom, c'est deux groupes séparés qui ne se voient pas.
L'application vous prévient : si une société existe déjà dans votre commune, ou sous le même nom dans votre département, elle vous la montre avant de créer quoi que ce soit. « C'est la mienne » ouvre la case du code d'invitation ; « Non, c'en est une autre » crée la vôtre, sans rien mélanger.

# Créer sa société

Le nom, la commune, le code postal

Après l'inscription, l'application vous propose de créer votre société. La commune se complète toute seule dès les premières lettres — choisissez-la dans la liste : cela positionne votre carte au bon endroit et va chercher les bons arrêtés. Le code postal est demandé lui aussi : c'est lui qui tranche, car 1 482 noms de communes existent en double en France. Vous n'avez pas à saisir le département, il en est déduit. Et si votre village a fusionné ou ne figure pas dans la liste, tapez son nom tel que vous l'écrivez : le code postal suffit. Celui qui crée la société en devient le président.




Accueil › La saison : le bilan de votre société, une fois lancée.




L'écran de connexion : c'est par là que vos chasseurs entreront.

### Le département décide de beaucoup

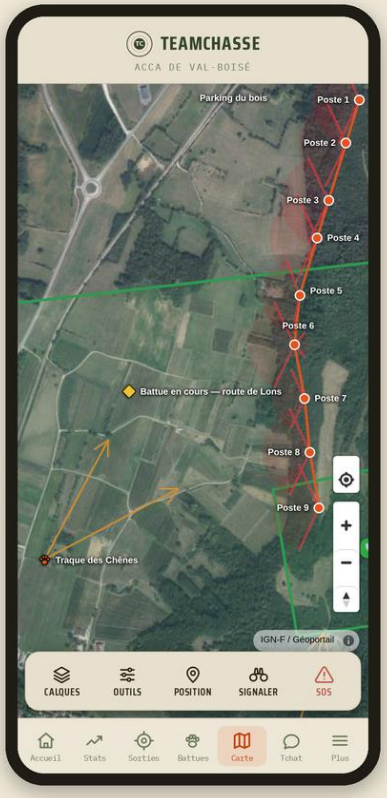
C'est lui qui détermine quels arrêtés préfectoraux vous seront présentés, et quel niveau de risque incendie s'affiche sur votre accueil. Prenez le temps de le renseigner correctement.

# 3 Qui a le droit de faire quoi

Les rôles, et ce qu'ils ouvrent

Chaque compte reçoit une fonction qui décide de ce qu'il peut modifier. Le bureau administre ; les membres consultent et répondent aux convocations.

| Fonction | Ce qu'elle permet en plus |
|---|---|
| Président | Tout : membres, battues, carte, trésorerie, AG, réglages. |
| Vice-président | Comme le président. |
| Chef de battue | Créer et animer les battues, placer aux postes, la carte. |
| Trésorier | Cotisations, dépenses, bilan financier. |
| Secrétaire | Assemblées générales, documents du bureau. |
| Garde-chasse | La carte et les repères de terrain. |
| Piqueur | Ses postes de traque : les poser, les déplacer, les mettre sur la battue, donner leur direction. |
| Membre | Consulter, répondre présent ou absent, déclarer ses sorties. |
| Invité | Consulter, sans cotisation. |




La carte : c'est là que chaque fonction se voit — le piqueur pose ses postes de traque, le chef de battue place ses chasseurs.

### Le piqueur, un cas à part

Il n'est pas du bureau, mais c'est lui qui mène les chiens : il sait dans quel sens la traque va pousser. Il gère donc ses postes de traque et leur direction — et rien d'autre. Il ne peut pas déplacer les postes de tir ni toucher aux limites.

## Faire entrer ses chasseurs

La fiche et le compte, deux choses différentes




La fiche — le chasseur existe dans vos listes : cotisation, permis, validation annuelle. Vous la remplissez sans qu'il ait l'application.

Le compte — il se connecte, voit les battues, répond présent, consulte la carte.

Avec son adresse email, les deux se font d'un seul geste.

### Le moment où l'appli devient utile

Tant que vous êtes seul connecté, TeamChasse n'est qu'un carnet personnel. Le jour où vos chasseurs l'ont, la battue s'annonce toute seule, les présences remontent, et chacun voit son poste. C'est là que ça change tout.

## Ajouter un chasseur

1. Écran Chasseurs, tout en haut : « Ajouter un chasseur ».
2. Saisissez son prénom, son nom et son adresse email, puis « Ajouter ».
3. C'est fait : sa fiche est créée, et il reçoit par mail son identifiant et un mot de passe provisoire. Le mot de passe s'affiche aussi à l'écran, au cas où le mail se perdrait.
4. Sans email, seule la fiche est créée — pratique pour un invité d'un jour.

## Il est déjà au carnet, mais n'a pas de compte ?

1. Sur sa fiche, marquée « pas de compte », ouvrez « Lui créer son accès ».
2. Tapez son adresse email, puis « Créer son accès ».
3. Il reçoit ses identifiants et arrive directement sur sa fiche, avec tout son historique.

## Il a déjà un compte TeamChasse ?

S'il est déjà inscrit (dans une autre société, ou pour regarder la démonstration), il n'entre pas d'office dans la vôtre : c'est lui qui accepte. Vous voyez « Demande envoyée » sur sa fiche ; lui voit votre demande en ouvrant l'application, avec « Accepter » ou « Refuser ». Tant qu'il n'a pas accepté, vous ne voyez rien de son compte. S'il refuse, vous ne pouvez pas le relancer : il peut toujours vous rejoindre avec votre code d'invitation.

Si nos mails n'arrivent pas à son adresse, la demande est enregistrée quand même, et vous lisez « Nos mails n'arrivent pas à son adresse : préviens-le de vive voix ». Il la verra en ouvrant l'application, avec un bandeau pour corriger son adresse.




Côté bureau : la demande attend son accord. Vous pouvez la retirer.




Côté chasseur : qui demande, pour quelle société, et deux boutons.

Pour inviter toute l'équipe d'un coup, « Autres façons de l'ajouter », en bas de l'écran, génère un lien à poster dans le groupe de la société : chacun crée son compte lui-même. Son bouton copier marche partout, applis iPhone et Mac comprises.

# 4 L'accueil

L'essentiel du moment, en un écran




C'est l'écran qui s'ouvre en premier. En haut, des touches pour les gestes de tous les jours.

Au bureau : La carte, Les battues, Prélèvement, Le carnet, La saison et Contacts. La saison ouvre le bilan : en forêt, prélèvements, par chasseur.

La barre du bas du bureau : Accueil, Stats, Sorties, Battues, Carte, Tchat et Plus. Celle des chasseurs : Accueil, Battues, Carte, Tchat, Contacts et Plus.

Où que vous soyez, Accueil vous ramène ici.

Tout en haut, sous le nom de la société : l'heure du lever et du coucher du soleil du jour, chez vous. Pour les heures de tir, suivez l'arrêté de votre département.

## Ce que chacun y trouve

Chasseur ou bureau : la prochaine battue, et ce qui demande votre attention




L'accueil d'un chasseur : la prochaine battue.




« Plus » : AG, documents, trésorerie, aide.

- la prochaine battue, avec le bouton pour répondre ;
- le risque incendie du jour dans votre département ;
- la météo du terrain ;
- les alertes qui vous concernent : permis à revalider, formation décennale à refaire.
- une société qui veut vous ajouter à ses chasseurs, et votre adresse à confirmer, tant qu'il y a lieu.

# 5 La carte

Le cœur de TeamChasse

C'est l'écran que vous ouvrirez le plus. Ce n'est pas un fond de carte : c'est tout le terrain de la société au même endroit, et il fonctionne sans réseau une fois téléchargé.

## Ce qu'elle porte

- Les fonds — photo aérienne de l'IGN (20 cm, la France entière), plan, satellite monde, et le cadastre par-dessus — éteint au départ pour laisser voir le terrain : Calques, puis Cadastre, pour l'allumer. Au zoom fort, les numéros de parcelle s'écrivent en noir sur une étiquette blanche : on ne les confond pas avec les numéros de poste.
- Vos repères — postes de tir, miradors, cabanes, postes de traque, parkings, accès, panneaux de battue.
- Vos lignes de battue — chaque poste rattaché à la sienne (ou à plusieurs), chacune sa couleur ; un poste peut aussi porter la sienne.
- La limite de l'ACCA — tracée à la main ou reprise du cadastre, parcelle par parcelle, avec sa surface en hectares.
- La réserve et les zones — réserve de chasse, apports, oppositions : on voit d'un coup d'œil où l'on ne chasse pas.
- La direction des traques — deux flèches orange ambré par poste de traque, le sens où les chiens vont pousser.
- Les angles de tir — deux lignes rouges partant du poste : le secteur où le chasseur posté a le droit de tirer. En bordeaux, les secteurs interdits : là où il ne faut pas tirer.
- Qui est où — la position de chacun pendant la battue, et son poste attribué avec son nom.
- Partager sa position — avec l'application à jour (iPhone, iPad et Mac 1.3.2, Android 1.0.10), votre position continue de partir téléphone verrouillé, rangé dans la poche ; une pastille bleue (iPhone) ou une notification (Android) rappelle que le partage tourne. Depuis un simple navigateur, le système coupe l'envoi dès que le téléphone est verrouillé : l'écran y reste donc allumé pendant le partage. Si votre position ne remonte plus, votre point ne disparaît pas : il passe en gris, avec l'âge de la dernière position reçue (« il y a 12 min »), pour que le chef de battue sache où vous êtes monté. Si le téléphone a coupé le partage, un bandeau rouge vous le dit (chapitre 15).
- Le vent du jour — direction et force, sur le terrain même.
- La mesure — distance et cap entre deux points, du poste à la ligne.
- Imprimer — la zone affichée, en PDF A4 ou A3, avec sa légende.
- Signaler — un sanglier vu, des traces, un animal blessé : le point part à toute la société, même sans réseau.
- Le SOS — votre position à tous, immédiatement.
- Les pièges photo — vos caméras, avec leur dernière photo dans la bulle (chapitre 11).

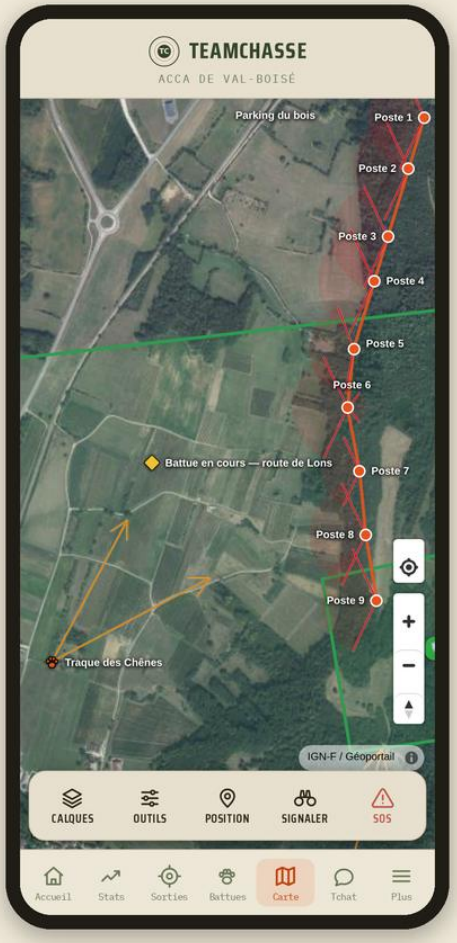
- Les prélèvements de la saison — en carte de chaleur, du bleu (peu) au rouge (beaucoup) : Calques, puis Prélèvements (chaleur) (chapitre 10).

### Et sans réseau

Téléchargez votre territoire avant de partir : au fond du bois, la carte, vos postes et vos battues restent là. Ce que vous signalez hors réseau part tout seul au retour.

### Ce qui entre et ce qui sort

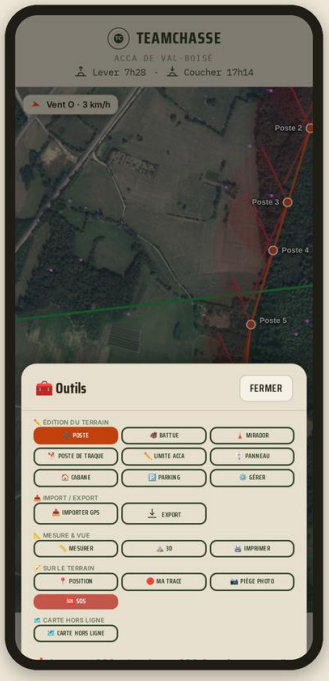
Import d'un GPS Garmin (GPX) pour reprendre des postes déjà relevés, export GPX et KML pour les ouvrir dans Google Earth ou les charger dans un autre GPS. Rien n'est enfermé.




Les repères se distinguent par leur forme, pas par un dessin dans un rond : on les lit d'un coup d'œil, même petits.

- rond : un poste de tir
- tour : un mirador
- patte : un poste de traque
- maison : une cabane
- losange : un panneau de battue

Les couleurs regroupent les postes d'une même battue.




Le menu Outils : tout ce qu'on peut poser sur la carte.

## Poser un poste

Et tous les autres repères de terrain

1. Ouvrez la carte, touchez Outils.
2. Touchez Poste.
3. Touchez la carte à l'endroit voulu : le poste est créé, vous le nommez.
4. Le mode reste actif : enchaînez vos postes sans revenir au menu.
5. Touchez Terminer quand vous avez fini.

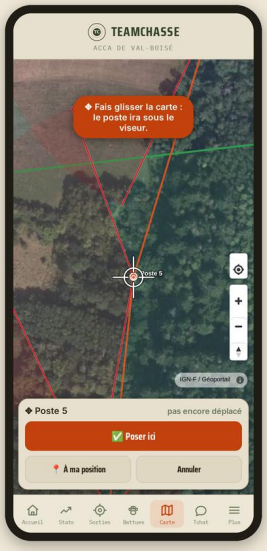
### Les autres repères

- Mirador — un poste surélevé.
- Cabane — le rendez-vous, le local.
- Panneau — les panneaux « battue en cours » à poser sur les routes.
- Poste de traque — d'où partent les chiens.

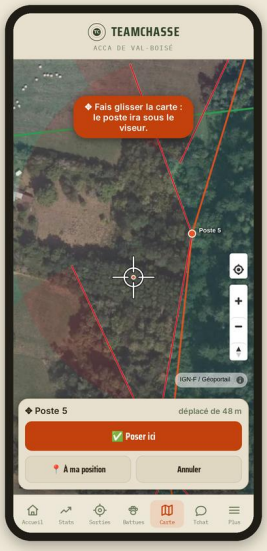
> **Toucher un repère existant**
>
> Un appui ouvre sa bulle : Y aller lance la navigation. Le bureau a, à côté, le bouton Modifier : infos, angle de tir, photo, renommer, déplacer, rattacher à une battue (« Ligne »), supprimer, ou changer son type. Quand vous déplacez un poste, la ligne de battue qui passait par lui le suit : pas besoin de la retracer.

## Déplacer un poste au viseur

Posé à peu près depuis la maison, recalé en faisant le tour du territoire




Le viseur s'ouvre sur le poste.




La carte glissée : « déplacé de 48 m ».

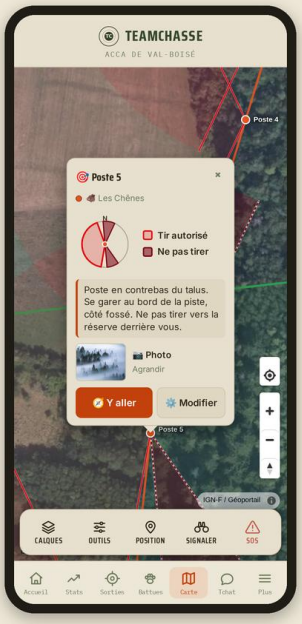
Touchez le poste, Modifier, puis Déplacer. Un viseur fixe apparaît au centre de la carte : faites glisser la carte dessous, zoomez au besoin. Toucher la carte ne fait qu'y amener le viseur : rien n'est posé.

En bas, la distance parcourue s'affiche (« déplacé de 12 m »). Poser ici enregistre la nouvelle place ; Annuler laisse le poste où il était.

À ma position pose le poste là où vous vous tenez, avec la précision du GPS. Moins bonne que ±30 m, une confirmation vous est demandée. Cette position n'est pas partagée avec la société.

## Ce que le bureau met sur un poste

Des infos, un angle de tir, des secteurs interdits, une photo : tout part de la bulle du poste




La bulle d'un poste, telle que tous la lisent.




Modifier déplie les réglages du poste (bureau).

Touchez un poste : sa bulle s'ouvre. Tous les chasseurs y lisent l'angle de tir, les secteurs interdits, les infos et la photo du poste — même sans réseau, au fond du bois, une fois la carte téléchargée.

Le bureau voit en plus le bouton Modifier, à côté de Y aller. Il déplie tout ce qu'on peut régler sur ce poste : infos, angle de tir, secteurs interdits, photo, nom, emplacement, battue.

### Les infos

1. Touchez le poste, Modifier, puis Ajouter des infos (Modifier les infos s'il y en a déjà).
2. Écrivez l'accès, où se garer, les randonneurs, une consigne particulière, puis Enregistrer. Tous les chasseurs les lisent dans la bulle.

### La photo

1. Touchez le poste, Modifier, puis Photo.
2. Prendre ouvre l'appareil photo, Galerie reprend une photo déjà faite. Retirer l'enlève (un second toucher confirme).
3. Dans la bulle, la photo apparaît en vignette : touchée, elle s'agrandit.

## Les infos et la photo du poste

Les deux fenêtres du bureau




Modifier, puis Ajouter des infos.




Modifier, puis Photo : prendre, galerie, retirer.

## L'angle de tir

Le secteur où le chasseur posté a le droit de tirer




Touchez le poste, Modifier, puis Angle de tir. Un cercle d'aide en pointillé apparaît autour du poste.

Touchez un bord du secteur sur la carte, puis l'autre bord — dans l'ordre que vous voulez. Le secteur se dessine à mesure.

La distance proposée est de 50 m : réglez-la avec – et + (10 m à chaque fois ; sur ordinateur, on la tape en chiffres), puis touchez Enregistrer.

« Refaire » recommence les deux touchers ; « Annuler » laisse le poste tel qu'il était.

Deux secteurs — une maison en face coupe le tir en deux ? Une fois le 1er angle posé, Modifier propose Ajouter un 2e angle, même geste. La bulle les dessine tous les deux, la carte imprimée aussi. Chacun se change ou s'efface à part ; effacer le 1er fait remonter le 2e.




## L'angle de sécurité de 30°

Une direction de tir, quinze degrés de chaque côté




Touchez le poste, Modifier, puis Angle de tir.

Touchez deux fois la direction de tir, au même endroit : le secteur de 30° se dessine, centré sur cette direction — 15° de chaque côté. Réglez la distance, puis Enregistrer.

Un secteur déjà tracé, plus large ou de travers ? Le bouton Angle de sécurité : 30°, dans la barre de l'angle, le ramène à 30° autour de son milieu.

Comme pour tout angle : « Refaire » recommence, « Annuler » laisse le poste tel qu'il était.

# Les secteurs interdits

Les directions où il ne faut pas tirer : un voisin, une maison, une route




L'angle de tir dit où l'on peut tirer. Un secteur interdit dit l'inverse : une direction vers laquelle on ne tire jamais depuis ce poste.

Touchez le poste, Modifier, puis Secteur interdit (30°).

Touchez deux fois la direction dangereuse, au même endroit : un secteur de 30° se forme. Ou touchez un bord, puis glissez vers l'autre : les degrés défilent en haut de l'écran, et le secteur se cale tout seul à 30° quand on y arrive. Touchez pour poser.

Réglez la portée avec – et +, puis touchez Enregistrer.

Plusieurs par poste, jusqu'à 6 : un vers chaque voisin, et parfois un devant, à cause d'un obstacle. Après Enregistrer, la saisie du suivant s'ouvre toute seule : touchez deux fois l'autre direction, où vous voulez, ou Annuler si c'est fini. Plus tard : Modifier, puis Ajouter un secteur interdit.

Pendant la saisie, le double-toucher ne zoome plus la carte.

Dans la bulle, pour tout le monde, une petite boussole les dessine, le nord en haut : l'angle de tir en rouge, chaque secteur interdit en bordeaux — aucun chiffre à lire. Ci-contre, le poste 5 et ses deux secteurs, un de chaque côté de son angle de tir.

Chacun se règle à part — Modifier, puis « Changer le secteur interdit n° 2 » ou « Effacer le secteur interdit n° 2 ». Les autres secteurs et l'angle de tir ne bougent pas.

Ne pas confondre — l'angle de tir dit où l'on peut tirer ; le secteur interdit (bordeaux, bords en pointillé) dit où l'on ne tire jamais. Les deux font 30° quand on les pose d'un double toucher.




### Ce que tout le monde voit

Sur la carte, l'angle de tir, ce sont deux lignes rouges en trait plein et un intérieur à peine teinté. Un secteur interdit se dessine en bordeaux soutenu, avec des bords en pointillé : on ne confond pas les deux. Dans la bulle, une petite boussole les redessine, le nord en haut, avec sa légende « Tir autorisé » et « Ne pas tirer ». Pour changer un angle : Modifier, puis « Changer l'angle de tir » — la barre repart de l'angle actuel, on ajuste ; « Refaire » le retrace au doigt. Les angles et secteurs se masquent au besoin dans Calques.

# Imprimer la carte

La zone affichée, en PDF A4 ou A3, prête à distribuer au rond



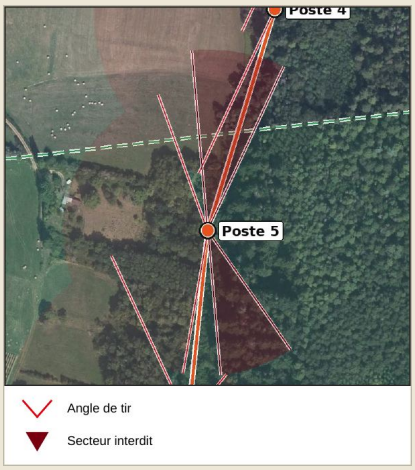

Cadrez la carte sur votre battue, puis Outils, Imprimer. Ce qui s'imprime, c'est la zone affichée à l'écran.

Options : le titre (le nom de la battue est proposé), le format A4 ou A3, paysage ou portrait, le fond photo aérienne ou plan.

Touchez Créer le PDF : il s'ouvre dans le lecteur PDF du téléphone ou de l'ordinateur, d'où on l'imprime ou on l'envoie.

Sur la feuille : les lignes de battue, les postes avec leur numéro, chacun à la couleur de sa ligne (ou à la sienne, s'il en a une), les angles de tir, les secteurs interdits, les parkings avec leur nom écrit à côté du P, les panneaux « Battue en cours » (un losange numéroté), les équipes de traque (T1, T2…) avec leur direction, les limites et zones — et en dessous la légende : « Couleur = nom de la ligne » pour chaque battue, le nom complet de chacun, le nord et l'échelle.

Les secteurs interdits s'impriment tous, comme à l'écran, en bordeaux, et la légende leur donne leur propre entrée : « Secteur interdit », à côté de « Angle de tir ». Ci-contre, le poste 5 sur une feuille imprimée.

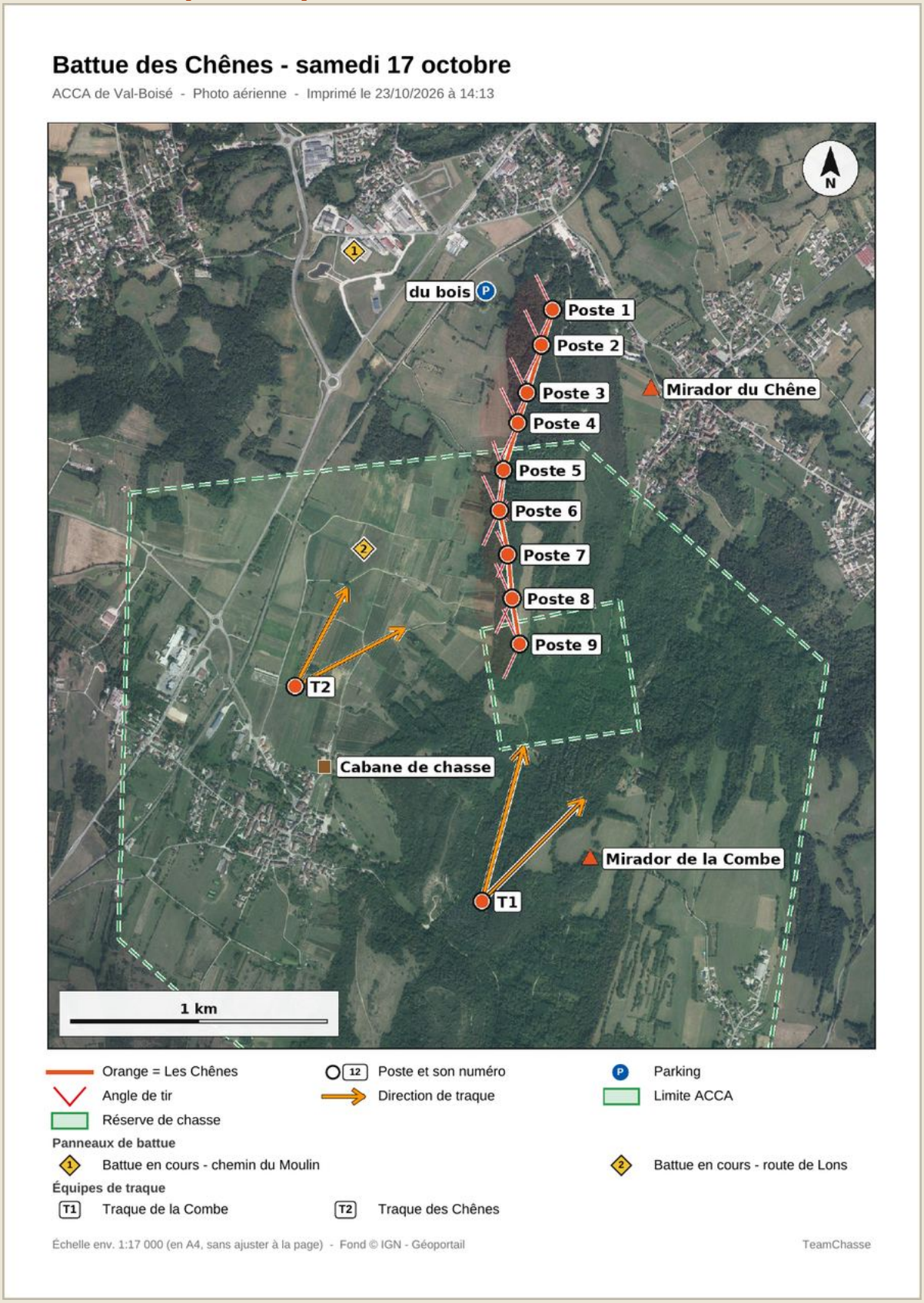



Le poste 5 imprimé : son angle de tir et ses deux secteurs interdits.

### Bon à savoir

L'échelle écrite en bas de la feuille est juste si l'on imprime au format choisi (A4 ou A3) sans ajuster à la page. Si une partie du fond de carte n'a pas pu être chargée, la feuille le signale en haut : réimprimez un instant plus tard. Pour une battue étendue, dézoomez un peu avant d'imprimer : tout ce qui est hors de l'écran reste hors de la feuille. Et quand vous déplacez un poste, la ligne de battue le suit : la feuille suivante est déjà à jour.

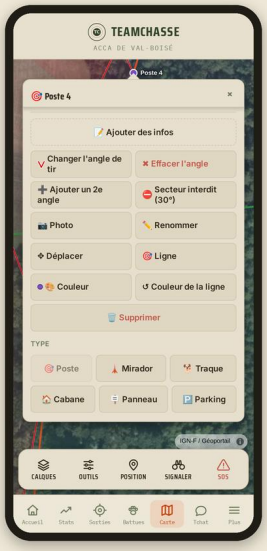
## Une battue complète, imprimée




La battue des Chênes imprimée en A4 portrait : neuf postes à la couleur de leur ligne (« Orange = Les Chênes ») et leurs angles de tir, deux équipes de traque (T1, T2) et leur direction, deux panneaux, la réserve et la limite de la société.

## La couleur d'un poste

Le faire ressortir sur la carte, sans créer de ligne




Modifier, puis Couleur.




Gérer › Postes & points.

Un poste prend d'office la couleur de sa ligne. Pour lui donner la sienne : touchez le poste, Modifier, puis Couleur, et choisissez-la.

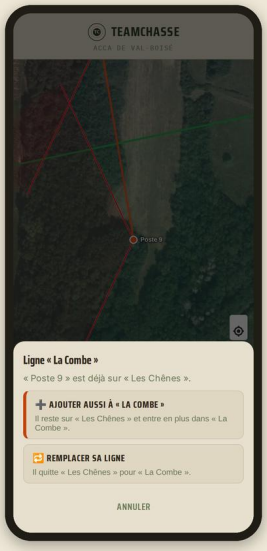
Pour la retirer : Couleur de la ligne (ou Couleur par défaut si le poste n'est sur aucune ligne).

Plusieurs postes d'un coup : Outils › Gérer › Postes & points, cochez-les, puis Couleur — le bouton affiche le nombre de postes cochés.

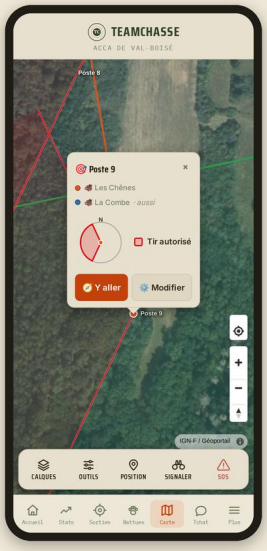
Quelle couleur l'emporte : celle du poste, sinon celle de sa ligne, sinon la couleur par défaut — à l'écran comme sur la carte imprimée. Comme pour renommer un poste, c'est le bureau qui la change.

## Un poste dans plusieurs lignes

Le même poste sert à deux battues : inutile de le poser deux fois




Ajouter aussi, ou remplacer.




Ses deux lignes dans la bulle.

Touchez le poste, Modifier, puis Ligne, et choisissez une autre ligne que la sienne. Une feuille vous propose :

Ajouter aussi à « … » — il garde sa ligne et entre en plus dans celle-ci ;
Remplacer sa ligne — il quitte l'ancienne.

Même choix depuis Gérer › Attribuer, pour des postes cochés. La bulle liste ses lignes, « aussi » marquant les lignes en plus. Pour l'en sortir : Modifier, puis Retirer de « … ».

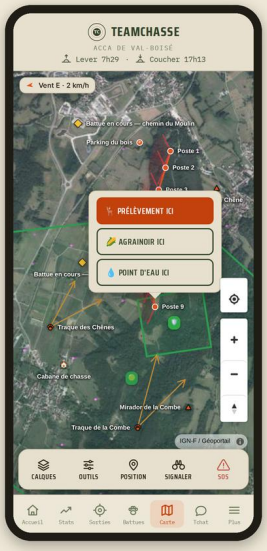
Sa ligne principale garde son numéro et sa couleur.

### Le jour de la battue

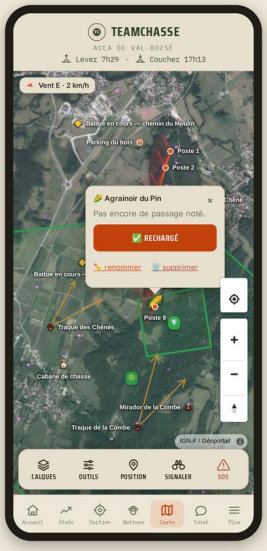
Au placement des chasseurs, le poste apparaît sous chacune de ses lignes, et sur la feuille de battue de chacune. Sur la carte, il ne disparaît que si toutes ses lignes sont décochées dans Calques & légende.

# Un appui long sur la carte

Noter quelque chose là où l'on est, sans passer par les menus




Le doigt posé une seconde.




L'agrainoir et son dernier passage.

Gardez le doigt posé une seconde sur la carte (à l'ordinateur : clic droit). Un petit menu s'ouvre à cet endroit :

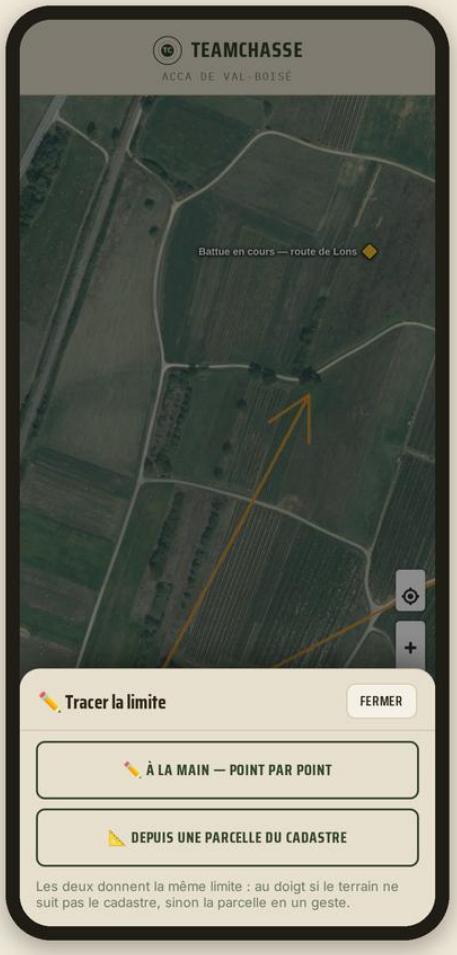
- Prélèvement ici : la fiche du prélèvement s'ouvre avec le lieu déjà rempli ;
- Agrainoir ici ;
- Point d'eau ici.

Touchez un agrainoir ou un point d'eau : sa bulle dit quand on y est passé pour la dernière fois et par qui. Le bouton Rechargé (ou Rempli) note votre passage d'un doigt.

Tout le monde les voit ; celui qui l'a posé, ou le bureau, peut le renommer ou le supprimer.

# 6 Tracer la limite de l'ACCA

À la main, ou depuis le cadastre




Outils › Limite. Deux façons, au choix :

À la main — vous touchez les coins l'un après l'autre. Pratique quand le terrain ne suit pas le cadastre.

Depuis une parcelle — vous touchez une parcelle, son contour exact est repris. Vous pouvez en toucher autant que nécessaire.

## Plusieurs parcelles, un seul tour

Un territoire d'ACCA tient rarement sur une seule parcelle. Touchez-les toutes : chacune se remplit de vert, et le compteur affiche le nombre et la surface cumulée. Re-toucher une parcelle la retire.

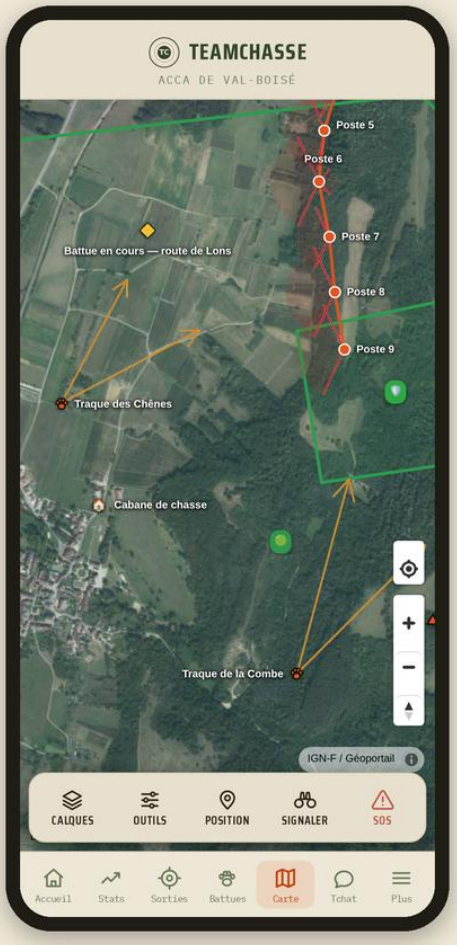
À la validation, les parcelles sont assemblées en un seul contour : les limites intérieures disparaissent, il ne reste que le tour de votre terrain. Si certaines ne se touchent pas, elles restent des morceaux séparés — on ne relie pas deux bois par une ligne qui n'existe pas.

### Retoucher une limite

Une parcelle est souvent à cheval sur deux communes, donc sur deux ACCA. Touchez la limite puis « Modifier la forme » : des poignées apparaissent. Glissez un coin pour le décaler, touchez un « + » au milieu d'un côté pour ajouter un coin, touchez un coin pour le supprimer.

# 7 La direction de la traque

Où les chiens vont pousser




Deux flèches partant du poste de traque disent dans quel sens la battue va progresser. Tout le monde le sait avant de partir aux postes.

Touchez le poste de traque, Modifier, puis Direction de la traque.

Touchez la carte là où va la première flèche : elle suit votre doigt. Puis la seconde. C'est enregistré tout seul.

Ce n'est pas un tracé au mètre près : c'est le sens général, et c'est bien l'intention. Les flèches s'affinent quand vous prenez du recul, pour ne pas masquer le reste de la carte.

## Le poste de traque, de bout en bout

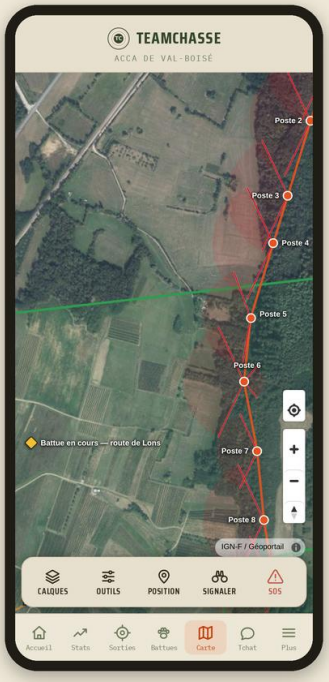
Le poser, le déplacer, le rattacher à la battue, régler sa direction

1. Le poser — Outils, puis « Poste de traque ». Touchez la carte à l'endroit d'où les chiens partent. Le mode reste actif : posez-en plusieurs à la suite, puis « Terminer ».
2. Le nommer — un appui dessus, Modifier, puis « Renommer ». Un nom que tout le monde reconnaît au rond vaut mieux qu'un numéro.
3. Le déplacer — un appui dessus, Modifier, puis « Déplacer » : faites glisser la carte sous le viseur, puis « Poser ici ». Ses flèches le suivent.
4. Le rattacher à une battue — un appui dessus, Modifier, puis « Ligne », et choisissez la battue. Il prend sa couleur et part avec elle dans les exports.
5. Donner sa direction — un appui dessus, Modifier, puis « Direction de la traque », puis touchez où va la première flèche, puis la seconde.

6 Retirer la direction — un appui dessus, Modifier, puis « Retirer la direction ». Le poste reste, les flèches disparaissent.

### Ce que le piqueur peut faire seul

Le piqueur mène les chiens : il gère ses postes de traque sans passer par le président. Il peut les poser, les déplacer, les rattacher à la battue et régler leur direction. En revanche il ne touche ni aux postes de tir, ni aux miradors, ni aux limites — chacun son domaine. Les autres voient ses flèches sans pouvoir les bouger : personne ne déplace une traque par erreur au rond.




La carte plein écran : postes, lignes et territoire d'un seul regard.

# 8 Les battues

Créer, annoncer, suivre




L'écran Battues liste les battues à venir et le calendrier de la saison.

Le bouton en haut ouvre les consignes de sécurité à lire au rond, avec en dessous celles de votre société (voir « Vos propres consignes de sécurité »).

Juste dessous, vous pouvez mettre vos battues dans l'agenda du téléphone (voir « Mes battues dans l'agenda du téléphone »).

Pour en créer une : la date, l'heure, le chef de battue et le secteur, la réponse à « Repas après la battue ? » et, si vous voulez, le gibier à tirer. Tous les membres reçoivent une notification.




La fiche d'une battue : qui vient, les postes, le tableau de chasse.

# Vos propres consignes de sécurité

Sous le texte officiel, celles de votre société

Au rond, on lit les consignes de sécurité. Le texte officiel est le même pour toutes les sociétés. Il ne se modifie pas : c'est lui qui fait foi.

Votre société peut ajouter les siennes. Allez dans Plus › Réglages de la société › Consignes de sécurité. Écrivez une consigne par ligne, puis touchez Enregistrer. Par exemple : un hameau à ne pas viser, le parking où se garer, les chiens attachés jusqu'au signal.

Pour les ranger, écrivez un titre seul sur sa ligne, terminé par deux-points : « Annonces du gibier : », « Postés : », « Traqueurs : ». Il sort en gras, ses consignes en dessous.




Plus › Réglages de la société › Consignes de sécurité.



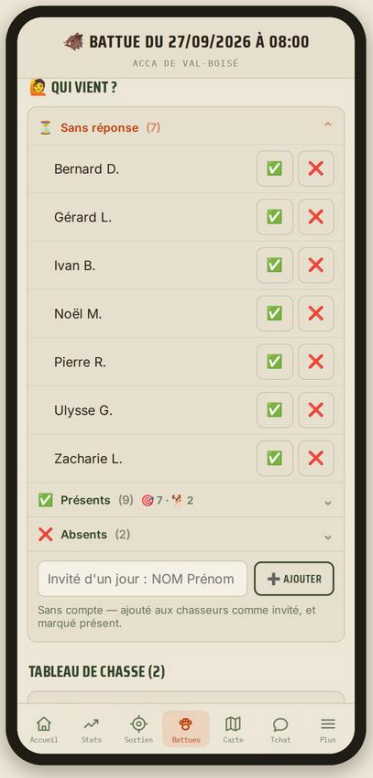

La feuille lue au rond : le texte officiel, puis le cadre de la société.

Vos consignes s'impriment sous le texte officiel, dans leur propre cadre : « Consignes propres à » votre société. En haut de la feuille, le nom de la société, et son logo si vous en avez ajouté un.

Pour ouvrir la feuille : le bouton Consignes de sécurité en battue, en haut de l'écran Battues. Vos consignes sont aussi sur la feuille de sécurité de chaque battue.

# Qui vient ?

Trois groupes, un seul écran




Sur la fiche de la battue, Qui vient ? range tout le monde en trois groupes : les présents, les absents, et ceux dont on attend encore la réponse.

C'est ce dernier groupe qui s'ouvre en premier — c'est le seul où vous avez quelque chose à faire.

Un chasseur vous a dit oui au téléphone ? Touchez la coche en face de son nom, c'est réglé. Vous ne touchez que lui : si quelqu'un répond de son côté pendant ce temps, sa réponse n'est pas écrasée.

### Le rappel de la veille

La veille de la battue, à 18 h, ceux qui sont convoqués et n'ont pas encore répondu reçoivent une notification : « Battue demain 8h — tu viens ? ». Elle ouvre la battue : un doigt sur Je viens ou Absent, et c'est réglé. Une seule fois par battue ; ceux qui ont déjà répondu ne reçoivent rien.

# Mes battues dans l'agenda du téléphone

Ajoutées une fois, à jour toutes seules




En haut de l'écran Battues, touchez Ajouter mes battues à l'agenda du téléphone, puis :

iPhone, iPad ou Mac : le Calendrier s'ouvre, touchez S'abonner. Google Agenda : sur Android, touchez ensuite Ajouter. Copier le lien : pour un autre agenda (Outlook…).

Ensuite, plus rien à faire : une battue ajoutée ou déplacée se met à jour toute seule, en quelques heures. Vous ne voyez que vos battues, celles où vous êtes convoqué, jamais le nom des autres. Répondez Absent : la battue sort de votre agenda.

Le lien est à vous seul. Il est coupé si vous changez votre mot de passe ou quittez la société. Partagé par erreur ? Changer le lien en fait un nouveau : l'ancien ne marche plus.

# Posté ou traqueur

Chacun le dit en répondant « Je viens »




Sur la page de la battue.




Dans la convocation du tchat.

Quand un chasseur répond Présent à une battue, l'application lui demande aussitôt Tu seras… : Posté ou Traqueur. Un toucher suffit, et il peut changer d'avis jusqu'au jour de la battue.

La question se pose au même endroit que la réponse : sur la page de la battue, et dans la convocation du tchat, juste sous « Je viens ».

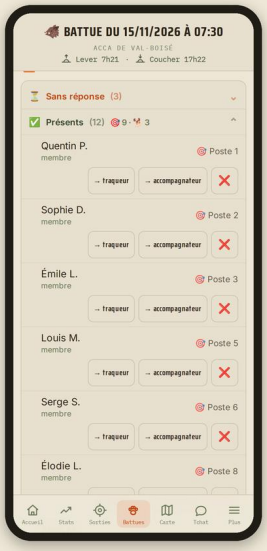
Tant qu'il n'a rien dit, un chasseur dont la fiche dit « piqueur » est compté traqueur, les autres postés.

## Ce que ça change

- Les compteurs — la fiche de la battue, « Qui vient ? » et la convocation donnent le nombre de postés et de traqueurs.
- Le placement — les traqueurs ne sont pas proposés au placement aux postes : la liste ne garde que ceux qu'il faut poster.
- La feuille de battue — en PDF, un traqueur est marqué « (traqueur) » à côté de son nom (« (piqueur) » pour un piqueur).

# Le bureau corrige, ou décide seul

Un bouton sous la liste, un réglage pour la société




« Changer posté / traqueur » : les boutons à côté des noms.




Réglages › Posté ou traqueur.

Sous chaque nom : membre, invité ou piqueur. Un chien à côté : il est traqueur. Pour corriger un invité ou une fiche sans compte, Changer posté / traqueur, sous les présents, sort les boutons à côté des noms : une flèche, puis traqueur, posté ou accompagnateur.

Dans Réglages, la rubrique Posté ou traqueur dit qui décide :

- Chaque chasseur (par défaut), en répondant « Je viens » — le bureau peut toujours corriger ;
- Le bureau seulement : les chasseurs ne voient plus les boutons, mais « tu es noté posté » (ou traqueur).

### Un accompagnateur sans permis

Un jeune, ou quelqu'un qui suit la battue sans chasser : le bureau touche Changer posté / traqueur, puis accompagnateur sur sa ligne. Il n'a ni poste ni place à la traque, il est compté à part, et la feuille de battue le marque « (accompagnateur) », comme sur le carnet.




## Quand le bureau décide seul

Le chasseur répond toujours Présent ou Absent. À la place des boutons Posté et Traqueur, il lit ce qui a été décidé pour lui : « Pour l'instant tu es noté posté » (ou traqueur), et que c'est le bureau qui le décide dans sa société.

Même chose dans la convocation du tchat : « Tu es noté posté — le bureau décide ».

# Le repas après la battue

Qui reste manger, compté tout seul




À la création : Oui, puis le menu, le prix ou le lieu.




Sur la battue : ce qui est prévu, les couverts, et la question pour chacun.

En créant la battue, ou dans « Modifier la battue », répondez Oui à « Repas après la battue ? ». Chaque chasseur répond alors pour le repas, à part de la battue : on peut ne pas chasser et venir manger.

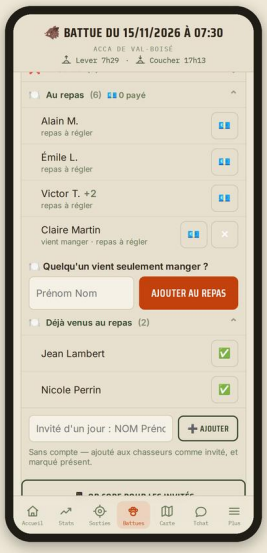
Sous le Oui, une case libre « Le repas » : écrivez-y ce que vous voulez — le menu, le prix, le lieu. Chacun le lit sur la battue et dans la convocation du tchat avant de répondre.

Dans « Qui vient ? », la liste « Au repas » donne les noms. Quelqu'un vous a répondu de vive voix ? Touchez le petit couvert à côté de son nom : c'est noté pour lui.

Repas payant ? Dans « Au repas », touchez le petit billet à côté d'un nom quand il a payé, même des semaines après la battue. Les repas pas encore réglés de la saison sont rassemblés en haut de la page Battues, dans « Repas à encaisser » : un toucher sur « Payé » suffit.




Le chasseur : Oui, puis combien il en amène.




Le bureau : « +2 », une personne qui vient manger, le total et les déjà venus.

Il vient avec quelqu'un ? Après « Oui » au repas, le chasseur lit « As-tu un ou plusieurs invités, seulement pour le repas ? » et touche Seul, +1, +2, +3 ou +4, sur la battue comme dans la convocation du tchat. Chacun compte pour un couvert, plus ceux qu'il amène : le total est juste, en haut de la battue et dans « Au repas ». Un « +2 » à côté d'un nom veut dire qu'il vient à trois ; vous le voyez aussi dans « Repas à encaisser ». S'il répond finalement « Non », ses accompagnants sont retirés avec lui.

Quelqu'un vient seulement manger ? Une épouse, un voisin, sans fiche de chasseur : en bas de « Au repas », écrivez son nom et touchez Ajouter au repas. Il compte dans les couverts, et son repas se règle comme les autres. Déjà venu à un repas ? Dans « Déjà venus au repas », juste dessous, la coche verte le remet sans retaper.

# Les demi-actionnaires

Convoqués seulement aux battues que vous leur ouvrez




Trésorerie : la case sur la catégorie.




La case, à la création de la battue.

Certains chasseurs ne viennent qu'à certaines battues : les demi-actionnaires, par exemple, seulement les week-ends complets.

Une seule fois — dans Trésorerie, sous leur catégorie de cotisation, cochez Convoqués seulement aux battues ouvertes.

À chaque battue — en la créant, une case Ouverte aux … apparaît. Cochée : tout le monde est convoqué, comme avant. Non cochée : eux ne reçoivent ni l'annonce, ni la convocation, ni vos messages sur cette battue. Ils peuvent quand même s'inscrire : rien n'est bloqué.




Sauf exception — sur la fiche de la battue, en tête de « Qui vient ? », le bureau voit le groupe Non convoqués.

Un toucher sur la coche verte en face d'un nom : il est inscrit présent, et il reçoit tout de suite une notification sur son téléphone. Il suit ensuite les messages de la battue comme les autres.

# Un chasseur amène des invités qui chassent

Il les annonce, le bureau valide




Le chasseur : ses deux invités en attente du bureau.




Le bureau : Valider ou Refuser, pour chacun.

Un membre, actionnaire ou demi-actionnaire, répond Présent : il lit alors « Tu amènes des invités qui chassent ? ». Il écrit NOM Prénom et touche +, autant de fois qu'il a d'invités. Chacun s'affiche « en attente du bureau » ; il peut le retirer tant que le bureau n'a rien dit.

Le bureau reçoit une notification et trouve sur la battue l'encadré Invités annoncés — à valider. Valider fait comme « Invité d'un jour » : ajouté aux chasseurs comme invité, marqué présent. Refuser ne crée rien. Le chasseur reçoit une notification dans les deux cas.

S'il répond finalement Absent, ses invités en attente sont retirés. Un compte invité ne peut pas annoncer d'invités. Un invité validé n'entre pas dans le quota d'extérieurs.

# Le gibier à tirer

Ce qu'on a le droit de prélever, annoncé avant le rond




La saisie, une ligne par espèce.




Ce que lit chaque chasseur.

En créant la battue, ou dans « Modifier la battue », le bloc Gibier à tirer prend une ligne par espèce : l'espèce, puis le nombre. Laissez le nombre vide pour sans limite.

L'espèce s'écrit comme chez vous : Sanglier, Biche, Jeune cervidé, C1, C2… L'application propose les espèces courantes, et retient celles que votre société a déjà écrites.

+ Ajouter une espèce ouvre une ligne de plus, la croix en retire une. Tous les chasseurs le lisent sur la fiche de la battue, et il s'imprime sur la feuille de battue.

# Dupliquer la battue

La battue du matin, refaite l'après-midi




Le volet, sous « Modifier la battue ».




La battue de l'après-midi, déjà prête.

Une battue le matin, une autre l'après-midi ? Inutile de tout ressaisir. Sur la page de la battue, carte Gestion de la battue, ouvrez Dupliquer la battue (ex : l'après-midi).

Trois cases : la date (celle de la battue), l'heure (14:00 proposé quand la battue est le matin) et le secteur / ligne de battue. Puis Créer la battue.

La nouvelle battue reprend le chef, le canal radio et le gibier à tirer. Les postes et les réponses repartent de zéro : ce ne seront pas les mêmes. Les membres reçoivent l'annonce, comme pour une nouvelle battue.

# Le jour de la battue

Les six gestes, dans l'ordre

1. La veille — « Convoquer » envoie l'annonce dans le tchat de la société.
2. Les réponses — chacun touche « Présent » ou « Absent » depuis son téléphone, et dit s'il sera posté ou traqueur. Vous suivez ça dans « Qui vient ? », et vous pouvez répondre à la place de celui qui vous l'a dit de vive voix.
3. Au rond — vous ouvrez les consignes de sécurité et vous les lisez à voix haute.
4. Le placement — l'écran « Placer les chasseurs » : un chasseur, puis son poste. Vous voyez la ligne entière sur la carte au fur et à mesure.
5. Envoyer les postes — ils partent dans le tchat, chacun reçoit le sien et le retrouve sur la carte.
6. Après la battue — vous ajoutez les animaux prélevés au tableau de chasse, écrivez le résumé de la journée, puis « Clôturer la battue » : l'accueil passe à la suivante.

# Placer les chasseurs

La veille au chaud, ou le matin au rond




Vous choisissez la ligne de battue : ce sont ses postes qui sont à pourvoir, et eux seuls.

Puis un chasseur, puis son poste. La carte au-dessus montre la ligne entière et se met à jour à chaque attribution : vous voyez les trous d'un coup d'œil.

Chaque poste garde sa couleur de la carte : une pastille dans la liste, la même sur la petite carte. Un poste pourvu y porte une petite coche. Les panneaux de battue ne sont pas proposés : on n'y poste personne.

Les postes qui restent vides, c'est normal — une ligne de quinze postes tenue par onze chasseurs, ça arrive tous les samedis.

# Une battue sur plusieurs territoires

Plusieurs lignes dans la même battue

Sur l'écran Placer les chasseurs, choisissez la première ligne, puis + Ajouter une autre ligne. Les postes de toutes les lignes choisies sont proposés, sur la feuille de battue aussi. Retirer enlève une ligne.

### Les traqueurs sont à part

Ils mènent les chiens : ceux qui sont notés traqueurs à cette battue (les piqueurs, tant qu'ils n'ont rien dit) ne sont pas dans la liste des chasseurs à poster, et ils n'apparaissent pas en face d'un poste sur la feuille. Rien à décocher, c'est automatique.

### Faites-le sur un ordinateur

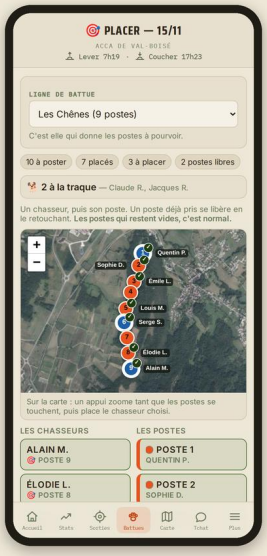
Pour une première ligne, l'écran d'un ordinateur vous fera gagner un quart d'heure. Une fois la ligne posée, le téléphone suffit amplement le samedi matin.

## Un chasseur qui change de poste

Le 19, puis le 19 bis : jusqu'à trois postes dans la battue




Les postes suivants, sous le placement.




Ses postes, de sa couleur.

Sous le placement, la partie Postes suivants : chaque chasseur déjà placé y a sa ligne, avec son 1er poste rappelé.

Choisissez le poste où il ira ensuite, et un troisième s'il le faut, puis Enregistrer juste en dessous. Sur la carte du placement, tous ses postes prennent sa couleur, une par chasseur qui se déplace.

Tout le monde voit la suite : sur la battue, dans le tchat, sur la feuille de battue, sur l'accueil du chasseur et sur la page de l'invité.

Une fois en place, sa carte lui propose Aller au poste suivant : la flèche et la distance l'y mènent. Le compteur du chef reste sur le 1er poste.

## Le résumé de la battue

Ce qu'il faut retenir de la journée, lu par tous




Le bureau écrit, puis enregistre.




Ce que lit chaque chasseur.

Sur la page de la battue, l'encadré Résumé de la battue garde ce qu'il faut retenir : le tableau, l'heure où les chiens sont rentrés, une clôture à réparer.

Le bureau l'écrit dès le jour de la battue, puis touche Enregistrer le résumé. Il peut le reprendre plus tard : la dernière version remplace l'autre.

Tout le monde le lit sur la page de la battue, sans pouvoir le modifier.

Participants : 9

Résumé de la battue : 2 sangliers au tableau. Chiens tous rentrés à 16 h.

Le grillage du bas des Chênes est à revoir avant la prochaine.

Le résumé est repris dans le PDF de la battue.

# Clôturer la battue

Le jour même, sans attendre minuit




Clôturée : « Battue terminée », et de quoi la rouvrir.




Aussitôt, l'accueil passe à la suivante.

Une battue reste « en cours » toute la journée. Le soir venu, le bureau peut la fermer à la main : sur la fiche de la battue, en bas, Clôturer la battue. Le bouton n'apparaît que le jour même.

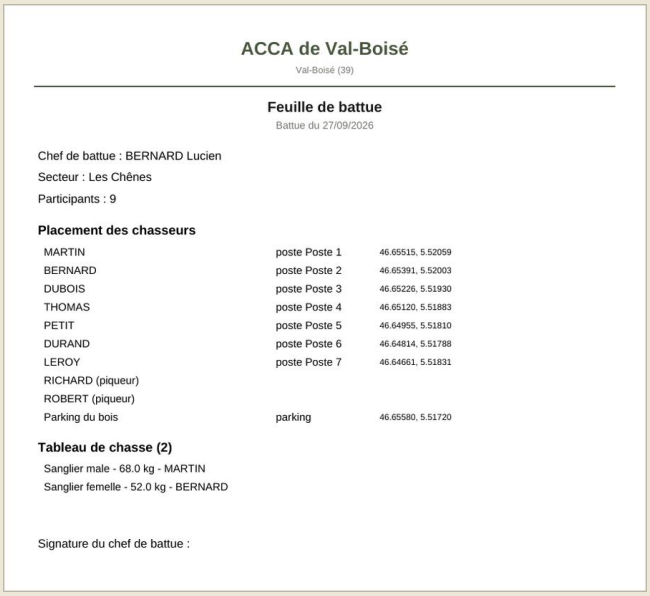
La battue passe en terminée : plus de réponses, et l'accueil de chacun affiche la battue suivante — les chasseurs peuvent déjà dire s'ils viennent.

Trop tôt ? Rouvrir la battue, au même endroit, la remet en cours.

# La feuille pour la fédération

Tout ce qu'on vous demandera

Sur la fiche de la battue, Feuille de battue produit un document prêt à présenter : le chef de battue, le secteur, les participants, le poste de chacun avec ses coordonnées GPS, le tableau de chasse.



ACCA de Val-Boisé

Val-Boisé (39)

**Feuille de battue**

Battue du 27/09/2026

Chef de battue : BERNARD Lucien

Secteur : Les Chênes

Participants : 9

**Placement des chasseurs**

| | | |
|---|---|---|
| MARTIN | poste Poste 1 | 46.65515, 5.52059 |
| BERNARD | poste Poste 2 | 46.65391, 5.52003 |
| DUBOIS | poste Poste 3 | 46.65226, 5.51930 |
| THOMAS | poste Poste 4 | 46.65120, 5.51883 |
| PETIT | poste Poste 5 | 46.64955, 5.51810 |
| DURAND | poste Poste 6 | 46.64814, 5.51788 |
| LEROY | poste Poste 7 | 46.64661, 5.51831 |
| RICHARD (piqueur) | | |
| ROBERT (piqueur) | | |
| Parking du bois | parking | 46.65580, 5.51720 |

**Tableau de chasse (2)**

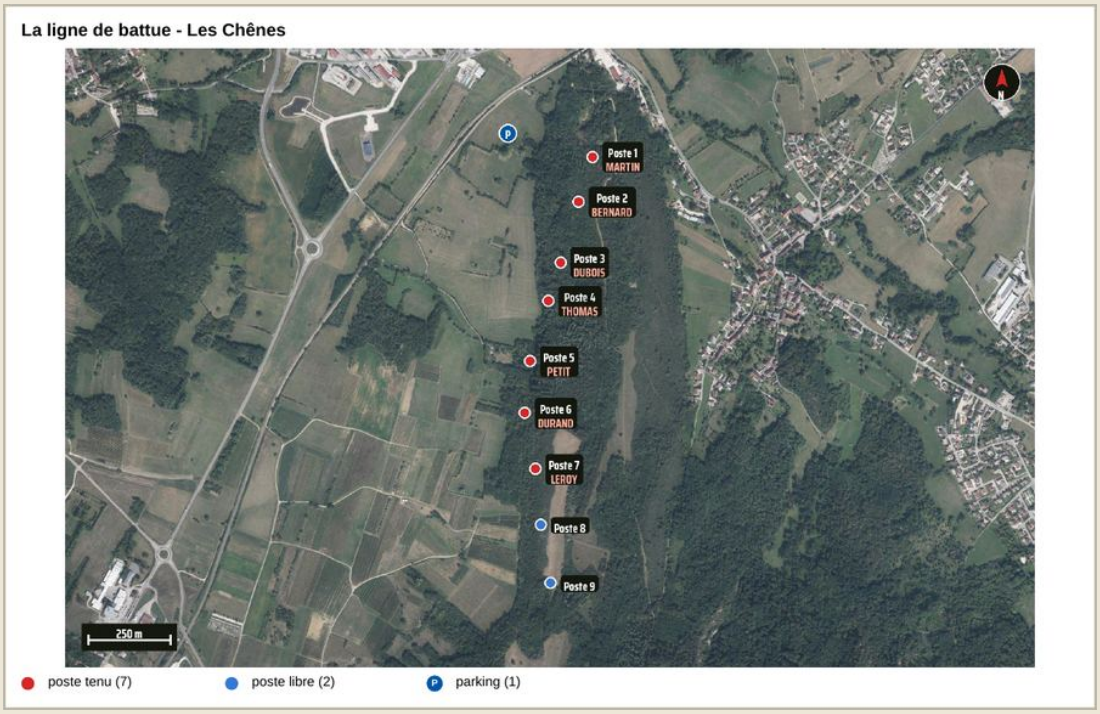
Sanglier male - 68.0 kg - MARTIN

Sanglier femelle - 52.0 kg - BERNARD

Signature du chef de battue :

La feuille : qui était là, à quel poste, et où se trouve ce poste.

En annexe, sur une page à l'italienne, la ligne entière : les postes tenus en rouge, les postes libres en bleu, les parkings, le nord et l'échelle. C'est la page qui parle à quelqu'un qui ne connaît pas votre territoire.




La ligne de battue en annexe : rouge tenu, bleu libre, le parking en P.

### L'envoyer sans sortir de l'application

« L'envoyer par mail » sur la fiche de la battue : la feuille part en pièce jointe, au nom de votre société. Le destinataire proposé est votre président — il la retransmet à la fédé. Sa réponse revient à celui qui a envoyé, pas à TeamChasse.

## La feuille des invités

Déjà remplie : il ne reste qu'à signer

Tout en bas de la fiche de la battue, le bouton Feuille des invités donne la feuille que chaque invité signe. En haut, une phrase : il a montré son permis, sa validation et son assurance, et il a écouté les consignes de sécurité.

Les invités notés présents y sont déjà écrits : nom, n° de permis, n° de validation et assurance. Des lignes vides pour ceux qui arrivent au dernier moment ; en bas, la signature du responsable de battue.

Plusieurs battues le même jour ? Une seule feuille pour la journée.

Remplie pour le bureau et les chefs de battue ; un simple membre l'a vierge.

**ACCA de Val-Boisé**

Val-Boisé (39)

**Feuille des invités**

Battues du 15/11/2026

Battues de la journée : 07:30 - Les Chênes ; 14:00 - La Combe

Chaque invité remplit sa ligne et signe : il a montré son permis de chasser, sa validation et son assurance responsabilité civile chasse, valides, et il a écouté les consignes de sécurité.

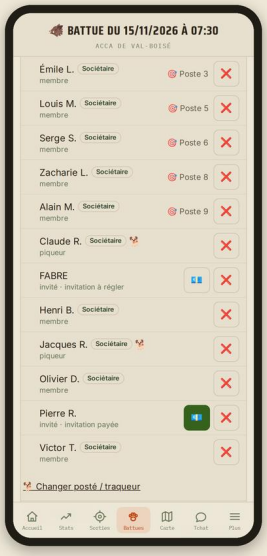
| Nom et prénom | N° permis | N° validation | N° assurance | Signature |
|---|---|---|---|---|
| CHEVALIER Paul | 0739-552 016 | 26-25-1170 03 | AC-2026-3318 | |
| FAURE Antoine | 0466-218 754 | 26-39-0412 87 | MB 40 77 125 | |
| ROUX Pierre | 0571-904 362 | 26-70-0388 51 | MB 40 81 902 | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Signature du responsable de battue :

Deux battues le même jour, une seule feuille : les invités déjà écrits.

# Les invités

Un ami de passage, ou un habitué




Le billet du bureau, à côté de chaque invité.




Chasseurs › Invités.

Sur la fiche de la battue, Ajouter l'invité : il est compté présent et figure sur la feuille de battue, sans compte ni cotisation.

L'invitation payée — dans « Qui vient ? », le bureau a un petit billet à côté de chaque invité présent. Un toucher : « invitation payée » ; un second la remet « à régler ». C'est noté battue par battue, et rien ne part dans la trésorerie. Chez vous l'invitation est gratuite ? Décochez Les invités paient leur invitation dans Réglages › Invitations : le billet disparaît.

Vos habitués — les invités du carnet ne sont pas attendus à chaque battue. Sur sa fiche, ils restent repliés dans Invités à ajouter : la coche inscrit celui que vous invitez, et le prévient.

Ses papiers — l'invité garde sa fiche dans Chasseurs : permis, validation, assurance s'y notent comme pour un membre. S'il revient, retapez son nom : c'est la même fiche. En haut de la liste, Membres montre la société, Invités n'affiche plus qu'eux.




L'annuaire : le numéro de chacun, et sa fonction dans la société. Un appui sur un nom lance l'appel — utile au rond quand il en manque un.

# La fiche à remplir par un invité

Il note lui-même son permis et son assurance




Le bureau envoie la fiche.




Ce que l'invité remplit.

Un invité doit venir ? Envoyez-lui sa fiche : il la remplit sur son téléphone, sans créer de compte.

1. Dans Chasseurs, onglet Invités : « Envoyer une fiche à remplir ». Tapez son adresse e-mail, et son prénom si vous voulez.

2. Il reçoit un mail au nom de votre société, avec un lien valable 14 jours, qui ne sert qu'une fois.

3. Il remplit nom, prénom, téléphone, permis, assurance (assureur, n° de police), validation de la saison et formation décennale.

Sa fiche arrive dans vos Invités et le bureau est prévenu. Renvoyer la fiche remplace l'ancien lien. Un lien en attente peut aussi être annulé.



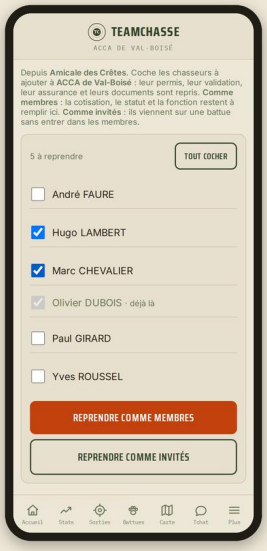

Dans le même volet, le bureau suit chaque fiche envoyée : en attente (avec sa date d'expiration), ou remplie, avec le jour.

# Reprendre des chasseurs d'une autre société

Pour qui est au bureau de deux sociétés




Le bouton, dans Chasseurs.




On coche, puis membres ou invités.

Vous êtes au bureau de deux sociétés, et certains chasseurs chassent dans les deux ? Inutile de retaper leur fiche.

1. Dans Chasseurs, sous « Ajouter un chasseur » : Reprendre des chasseurs de..., suivi du nom de l'autre société.

2. Cochez ceux qui chassent aussi chez vous (Tout cocher les prend tous), puis choisissez :

- Reprendre comme membres — ils chassent dans les deux sociétés. Restent à remplir chez vous : la cotisation, le statut et la fonction.
- Reprendre comme invités — ils viennent seulement sur une battue. Ils n'entrent pas dans les membres (ni cotisation, ni voix, ni quota). Sur la battue, ils attendent dans « Invités à ajouter » : la coche les marque présents, puis le billet note l'invitation payée.

Dans les deux cas sont recopiés : le permis, la validation, l'assurance, la formation décennale et les documents déposés.

Un chasseur déjà présent est marqué déjà là : rien n'est écrasé. Aucun compte n'est créé : invitez-le s'il doit se connecter.

### Seulement au bureau des deux sociétés

Le bouton n'apparaît qu'à celui qui est au bureau des deux sociétés, et c'est vérifié à chaque fois. Un bureau ne voit jamais les chasseurs d'une société où il n'est pas : ce sont des données personnelles.

# Importer une liste de chasseurs

Votre tableau Excel, sans rien retaper




Le bouton, dans Chasseurs.




La liste, avant de rien ajouter.

Votre liste de sociétaires est déjà dans un tableur ? Prenez-la telle qu'elle est.

1. Dans Chasseurs : Importer une liste (Excel), puis choisissez le fichier (.xlsx ou .csv).

2. Les colonnes sont reconnues toutes seules : Nom, Prénom, Portable, E-mail, N° permis, Statut (« invité »). Qu'elles s'appellent « NOM », « Tél. portable » ou « Adresse e-mail », peu importe.

3. Vous voyez la liste avant que quoi que ce soit soit ajouté. Décochez ceux à laisser de côté, puis Ajouter les fiches cochées.

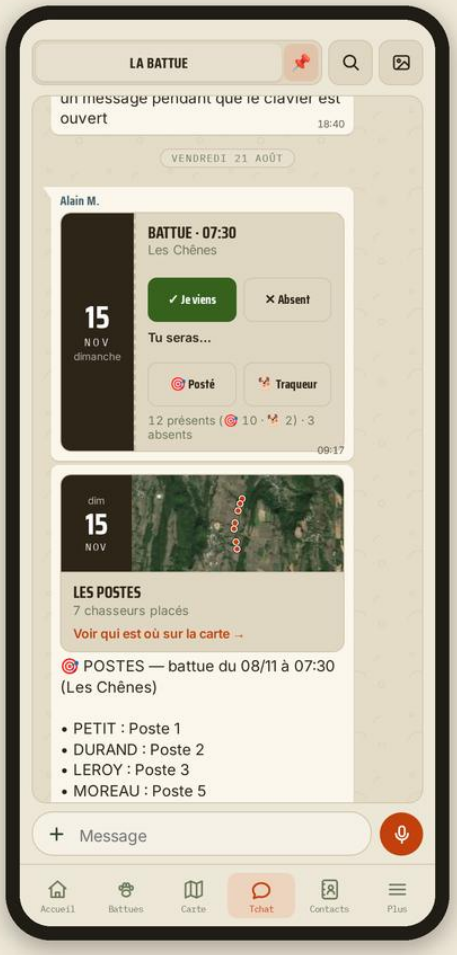
Un chasseur déjà présent est marqué déjà là : rien n'est écrasé.

### Aucun mail ne part

Seules les fiches du carnet sont créées. Pour qu'un chasseur se connecte, ouvrez sa fiche : « Lui créer son accès » — son adresse, si elle était dans le fichier, y est déjà écrite. Pas encore de liste ? Télécharger le modèle Excel, sur la même page.

# 9 Le tchat

Le groupe de la société, dans l'application




Le tchat remplace le groupe WhatsApp de la société. Il est dans l'application, avec le reste : les mêmes personnes, les mêmes battues, les mêmes postes.

Chacun voit les groupes dont il fait partie. On écrit, on répond à un message en le citant, on envoie une photo, une vidéo, un document ou sa position.

Les deux petites coches indiquent que le message est arrivé ; elles passent au vert quand tout le monde l'a lu.

## Ce qu'on peut envoyer

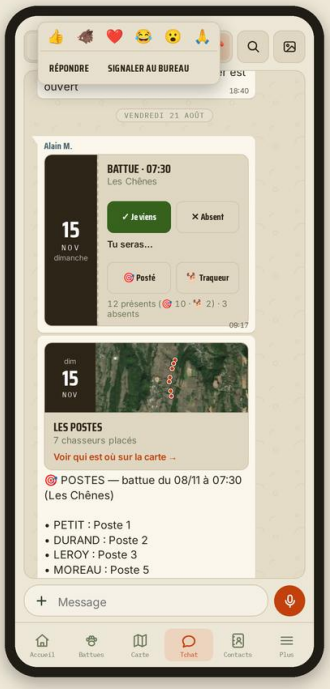
- Une photo — prise sur le moment ou choisie dans la galerie. Elle est réduite avant l'envoi : elle part vite, même avec deux barres de réseau.
- Une vidéo — 10 à 20 secondes (25 Mo), effacée au bout de 15 jours.
- Un document — un PDF, un Word, un Excel. C'est ce qu'on utilise pour l'arrêté préfectoral ou le plan de chasse. Jusqu'à 25 Mo.
- Sa position — le point s'ouvre sur la carte de la société.
- Un sondage — une question, des réponses : chacun vote d'un doigt.

### Répondre, épingler, réagir

Glissez une bulle vers la droite pour y répondre en la citant. Un appui long ouvre le menu : une barre de réactions (pouce, sanglier, cœur…) et le bouton Répondre. Un appui sur une réaction déjà posée vous y ajoute. Le bureau peut épingler un message : il reste en tête du groupe, c'est là qu'on met l'arrêté de la saison.




Le bouton + : photo, vidéo, document, position, sondage.



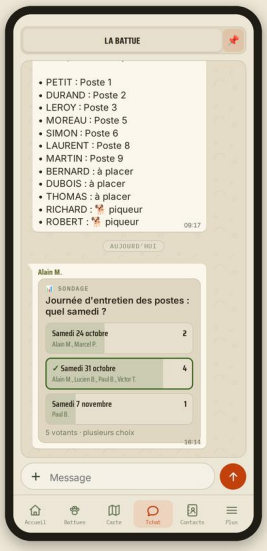

Appui long : réagir, ou répondre.

## Le sondage

Une question au groupe, chacun répond d'un doigt




Le sondage, avant l'envoi.




Voté : décompte et prénoms.

Dans un groupe, touchez +, puis Sondage. Écrivez la question, puis de 2 à 8 réponses — « Oui » et « Non » sont déjà écrits, à garder ou à remplacer ; « Ajouter une réponse » en ajoute une. Cochez Plusieurs réponses possibles si l'on peut en choisir plusieurs, puis Envoyer.

Chacun touche sa réponse pour voter. La retoucher la retire ; en toucher une autre change le vote. Sous chaque réponse : le décompte et les prénoms de ceux qui l'ont choisie.

Celui qui l'a lancé, ou le bureau, peut le clore : plus personne ne vote, les résultats restent. Rouvrir le relance.

### Voter ne fait sonner personne

Le sondage arrive dans le groupe comme un message : ses membres sont prévenus une fois. Les votes, eux, ne déclenchent aucune notification — dix réponses ne font pas vibrer dix fois le téléphone de celui qui a posé la question.

# Les groupes

Réglés par le bureau, une fois pour toutes




Au départ, la société a deux groupes : La battue et Le bureau. Le bureau peut en créer d'autres — les piqueurs, les traqueurs, ce que vous voulez.

Chaque groupe a son accès : tous les membres, le bureau seulement, ou seulement ceux choisis.

Un groupe privé l'est vraiment : même le président n'y entre pas s'il n'y est pas.




Qui est dedans : on coche, on enregistre.

### Ce qui s'efface au bout de trois mois

Les messages, les photos et les documents de plus de trois mois sont effacés automatiquement — sinon les photos rempliraient le serveur. Les vidéos : 15 jours, même épinglées. Le message épinglé, lui, est conservé. Ce qui doit rester (un arrêté, un compte rendu) a sa place dans les Documents du bureau, pas dans le tchat.

## Le lien avec la battue

Le tchat n'est pas à côté de l'application : il en fait partie. La convocation d'une battue part dans le groupe, chacun répond Présent ou Absent depuis le message (et, s'il vient, posté ou traqueur), et ces réponses remplissent la feuille de battue — il n'y a pas deux listes à tenir. Une fois les postes attribués, le chef de battue les envoie dans le groupe : chacun reçoit le sien.

Le message des postes porte une vignette de carte. On la touche, elle s'ouvre en grand, et on voit la ligne avec le nom de chacun à son poste — utile le matin, quand on cherche qui est son voisin de droite. Ces noms sont affichés le temps de la battue seulement : ils ne sont écrits sur aucune fiche.

### L'alerte va aussi dans le fil

Le bouton d'alerte de la carte envoie la position de celui qui le déclenche à toute la société. Le message part également dans la discussion, ÉPINGLÉ en haut du groupe pour que personne ne passe à côté, et il se décroche tout seul quand l'alerte est levée.

### Le président peut le fermer

Le président peut désactiver le tchat dans les réglages : l'onglet disparaît pour tout le monde. Rien n'est effacé, vous pouvez le rouvrir quand vous voulez.

## Les notifications

Un message prévient les membres du groupe, et eux seuls : un groupe privé ne fait sonner personne d'autre. Une pastille sur l'onglet Tchat compte ce que vous n'avez pas lu. Sur téléphone, la notification arrive même application fermée — à condition de l'avoir autorisée la première fois qu'elle a été demandée.

## Les messages vocaux

Quand on a les mains prises, ou des gants




L'enregistrement en cours.




Le message vocal dans le fil.

Champ vide, le bouton d'envoi devient un micro. Touchez-le : l'enregistrement démarre, le compteur tourne (2 minutes au plus). Touchez la flèche pour l'envoyer, Annuler pour le jeter.

Le message arrive dans le fil avec un bouton lecture et sa durée.

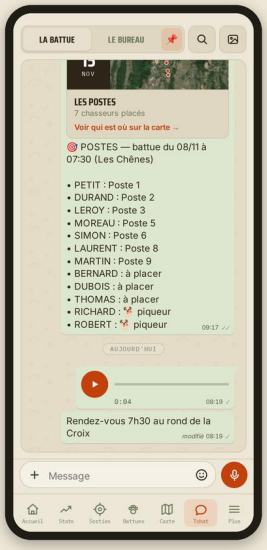
Dans l'appli iPhone, le micro arrive avec sa prochaine version. En attendant, il marche dans Safari et sur Android.

## Corriger son message

Une faute de frappe, une heure de rendez-vous




Le bandeau « Modifier ton message ».




La mention « modifié ».

Un appui long sur votre message, puis Modifier : le texte revient dans le champ. Corrigez, touchez la flèche.

Le message garde sa place ; la bulle porte la mention « modifié ». Personne n'est sonné une deuxième fois.

Seul l'auteur corrige son message écrit. Une photo, une position, une alerte ou une annonce de fin de traque ne se modifient pas.

Un message à moitié tapé n'est plus perdu : il vous attend quand vous revenez dans le groupe.

# Retrouver un message, une photo

La loupe et les photos du groupe, en haut du tchat




Chercher « rond ».




Retiré… ou Annuler.

La loupe cherche dans le groupe ouvert : tapez un mot, les messages qui le contiennent s'affichent, le mot surligné. Touchez-en un pour y aller.

À côté, le bouton photos montre d'un coup toutes les photos et vidéos envoyées dans le groupe.

Retirer un message laisse 5 secondes pour se raviser : touchez Annuler et il revient. Pareil pour une photo de caméra ou un prélèvement supprimés.

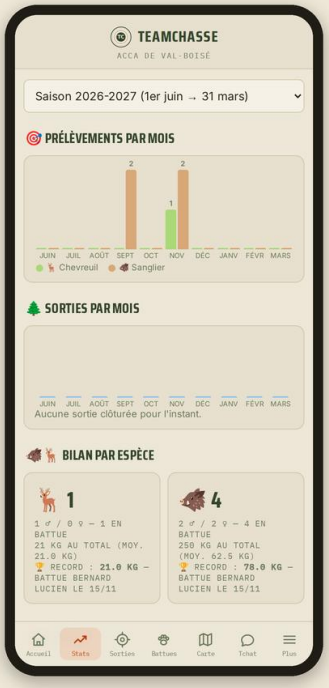
# 10 Sorties et prélèvements

Hors battue, chacun déclare




Chaque chasseur déclare ses sorties : la date, le mode (approche, affût, poussée), le secteur.

Il note ce qu'il a prélevé, avec le bracelet utilisé. Le carnet se remplit tout seul et les statistiques suivent.




Les statistiques de la saison, calculées toutes seules.

# Réserver son mirador

En demandant sa sortie, on dit où l'on va




La liste : les miradors en tête.




Déjà pris ? Un simple avertissement.

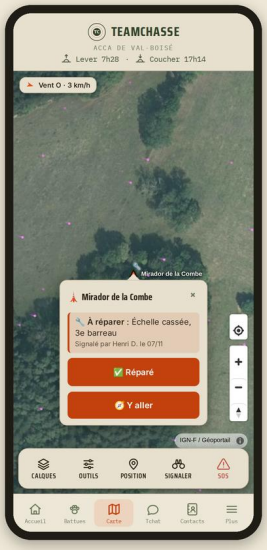
Un chasseur touche Demander une sortie sur son accueil ; le bureau passe par Sorties. Sous la date, le menu Mirador ou poste (facultatif) montre les miradors d'abord, puis les postes.

Un mirador déjà pris ce jour-là porte « pris par Olivier D. ». Vous pouvez le choisir quand même : un avertissement vous dit qui y sera. Rien n'est bloqué, c'est à vous de vous prévenir.

Une demande qui attend l'accord du bureau compte déjà : le mirador apparaît pris. Sur la carte, sa bulle indique Réservé aujourd'hui, et par qui.

# Un mirador à réparer

Une échelle cassée se signale depuis la carte




La bulle : la note, qui, quand.




L'accueil du bureau.

Touchez le mirador sur la carte, puis Signaler un problème. Écrivez en deux mots ce qui ne va pas : « échelle cassée ».

Une petite clé s'affiche à côté du mirador, et sa bulle dit À réparer, avec la note, qui l'a signalé et quand. Une fois réparé, touchez Réparé : la clé disparaît.

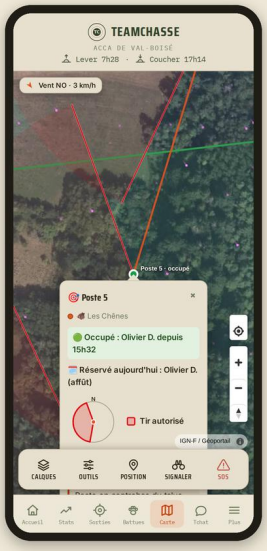
Tout membre peut signaler et dire « Réparé », pas seulement le bureau. Ça marche aussi pour un poste ou une cabane, et sans réseau : c'est envoyé au retour.

Le bureau le voit sur son accueil : « 1 mirador à réparer — voir sur la carte ». Le toucher ouvre la carte sur ce mirador.

## Un poste occupé

Tout le monde voit que le poste est pris




En vert : le poste est pris. La bulle : qui, depuis quand.

Quand un chasseur a une sortie en cours sur un poste ou un mirador, ce poste passe au vert plein sur la carte, avec « · occupé » à côté de son nom.

Touchez-le : la bulle dit Occupé, par qui et depuis quelle heure. Si le poste est aussi réservé pour la journée, la ligne Réservé aujourd'hui le dit en dessous.

Tout le monde le voit, bureau et membres : pas besoin d'appeler pour savoir si la place est libre.

Le poste redevient normal dès que la sortie est terminée. Une sortie oubliée ouverte ne bloque plus le poste au bout de 12 heures.

## Un prélèvement à sa date

Une bête oubliée, ou tirée avant l'application




La touche Prélèvement de l'accueil du bureau ouvre Noter un prélèvement. Le premier champ est la Date : aujourd'hui, au départ.

Une bête oubliée, ou prélevée avant que la société n'utilise TeamChasse ? Choisissez le jour où elle a été faite. Un jour passé, oui ; un jour à venir, non.

Si vous posez un bracelet, il prend cette date. Un bracelet de la saison en cours ne se pose pas sur une bête d'une saison passée.

Pour rattacher la bête à une battue, passez plutôt par la fiche de la battue : Ajouter au tableau, ci-dessous.

# Après la battue : plusieurs prélèvements d'un coup

Quinze sangliers ne se saisissent pas un par un




Sur la fiche de la battue, Ajouter au tableau : une ligne par bête, et un bouton « + un prélèvement » autant de fois qu'il en faut. Vous enregistrez tout en une seule fois.

L'espèce de la ligne précédente est reprise : en battue au sanglier, vous ne la retapez pas quinze fois. Chaque prélèvement saisi se replie sur une ligne, pour que l'écran reste lisible.

Le tireur se choisit parmi les présents, piqueurs compris.

### Le bracelet sort de votre plan de chasse

Le menu ne propose que les bagues de l'espèce saisie, et retire celles déjà posées sur une autre ligne. La bague choisie est décomptée de votre plan de chasse : vous n'avez rien à reporter ailleurs. Si l'espèce n'a pas de bague chez vous — le sanglier dans beaucoup de départements — le menu reste éteint, c'est normal.

# Le plan de chasse

Les bracelets, décomptés tout seuls




Plus > Plan de chasse & bracelets. Saisissez les attributions reçues de la fédération, espèce par espèce.

L'application décompte les bracelets au fur et à mesure des prélèvements. Vous voyez ce qu'il reste à réaliser, et vous n'attribuez pas deux fois le même bracelet.

Plusieurs plans ? Si votre territoire est coupé en deux (par une autoroute, par exemple), remplissez le champ Plan en ajoutant les bracelets : « Plan A », « Plan B ». L'écran montre le total de la société, puis le décompte de chaque plan. Au prélèvement, le plan est écrit à côté de chaque bracelet. Un seul plan : laissez le champ vide.

## Par chasseur : chacun ses bêtes

Celles de la battue comptent chez celui qui a tiré




Dans les Statistiques, le tableau Par chasseur compte les bêtes que chacun a tirées, en sortie comme en battue.

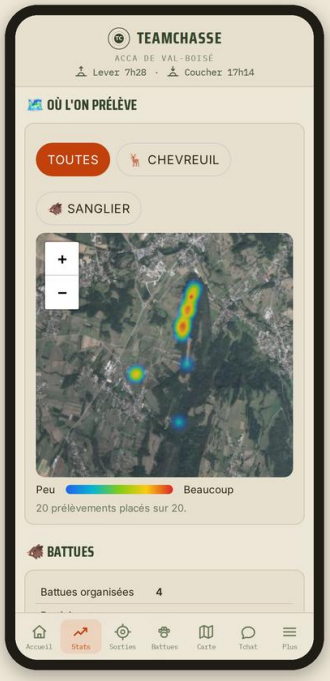
Une bête prise en battue compte chez son tireur : celui qui est noté comme tireur sur le prélèvement, quand vous l'ajoutez au tableau de la battue.

Sous chaque nom, le détail par espèce : « Sanglier 2 · Chevreuil 1 ».

Même décompte sur la page La saison (Accueil › La saison) et dans le bilan de saison en PDF, celui qu'on présente à l'assemblée générale.

## Où l'on prélève

La carte de la saison, dans les Statistiques




Dans les Statistiques, la carte Où l'on prélève montre où la société a pris ses bêtes cette saison. C'est une carte de chaleur : du bleu là où l'on en prend peu, au rouge là où l'on en prend beaucoup.

Les boutons d'espèce trient la carte : Sanglier, Chevreuil…

Une bête y est placée par sa position notée à la saisie, ou par le poste de son tireur en battue. À la saisie, touchez « Enregistrer le lieu (GPS) » : la carte se remplit seule.

La même carte est dans le bilan de saison en PDF, celui de l'assemblée générale.

## La chaleur sur la carte

Les prélèvements de la saison, par-dessus vos postes




Calques › Prélèvements (chaleur).




Du bleu au rouge.

Sur la carte, touchez Calques, puis cochez Prélèvements (chaleur).

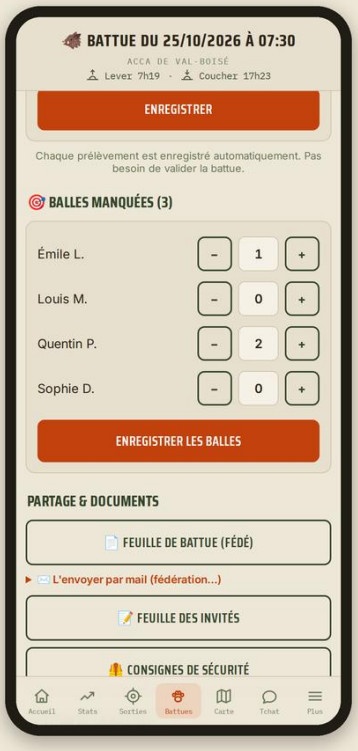
La carte de chaleur de la saison se pose sur la carte, avec vos postes, vos lignes et vos traques : du bleu (peu) au rouge (beaucoup). On voit d'un coup d'oeil les postes qui donnent.

Elle est éteinte au départ : décochez-la pour retrouver la carte habituelle.

Les invités et les visiteurs ne l'ont pas, comme ils n'ont pas les statistiques.

## Les balles manquées

Notées par le bureau après la battue, comptées dans les stats




Le jour de la battue ou après, la fiche de la battue a une partie Balles manquées, sous le tableau de chasse.

Un + par balle manquée, en face de chaque présent ; le – corrige une erreur. Puis Enregistrer les balles.

Dans les Statistiques, le total de la saison s'affiche sous le nom de chacun, dans le tableau Par chasseur.

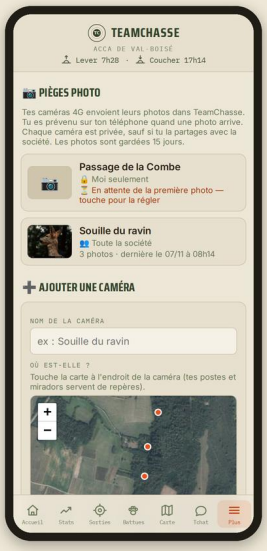
Ces chiffres ne sont vus que par le bureau.

# 11 Les pièges photo

Les photos de vos caméras, dans l'application




Plus › Pièges photo.




Vos caméras.

Votre caméra de chasse 4G envoie ses photos et ses vidéos courtes par mail. TeamChasse les reçoit et les range dans l'application : plus besoin d'ouvrir l'appli de la caméra.

Une notification vous prévient quand une photo ou une vidéo arrive.

Tout est dans Plus › Pièges photo : vos caméras, leur nombre de photos, la dernière reçue. Sur la carte, chaque caméra placée a son repère, avec sa dernière photo dans la bulle.

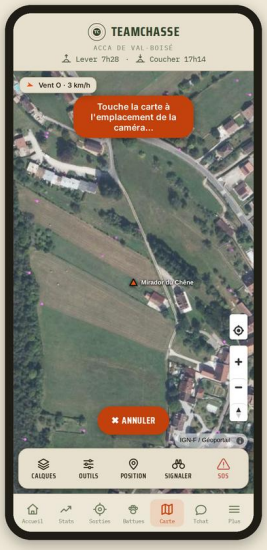
Photos et vidéos sont gardées 15 jours, puis effacées toutes seules.

## Ajouter une caméra

Depuis Pièges photo, ou directement sur la carte




Le nom, la place, qui voit.




Carte › Outils › Piège photo.

Plus › Pièges photo, en bas : Ajouter une caméra. Donnez-lui un nom (« Souille du ravin »), touchez la petite carte à son emplacement — vos postes et miradors servent de repères — puis Créer la caméra.

Vous êtes à côté d'elle ? Je suis à côté : prendre ma position la place là où vous êtes.

Ou depuis la carte : Outils › Piège photo, puis touchez l'emplacement de la caméra. Sa fiche de réglage s'ouvre : donnez-lui un nom.

# Régler la caméra

Trois étapes, à faire une seule fois




Les trois étapes.




Le code est secret.

Dans l'appli de la caméra, ou dans son menu :

1. L'adresse où envoyer les photos : camera@teamchasse.fr. Cherchez « E-mail », « Destinataire » ou « Envoyer à ». La caméra demande aussi un compte d'envoi (serveur, identifiant, mot de passe) ? Mettez votre propre adresse mail : elle envoie, TeamChasse reçoit.

2. Le code de la caméra (TCVB9R2P, par exemple) : dans l'objet du mail. Pas de case « Objet » ? Mettez-le comme nom de la caméra.

3. Une photo d'essai : bouton « Test », ou passez devant. L'écran affiche Photo reçue : c'est prêt.

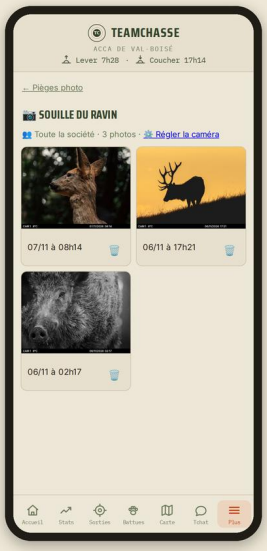
Les boutons Copier évitent les fautes de frappe.

# Qui voit les photos

Vous seul, ou toute la société : c'est vous qui choisissez




Qui voit, et le code.




Les photos d'une caméra.

Moi seulement, au départ : personne d'autre ne voit la caméra ni ses photos, pas même le bureau.

Toute la société : chacun voit les photos et la caméra sur la carte. Seul celui qui a ajouté la caméra peut changer ce choix.

Le code suffit pour envoyer des photos chez vous : gardez-le pour vous. Caméra prêtée ou vendue ? Changer le code rend l'ancien inutile ; tapez le nouveau dans la caméra.

Une photo de trop ? La corbeille sous la photo l'efface.

# Les vidéos

Les vidéos courtes de vos caméras, lues dans l'application




La dernière prise : une vidéo.




Le clap devant la date.

Une caméra qui filme envoie aussi ses vidéos courtes (MP4 ou MOV, 25 Mo au plus). Elles arrivent comme les photos, à la même adresse, avec le même code.

Dans la liste des caméras, un bouton lecture remplace la vignette quand la dernière prise est une vidéo. La notification dit « 1 nouvelle vidéo ».

Dans les photos de la caméra, un petit clap de cinéma devant la date marque les vidéos. Touchez lecture : elle se lit directement dans l'application, iPhone compris.

Mêmes règles que les photos : la caméra est privée au départ, et les vidéos sont gardées 15 jours.

### Ce qui ne marche pas encore

Certaines marques n'envoient pas de mail : leurs photos ne vont que dans leur propre appli. Celles-là ne peuvent pas marcher avec TeamChasse. Une vidéo de plus de 25 Mo n'est pas prise : réglez la caméra sur des vidéos courtes (10 à 20 secondes).

Photos et vidéo de sangliers des captures : Neli St Ivanova, association Balkani Wildlife Society (CC BY-SA 4.0) et Carradios (domaine public), via Wikimedia Commons.

### Une photo pour le groupe

Une belle bête sur une photo de caméra ? Ouvrez la photo et touchez Envoyer au groupe : elle part dans le tchat de la société, avec le nom de la caméra.

# 12 Les papiers de chaque chasseur

Ce qui doit être à jour

- Le permis et sa validation annuelle, avec son numéro de validation si votre fédération le demande.
- L'assurance — la validation du permis vaut assurance ; l'échéance, l'assureur et le numéro de police peuvent être notés à part. Ils sortent dans la liste des membres (PDF, Excel, CSV).
- La cotisation de la saison.
- La formation décennale sécurité — obligatoire, à refaire tous les 10 ans.
- La formation responsable de battue — sa date, pour ceux qui l'ont faite : le bureau la note, ou le chasseur lui-même dans Plus › Mon dossier. Un chef de battue non formé est signalé, sans rien bloquer.
- Les pièces jointes par le bureau : seule une photo ou un vrai PDF est accepté.
- Le quota d'extérieurs — une case marque les non-résidents, le décompte des 10 % se fait tout seul, sur les membres : les invités n'y comptent pas.

### Un feu devant chaque nom

Dans la liste des chasseurs, un rond devant chaque nom : vert si le dossier est complet, orange s'il manque une chose, rouge s'il en manque plus. La ligne « À compléter » dit quoi. Votre fédération exige le n° de validation, l'assureur et le n° de police ? Cochez-le dans Réglages › Dossier des chasseurs : ils comptent aussi.

### Vous êtes prévenu avant, pas après

Un mail hebdomadaire signale les formations décennales et les assurances qui arrivent à échéance. Vous n'avez pas à y penser.

## Mon dossier, dans toutes vos sociétés




Mon compte : ses papiers, ses échéances.




Mon dossier : la case, cochée d'avance.

Chacun voit ses propres papiers et ses échéances. Vous chassez dans deux sociétés, ou plus ? Dans Plus › Mon dossier, au-dessus de Enregistrer, une case est cochée : Mettre aussi à jour dans mes autres sociétés, avec le nom de chacune.

Vous changez votre permis, votre validation, votre assurance, votre décennale, ou vous déposez un papier : ça part aussi dans vos autres sociétés. Le message vert dit lesquelles. Plus rien à retaper.

La cotisation, le statut et la validation cochée par le bureau restent propres à chaque société. Pour ne changer qu'ici, décochez la case.

# 13 L'assemblée générale

Convocation, quorum, vote, procès-verbal




Le module AG suit ce qu'impose la réglementation :

- convocation envoyée à tous, par mail et notification ;
- quorum calculé en direct ;
- pouvoirs nominatifs et plafonnés ;
- voix pondérées si vos statuts le prévoient ;
- vote résolution par résolution, depuis le téléphone ;
- procès-verbal généré à la fin.

### Le vote se fait dans la salle

Chacun vote depuis son téléphone pendant la séance. Le décompte est immédiat, sans papier à dépouiller, et le PV reprend les résultats.

## Le diaporama de l'AG

Sur l'écran de l'assemblée, Diaporama de l'AG (PowerPoint) prépare la présentation de la saison : l'ordre du jour, la saison en chiffres, le tableau de chasse, les tireurs, les battues, le plan de chasse, la trésorerie et les rappels de sécurité. Les graphiques et les tableaux sont de vrais objets PowerPoint : vous changez un mot, un chiffre ou une couleur avant de le projeter. Il s'ouvre dans PowerPoint, Keynote ou LibreOffice.




## Un membre que nos mails n'atteignent pas

Si son adresse ne reçoit pas nos mails, il n'a pas la convocation par mail, mais il a la notification. L'écran de l'AG vous donne son nom : « Non joint par mail : … — prévenu autrement ? ». Le procès-verbal, en Word comme en PDF, le mentionne simplement : « 1 membre n'a pu être joint par courriel : … », sans raison ni adresse.

# La trésorerie

Cotisations, dépenses, bilan




Cotisations encaissées, dépenses de la société, solde.

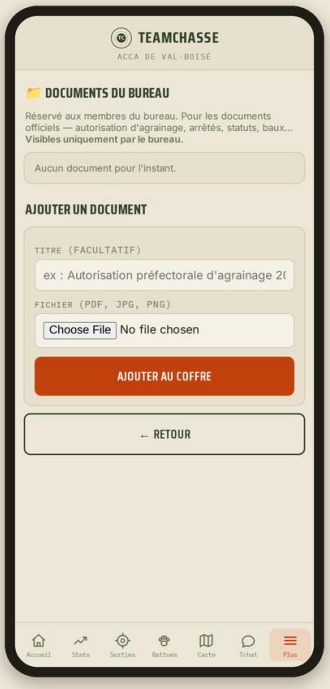
Les catégories de cotisation sont libres, dans Catégories de cotisation : sociétaire, extérieur, actionnaire, demi-actionnaire — avec le prix de chacune. La catégorie de chacun s'affiche ensuite à côté de son nom : liste des chasseurs, annuaire, « Qui vient ? ». Le montant, lui, reste au bureau.

Le bilan en PDF — tout en bas de l'écran, PDF (à imprimer ou projeter en AG). Il donne les totaux (recettes, dépenses, solde), un tableau par catégorie, puis le détail des mouvements de la saison. Il s'ouvre partout : on l'imprime, ou on le projette en assemblée générale.

Il est réservé au trésorier et au bureau, comme tout l'écran Trésorerie. Juste en dessous, l'export Excel reste là pour retravailler les chiffres.




Trésorerie, tout en bas : le PDF, puis l'export Excel.




Le coffre à documents du bureau : statuts, règlement, PV.

## Action et bague CH

Plusieurs choses à régler pour un même chasseur




Une bague à régler, une bague réglée.




La caisse : action et bague.

Un actionnaire qui prend aussi une bague de chevreuil à l'approche paie deux choses : son action et sa bague.

1. Dans Catégories de cotisation, ajoutez « Bague CH » avec son prix.

2. Sous le chasseur, choisissez + Supplément... puis « Bague CH ».

3. La bague a son propre bouton Encaisser : elle peut se payer après l'action. Le chasseur est à jour quand tout est réglé ; sinon vous voyez ce qu'il lui reste à régler.

Dans la caisse, la recette s'appelle « Supplément Bague CH » suivi de son nom.

# 14 Les arrêtés de votre département

Récupérés tout seuls




L'écran Arrêtés va chercher les arrêtés préfectoraux de votre département : ouverture et clôture, espèces, modalités.

Les documents de la saison en cours sont en tête ; les anciens sont repliés plus bas.

Si votre fédération ne publie pas en accès libre, le lien direct vers son site vous est proposé.

### 96 départements couverts

Les arrêtés d'ouverture sont récupérés automatiquement pour la quasi-totalité des départements. Si le vôtre manquait, écrivez-nous : contact@teamchasse.fr.

## Le risque incendie

La couleur du jour, à la source

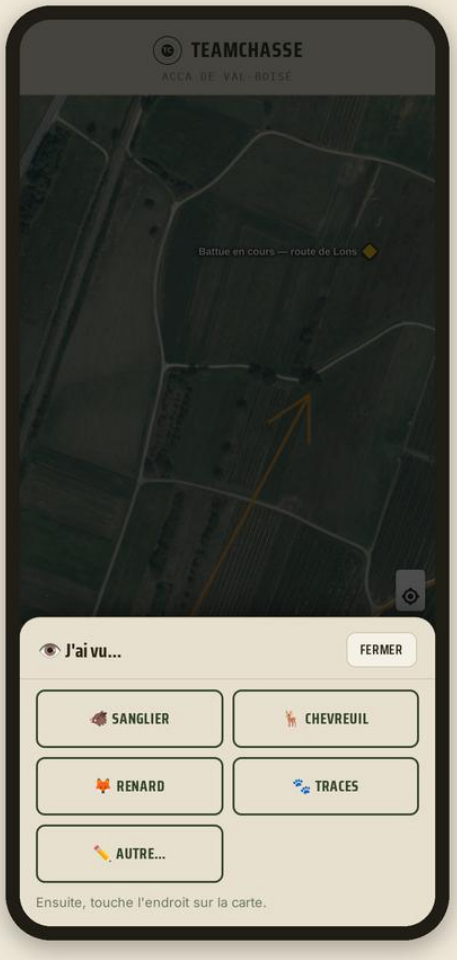
Pendant la saison à risque, le niveau du jour s'affiche sur l'accueil. Selon les départements, il vient de la préfecture (par massif) ou de la Météo des forêts de Météo-France.

### On donne la couleur, jamais le droit de chasser

L'application affiche le niveau tel que votre département le publie, avec le lien vers la page officielle. Elle ne vous dira jamais si vous avez le droit d'accéder au massif : cette décision appartient à la préfecture, et les consignes ne se ressemblent pas d'un département à l'autre.

# 15 La sécurité sur le terrain

Se situer, signaler, alerter



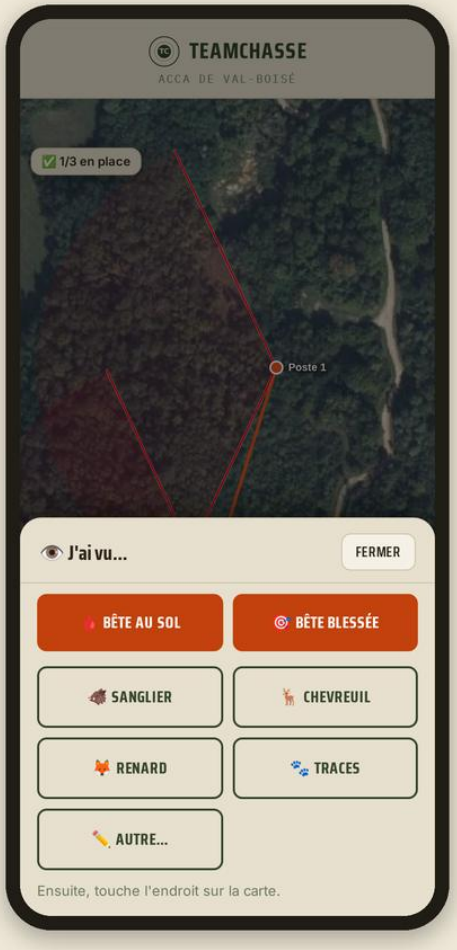

Position — vous vous situez sur la carte.

Signaler — vous choisissez l'espèce vue, puis vous touchez l'endroit. Ça marche sans réseau : le point s'affiche tout de suite et part dès que le réseau revient.

SOS — alerte immédiate à toute la société, avec votre position.

# Bête au sol, bête blessée

Prévenir la battue, sans déclencher un SOS



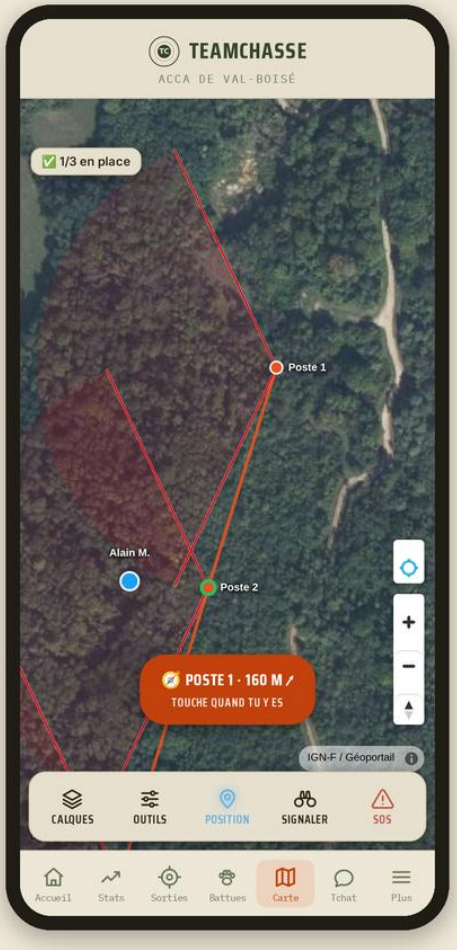

Signaler › Bête au sol ou Bête blessée, l'espèce, puis touchez l'endroit sur la carte.

Les chasseurs présents à la battue du jour reçoivent une notification, et un message s'écrit dans le groupe de la battue, avec le point sur la carte. Ce n'est pas un SOS : rien n'est épinglé, personne n'est alerté hors de la battue.

Une fois la bête retrouvée, touchez son point : Retrouvé(e). Sans réseau, le signalement part tout seul dès que ça revient.

# Je suis à mon poste

Le chef de battue sait qui est en place




Le jour de la battue, celui qui a un poste voit un bouton en bas de la carte : Je suis à mon poste.

Avec sa position partagée, le bouton le guide : la distance et une flèche vers son poste. À moins de 30 m, il est coché tout seul.

En haut de la carte, chacun voit x/y en place ; les postes occupés passent au vert. Quand tous y sont, le bureau et les chefs de battue reçoivent une seule notification : « Tous en place ».

# Fin de traque

Annoncée par le président ou le chef de battue




Carte › Outils › Fin de traque. Seuls le président et le chef de battue ont ce bouton.

Les présents reçoivent « Fin de traque — déchargez », et le message s'écrit dans le groupe de la battue.

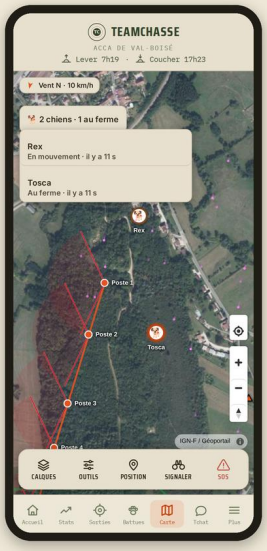
Chez ceux qui partagent leur position, une fenêtre propose d'arrêter le partage : la journée est finie.

# Les chiens sur la carte

Avec un Alpha ou un Astro et une montre Garmin




Votre code, dans Mon compte




Les chiens, sur la carte

Il faut un boîtier Garmin Alpha ou Astro avec ses colliers, et une montre Garmin portée par celui qui a le boîtier, reliée à son téléphone. Installez l'appli TeamChasse depuis la boutique Connect IQ de Garmin.

Sur le boîtier : Réglages, Chiens, Diffuser les données du chien. Dans TeamChasse : Plus › Mon compte › Mes chiens sur la carte › Avoir mon code. Tapez ce code dans les réglages de l'appli, dans Garmin Connect.

Le jour de la battue, ouvrez l'appli sur la montre et laissez-la ouverte : la batterie descend plus vite. La société voit les chiens et ceux qui sont au ferme. Touchez le bouton des chiens pour la liste.

Sur la montre, chaque chien a sa flèche, sa distance et son état, le plus proche en haut. Start l'affiche seul, en grand. Haut maintenu › Enregistrer la sortie la garde dans Garmin Connect.

En voiture, Haut maintenu › Pause, puis Reprendre à pied. Si vous partagez votre position depuis le téléphone, c'est le GPS de la montre qui vous place sur la carte, plus précis.

Pour les réserver aux traqueurs : Plus › Réglages de la société › Qui voit les chiens. Le bureau peut y cocher aussi quelques postés.

Les positions des chiens sont effacées au plus tard après un jour. Débrancher la montre coupe l'envoi.

# Le QR code de la battue

Un invité sans l'appli s'inscrit en trois lignes




Le QR, chez le chef




Sa page, chez l'invité

Sur la page de la battue, le bureau ou le chef de battue touche QR code pour les invités, et le montre au rendez-vous. Envoyer le lien le fait passer par message.

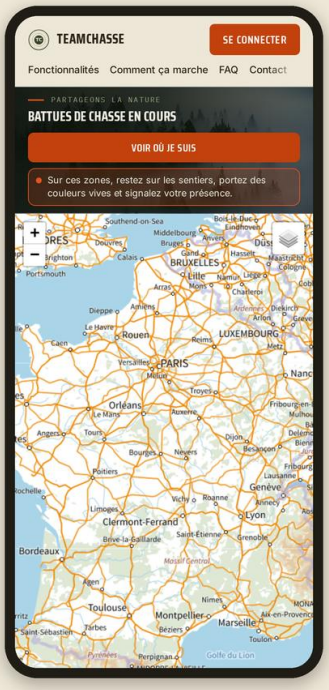
L'invité le scanne avec l'appareil photo de son téléphone, tape son nom, son prénom et son e-mail : il est dans les présents, comme invité. Ni appli, ni compte.

Il arrive sur sa page de la battue : son poste dès que le chef le lui donne, la direction pour y aller, les consignes, la fin de traque. Un mail lui renvoie cette page s'il la ferme.

Le QR ne vaut que pour cette battue. S'il a circulé, Changer le QR code rend l'ancien inutile.

## La carte publique des battues

Vous pouvez signaler vos battues aux promeneurs sur une carte publique (dans Réglages). Elle n'indique ni les postes, ni les noms : seulement une zone et une date, pour que randonneurs et cueilleurs sachent où ne pas aller.




Ce que voit un promeneur : une zone, une date, rien d'autre.

## Sans réseau, au fond du bois

Ce qui marche quand plus rien ne passe

TeamChasse fonctionne sans connexion. Les écrans déjà ouverts restent consultables, et la carte se télécharge à l'avance.

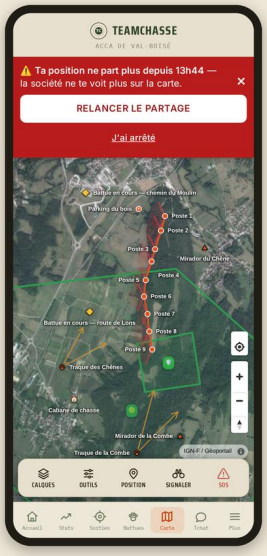
1. Carte › Outils › Carte hors ligne.
2. Choisissez l'étendue à télécharger.
3. Laissez faire : battues, postes et annuaire restent lisibles hors réseau.
4. Un signalement fait sans réseau part tout seul dès que ça revient.

Vous prêtez votre téléphone ? Plus › Se déconnecter : le téléphone oublie vos écrans gardés. Ce que vous aviez validé sans réseau repartira à votre prochaine connexion.

> **À faire avant de partir**
>
> Téléchargez la carte quand vous avez du réseau — chez vous, la veille. Une fois sur place, il est trop tard.

## Ta position ne part plus

Le téléphone a coupé le partage : l'application vous le dit




Sur la carte.




Sur tous les écrans, l'accueil compris.

Pour économiser la batterie, certains téléphones coupent le partage de position sans prévenir. Vous disparaissiez alors de la carte sans le savoir.

Désormais, l'application le voit : un bandeau rouge s'affiche en haut de chaque écran, « Ta position ne part plus depuis… ». Relancer le partage le remet en route ; le bandeau passe au vert quand la position repart. Vous l'aviez coupé exprès ? J'ai arrêté, et il ne revient plus.

## Avec l'application à jour

- Le partage repart tout seul quand vous rouvrez l'application, si c'est le téléphone qui l'avait coupé (iPhone, iPad et Mac 1.3.2, Android 1.0.10). Si vous l'avez arrêté vous-même, ou fermé l'application d'un balayage sur iPhone, il ne repart pas (voir ci-dessous).
- Android — la notification du partage prévient « Position non envoyée depuis… », avec une petite vibration, une seule fois. Son bouton Éviter les coupures explique, selon la marque du téléphone (Samsung, Huawei…), quel réglage de batterie changer pour que le partage tienne.
- Les nouvelles versions arrivent sur les stores : si la vôtre n'est pas encore proposée, elle le sera dans les jours qui viennent.

# Appli iPhone fermée : le partage s'arrête

Et l'application vous le dit




À la réouverture, sur l'accueil.




Un appui de trop, dans la 1re minute.

Sur iPhone, réduire l'application (revenir à l'écran d'accueil, verrouiller le téléphone) ne coupe rien : votre position continue de partir.

Fermer l'application pour de bon (la balayer vers le haut) arrête le partage. Quand vous la rouvrez, un bandeau vous le dit : « Ton partage de position s'est arrêté quand l'appli a été fermée. » Relancer le partage le remet en route ; la croix ferme le bandeau.

Arrêté sans le vouloir ? Si vous touchez « arrêter » dans la première minute, l'application demande : « Arrêter le partage de ta position ? » — Oui, arrêter ou Non, continuer. Après une minute, l'arrêt est direct.

# 16 Les réglages

Ce qui est propre à votre société




- le nom, la commune, le département ;
- le massif pour le risque incendie ;
- les identifiants de votre fédération, si elle en demande ;
- les groupes du tchat, et qui peut y écrire ;
- le signalement des battues aux promeneurs ;
- qui dit si un chasseur est posté ou traqueur ;
- les catégories de cotisation ;
- les numéros de poste sur la carte.




## Numéros de poste sur la carte

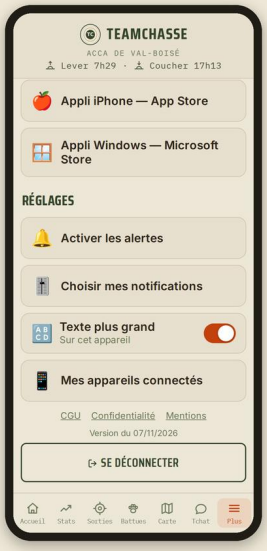
Quand deux lignes ont un poste au même numéro — un « 1 » sur deux lignes —, la rubrique Numéros de poste sur la carte des Réglages décide de ce qui s'affiche :

- le précéder des lettres de la ligne (« GR1 », « GS1 ») ;
- ou afficher le numéro seul : la couleur dit la ligne.

Le choix vaut pour la carte de tous les membres : étiquettes, bulle et titres des postes. Le nom des postes enregistré ne change pas.

# Vos réglages à vous

Dans Plus › Réglages, ce qui ne regarde que vous




Texte plus grand.




Choisir ses notifications.

Texte plus grand : un interrupteur, et tout l'écran grossit. Il vaut pour ce téléphone seulement.

Choisir mes notifications : le tchat, les battues, le terrain, les caméras, les assemblées, le bureau — cochez ce que vous voulez recevoir. Ça vaut pour toutes vos sociétés.

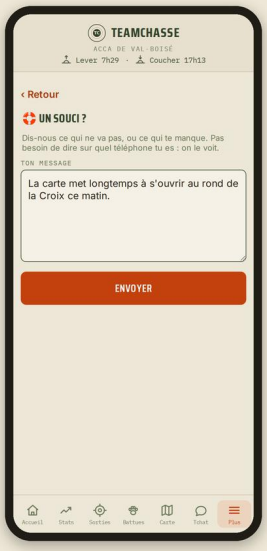
Le SOS et la fin de traque arrivent toujours : on ne peut pas les couper, c'est la sécurité de tous.

# Vos appareils, et un souci

Un téléphone perdu ; quelque chose qui coince




Mes appareils connectés.




Un souci ? Écris-nous.

Mes appareils connectés liste les téléphones et ordinateurs où votre compte est ouvert. Un téléphone perdu, un ordinateur prêté : Déconnecter, et il faudra le mot de passe pour y revenir.

Un souci ? Écris-nous, en haut de Plus : dites ce qui ne va pas, en une phrase. Inutile de préciser votre téléphone ou la page : ils partent avec le message. On vous répond par mail.

# 17 Questions fréquentes

Ce qu'on nous demande le plus

### Je veux changer mon mot de passe.

Mon compte, partie « Mot de passe » : tapez l'actuel, puis le nouveau (8 caractères au moins), et touchez « Changer mon mot de passe ». Vos autres appareils vous le redemanderont une fois.

### J'ai oublié mon mot de passe.

Sur l'écran de connexion, « Mot de passe oublié ». Un lien vous est envoyé par email — d'où l'importance d'une adresse valide.

### Je n'ai pas reçu le mail pour confirmer mon adresse.

Regardez dans les indésirables, puis touchez « Renvoyer le lien » sur l'accueil. Toujours rien ? Votre adresse a peut-être une faute : « Ce n'est pas la bonne » vous permet de la corriger dans Mon compte.

### J'ai changé d'adresse email.

Mon compte, champ « Adresse email ». Un lien part à la nouvelle : tant que vous ne l'avez pas touché, vous vous connectez avec l'ancienne.

### Une société veut m'ajouter à ses chasseurs.

La demande s'affiche sur votre accueil. « Accepter » vous fait entrer, relié à votre fiche ; « Refuser » ne change rien, et la société ne peut pas vous relancer. Votre propre société, si vous en avez une, reste inchangée.

### J'ai ajouté un chasseur, mais il n'apparaît pas comme membre.

Il avait déjà un compte TeamChasse : il doit accepter votre demande depuis l'application. Sa fiche affiche « Demande envoyée » en attendant.

### Un chasseur n'a pas d'adresse email.

Créez-lui une fiche sans compte : il apparaît dans les listes, les présences et la feuille de battue. Il n'aura simplement pas l'application sur son téléphone.

### Je me suis trompé en créant ma société.

Le nom, la commune et le département se corrigent dans Réglages › « Nom, localisation & alertes ». Le nouveau nom s'affiche aussitôt pour tous les membres, et signe les mails, la feuille de battue et les convocations d'AG.

### Mes données sont-elles visibles par d'autres sociétés ?

Non. Chaque société est cloisonnée : ses membres, ses postes et ses battues ne sont accessibles qu'à elle, et à personne d'autre.

## Faut-il installer l'application ?

Elle s'utilise dans le navigateur, et s'installe aussi comme une vraie application : sur Android depuis Google Play, sur iPhone depuis l'App Store, et sur un ordinateur Windows depuis le Microsoft Store. Les trois liens sont dans Plus › « Installer l'appli ». Le contenu est le même partout.

## Doit-on abandonner WhatsApp ?

Non, rien n'est imposé. Le tchat existe pour ceux qui veulent tout au même endroit ; le président peut le désactiver dans les réglages, et le rouvrir plus tard sans rien perdre.

## Les messages du tchat sont-ils gardés ?

Trois mois, photos et documents compris — au-delà, ils sont effacés pour ne pas saturer le serveur. Les vidéos, elles, sont gardées 15 jours. Le message épinglé, lui, reste. Ce qui doit être conservé va dans les Documents du bureau.

## Combien ça coûte ?

Rien. Il n'y a pas de version payante, et il n'y en aura pas.

## Une question qui n'est pas ici ?

Écrivez à contact@teamchasse.fr — on répond.

# Bonne saison

Une question, une idée, un défaut à signaler :

**contact@teamchasse.fr**

teamchasse.fr