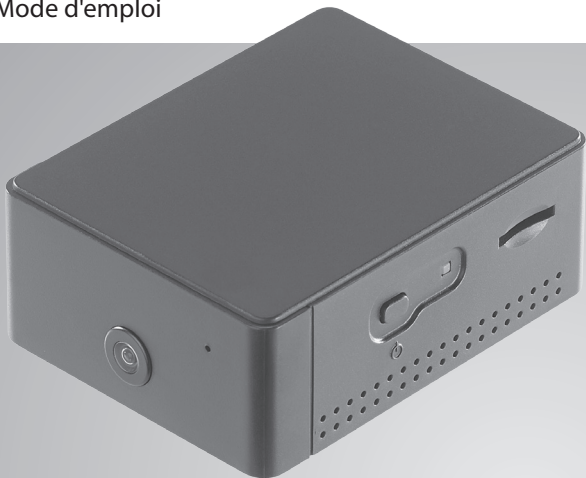


# Caméra HD 720p Wi-Fi programmable à grand-angle 160°

Mode d'emploi



# SOMMAIRE

<b>Votre nouvelle caméra HD programmable .....</b>	<b>4</b>
Contenu .....	5
<b>Consignes préalables .....</b>	<b>6</b>
Consignes de sécurité .....	6
Consignes importantes pour le traitement des déchets .....	8
Déclaration de conformité .....	9
<b>Description du produit .....</b>	<b>10</b>
<b>Mise en marche .....</b>	<b>11</b>
<b>Utilisation .....</b>	<b>13</b>
Allumer/Éteindre .....	15
Connexion à l'application .....	15
Caméra - Application .....	15
Caméra - Routeur - Application .....	18
Image en direct.....	19
Programmation .....	21

Réglages .....	26
Données de connexion .....	27
Modifier le mot de passe.....	27
Paramètres de l'image en direct.....	29
Notifications.....	30
Actualisation du firmware .....	31
Supprimer une caméra de l'application .....	32
Gestion des fichiers .....	33
Lire les enregistrements .....	34
Effacer un enregistrement.....	35
Accès invité.....	36
Redémarrage forcé.....	38
Restaurer les paramètres par défaut .....	39
<b>Caractéristiques techniques .....</b>	<b>40</b>
<b>Contrat de licence logiciel libre .....</b>	<b>42</b>

# VOTRE NOUVELLE CAMÉRA HD PROGRAMMABLE

## **Chère cliente, cher client,**

Nous vous remercions d'avoir choisi cette caméra HD 720p Wi-Fi programmable avec grand-angle 160°. Grâce à son format compact et à la connexion Wi-Fi intégrée, la caméra peut être placée là où vous le souhaitez, sans contrainte et de façon discrète. Économisez de l'espace mémoire. Placez la caméra de façon à ce que les enregistrements ne démarrent que lorsqu'un mouvement ou un bruit ont été détectés. Gardez un œil sur tout ce qu'il se passe, où que vous vous trouviez : Accédez facilement et à tout moment à l'image en direct transmise par la caméra.

Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

## Contenu

- Caméra HD programmable
- Câble de chargement
- Mode d'emploi

Accessoires requis (non fournis) : carte MicroSD (jusqu'à 64 Go), appareil mobile avec Android 4.2.2 / iOS 8.3 (ou versions supérieures)

Accessoire en option :

Adaptateur secteur USB (230 V)

# CONSIGNES PRÉALABLES

## Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez-le précieusement afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de blessures !
- N'ouvrez jamais l'appareil. Ne tentez jamais de réparer vous-même le produit.
- Manipulez le produit avec précaution. Un coup, un choc, ou une chute, même de faible hauteur, peut l'endommager.
- N'exposez pas le produit à l'humidité ni à une chaleur extrême.
- Ne plongez jamais le produit dans l'eau ni dans aucun autre liquide.

- Il est dans votre intérêt de respecter l'aspect privé ainsi que le droit à l'image et à la parole des personnes que vous enregistrez.
- Respectez la législation locale concernant les libertés individuelles et le droit à l'image. La législation française interdit de filmer, enregistrer ou photographier des personnes à leur insu. Elle requiert également l'autorisation des personnes concernées avant toute utilisation et/ou diffusion d'enregistrements audio, photo ou vidéo. Avant d'installer une caméra de surveillance (notamment une caméra discrète) à votre domicile, si des salariés y travaillent, la loi française actuelle vous oblige à faire une déclaration à la CNIL et à en informer le(s) salarié(s) par écrit. Vous trouverez des informations plus détaillées sur le site de la CNIL ([www.cnil.fr](http://www.cnil.fr)).
- Surveillez les enfants pour vous assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation.
- Le fabricant décline toute responsabilité en cas

de dégâts matériels ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation et/ou au non-respect des consignes de sécurité.

- Sous réserve de modification et d'erreur.

### **Consignes importantes pour le traitement des déchets**

Cet appareil électronique ne doit **PAS** être jeté dans la poubelle de déchets ménagers. Pour l'enlèvement approprié des déchets, veuillez vous adresser aux points de ramassage publics de votre municipalité. Les détails concernant l'emplacement d'un tel point de ramassage et des éventuelles restrictions de quantité existantes par jour/mois/année, ainsi que sur des frais éventuels de collecte, sont disponibles dans votre municipalité.





## Déclaration de conformité

La société PEARL.GmbH déclare ce produit NX-4235 conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2011/65/UE, relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques, 2014/30/UE, concernant la compatibilité électromagnétique, et 2014/53/UE, concernant la mise à disposition sur le marché d'équipements radioélectriques.

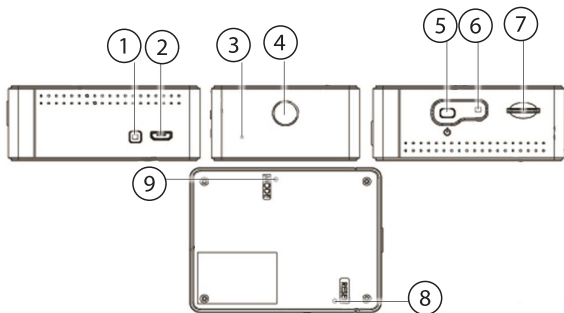


Service Qualité

Dipl.-Ing. (FH) Andreas Kurtasz

02.02.2016

# DESCRIPTION DU PRODUIT



1. Voyant LED de chargement
2. Port Micro-USB
3. Microphone
4. Lentille
5. Bouton marche/arrêt
6. Voyant LED de fonctionnement
7. Fente pour carte MicroSD
8. RESET
9. MODE

# MISE EN MARCHÉ

1. Avant la première utilisation, rechargez la caméra complètement. Branchez le connecteur Micro-USB du câble de chargement fourni à la caméra, et le connecteur USB à un chargeur secteur USB approprié (5 V DC, 1000 mA) ou à un port USB d'un ordinateur allumé. La LED de chargement brille en orange pendant le processus de chargement et s'éteint lorsque la caméra est complètement rechargée.



**NOTE :**

*Rechargez la caméra pendant au moins quatre heures.*

2. Insérez une carte MicroSD (max. 64 Go, format FAT32) dans la fente correspondante de la caméra éteinte. Les fiches de contact dorées doivent être orientées vers le haut. Vous devez sentir une légère pression sur le ressort d'éjection.

**NOTE :**

*Par défaut, les carte MicroSD sont livrées au format exFAT. Formatez votre carte MicroSD au format FAT32 via l'explorateur Windows (jusqu'à 32 Go) ou un autre programme compatible. Veuillez noter que, ce faisant, toutes les données enregistrées sur la carte MicroSD sont effacées et perdues.*

3. Recherchez dans Google Play Store (Android) ou dans l'App Store (iOS) l'application **Attez** et installez-la sur votre appareil mobile.

# UTILISATION

<b>LED</b>	<b>Signification</b>
LED de chargement orange	Chargement de la caméra en cours...
LED de chargement désactivée	La caméra est chargée
La LED de fonctionnement brille en vert de façon continue	La caméra est activée
La LED de fonctionnement brille en orange de façon continue	La caméra attend d'être connectée à l'appareil mobile
La LED de fonctionnement clignote en vert	La caméra est connectée à un appareil mobile / à un routeur
La LED de fonctionnement clignote en orange	Enregistrement en cours

La LED de fonctionnement clignote en rouge	Le niveau de la batterie est trop faible
La LED de fonctionnement brille en rouge de façon continue	Aucune carte MicroSD insérée, ou autre erreur

## Allumer/Éteindre

- Pour allumer la caméra, maintenez le bouton marche/arrêt pressé jusqu'à ce que la LED de fonctionnement brille en vert.
- Pour éteindre la caméra, maintenez le bouton marche/arrêt pressé jusqu'à ce que la LED de fonctionnement s'éteigne.

## Connexion à l'application

Couplez la caméra à l'application. Connectez les appareils en local ou par le biais de votre routeur.

## Caméra - Application

Ce couplage vous permet d'accéder localement à la caméra. Ce faisant, la caméra n'est pas connectée à votre réseau Wi-Fi. L'accès via Internet n'est pas possible.

1. Allumez la caméra.
2. Ouvrez l'application **Attez**. Autorisez l'envoi de notifications.

3. Appuyez sur **Add new cam.**

SIM fehlt 10:52 89 %

↶ Connection setting ↷

ID  
JCBGGU22Y75GL95G111A

Cam name

Username  
admin

User password  
888888

Input this if you want to have Internet cloud connection

WiFi SSID

Click to select the router

Input WiFi password

Ok Cancel

4. Appuyez sur **OK.**



iOS :

5. Ouvrez le menu Réglages Wi-Fi de votre appareil mobile.
6. Dans la liste Wi-Fi, recherchez **NX-4235** et connectez les appareils. Revenez ensuite à l'application.

iOS :

7. Appuyez à nouveau sur **Add new cam**.
8. Appuyez sur le champ **Cam name** et spécifiez un nom pour la caméra.
9. En bas à gauche, appuyez sur **OK**. Votre caméra s'affiche alors sur la page d'accueil.



*NOTE :*

*Vous pouvez connecter jusqu'à trois caméras à l'application.*

## Caméra - Routeur - Application

Ce couplage vous permet d'accéder à la caméra à partir de quasiment n'importe où dans le monde. La caméra est connectée à votre réseau Wi-Fi et vous permet ainsi d'y accéder via Internet.

1. Allumez la caméra.
2. Ouvrez l'application **Attez**. Autorisez l'envoi de notifications.
3. Appuyez sur **Add new cam**.
4. Appuyez sur **OK**.

iOS :

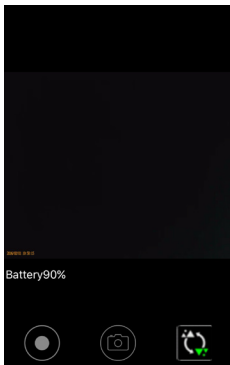
5. Ouvrez le menu Réglages Wi-Fi de votre appareil mobile.
6. Dans la liste Wi-Fi, recherchez **NX-4235** et connectez les appareils. Revenez ensuite à l'application.

iOS :

7. Appuyez à nouveau sur **Add new cam**.
8. Appuyez sur le champ **Cam name** et spécifiez un nom pour la caméra.
9. Appuyez sur **Click to select the router**.
10. Sélectionnez dans la liste le réseau Wi-Fi de votre choix.
11. Appuyez sur le champ **Input WiFi password**. Saisissez le mot de passe Wi-Fi.
12. En bas à gauche, appuyez sur **OK**. Votre caméra s'affiche alors sur la page d'accueil. La caméra effectue automatiquement un redémarrage.

### **Image en direct**

Pour accéder à l'image en direct, appuyez sur le nom de la caméra. Pour revenir à la page d'accueil, appuyez deux fois de suite brièvement sur l'image en direct.



Dans l'image en direct, vous disposez des applications suivantes :

- **Enregistrement vidéo manuel :**

Appuyez sur le symbole suivant pour démarrer un enregistrement vidéo manuel :



Pendant l'enregistrement, l'icône brille alternativement en rouge et gris.

- **Capture instantanée :**

Appuyez sur le symbole suivant pour effectuer une capture instantanée :



- **Rotation 180° :**

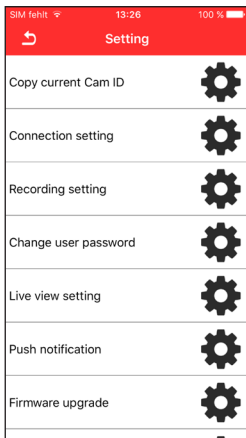
Appuyez sur le symbole suivant pour effectuer faire pivoter l'image de la caméra à 180° :



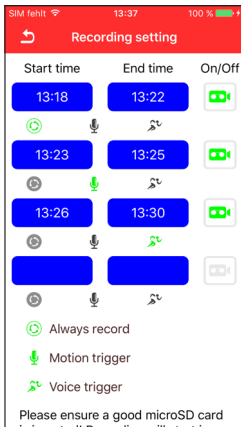
## **Programmation**

Réglez jusqu'à quatre plages horaires différentes au cours desquelles des enregistrements doivent être effectués. Choisissez entre enregistrement continu, enregistrement via détection de mouvement, ou enregistrement via détection de bruit.

1. Dans la page d'accueil, appuyez sur le symbole suivant afin d'accéder aux réglages :



2. Dans les réglages, appuyez sur **Recording setting** pour ouvrir les paramètres du programme.



3. Appuyez sur le symbole suivant pour activer un enregistrement programmé (vert) :



**NOTE :**

*La plage horaire réglée ne devient visible que lorsque la programmation a été activée.*

4. Appuyez sur le premier champ et réglez l'heure de début.
5. Appuyez sur le deuxième champ et réglez l'heure de fin.
6. Appuyez sur un symbole en dessous de la programmation horaire pour définir un type d'enregistrement (vert) :

- **Enregistrement continu :**

Lors d'un enregistrement continu, la caméra enregistre sans interruption pendant toute la durée de la plage horaire définie. Vous devez absolument veiller à disposer de suffisamment d'espace mémoire sur la carte MicroSD insérée. Appuyez sur le symbole suivant pour activer un enregistrement continu (vert) :





- **Détection de bruit :**

Utilisez ce réglage si vous ne voulez pas courir de risque en cas d'espace mémoire insuffisant sur la carte MicroSD insérée. L'enregistrement commence uniquement lorsque le microphone de la caméra détecte un bruit. Appuyez sur le symbole suivant pour activer un enregistrement par détection de bruit (vert) :



- **Détection de mouvement :**

Utilisez ce réglage si vous ne voulez pas courir de risque en cas d'espace mémoire insuffisant sur la carte MicroSD insérée. L'enregistrement commence uniquement lorsque un mouvement a été détecté. Appuyez sur le symbole suivant pour activer un enregistrement par détection de mouvement (vert) :



**NOTE :**

*Un fichier vidéo en résolution HD (1280 x 720) nécessite environ 1 Go d'espace mémoire par heure enregistrée. Un fichier photo en résolution HD (1280 x 720) nécessite environ 250 Ko d'espace mémoire par fichier.*

Appuyez en bas sur **OK** pour appliquer les réglages.



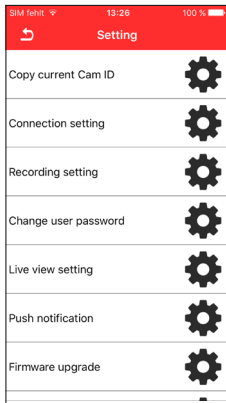
**NOTE :**

*Si le **OK** n'est pas visible, appuyez sur un endroit libre de l'écran et faites-le glisser vers le haut.*

## Réglages

Dans la page d'accueil, appuyez sur le symbole suivant afin d'accéder aux réglages :





## Données de connexion

Appuyez sur **Connection setting** pour afficher les données de connexion actuelles de votre caméra. Cliquez sur le champ correspondant pour effectuer une modification.

## Modifier le mot de passe

Par mesure de sécurité, après la première connexion, modifiez le mot de passe de l'appareil ! Les mots de

passes standards peuvent être connus de tierces personnes expérimentées.

1. Dans la page d'accueil, appuyez sur le symbole suivant afin d'accéder aux réglages :



2. Appuyez sur **Change user password**.
3. Appuyez sur le premier champ et saisissez le mot de passe actuel de l'appareil.
4. Appuyez sur le deuxième champ et saisissez le nouveau mot de passe de l'appareil.



**NOTE :**

*Le mot de passe doit comporter au moins 6 caractères. Il doit de préférence être constitué de chiffres et de petits et grands caractères.*

Appuyez sur **OK** pour enregistrer le nouveau mot de passe. Le réglage est pris en compte par la caméra. Le nouveau mot de passe est appliqué automatiquement dans les données de connexion.

### **Paramètres de l'image en direct**

Appuyez sur **Live view setting** pour ouvrir les paramètres de l'image en direct. Sélectionnez la résolution d'image souhaitée (1280 x 720, 640 x 480, 320 x 240) et la fréquence lumineuse (50 Hz, 60 Hz). Appuyez ensuite sur **OK**.

**NOTE :**

*Le réglage par défaut est de 320 x 240 et 50 Hz (convient pour l'Europe, l'Afrique, l'Australie et l'Amérique du Sud).*

**Notifications**

Appuyez sur **Push notification** pour déterminer les événements pour lesquels vous souhaitez recevoir des notifications de l'application : Détection de mouvement (**Motion trigger**) Détection de bruit (**Voice trigger**). Appuyez sur le curseur situé à côté de l'événement pour activer (vert) ou désactiver (gris) la notification.

**Android :**

Vous obtenez des notifications tant que l'application est ouverte sur votre appareil mobile.

**iOS :**

Vous obtenez des notifications tant que la caméra et l'appareil mobile sont connectés à Internet.

## Actualisation du firmware

Si des actualisations du firmware sont disponibles, vous pourrez les trouver sur [www.pearl.fr/notices](http://www.pearl.fr/notices). Faites défiler le tableau qui s'affiche, ou effectuez une recherche sur la page en tapant la référence de l'article, NX4235, dans le champ de recherche.

1. Vous trouverez le logiciel ou le firmware dans la colonne "Firmware/Logiciel", en face de la référence du produit. Cliquez sur l'icône, une fenêtre de téléchargement s'affiche. Sélectionnez "Enregistrer le fichier" puis, si nécessaire, spécifiez le lieu d'enregistrement. Si celui-ci est défini par défaut, rendez-vous dans le dossier de téléchargement correspondant.
2. Branchez une carte MicroSD (max. 64 Go) à l'ordinateur.
3. Ouvrez le fichier compressé au format ZIP que vous avez téléchargé (utilisez pour cela un logiciel approprié), et décompressez le contenu sur la carte MicroSD.

4. Déconnectez et éjectez la carte MicroSD, puis débranchez-la de votre ordinateur.
5. Insérez la carte MicroSD dans la fente MicroSD de la caméra éteinte.
6. Branchez le connecteur Micro-USB du câble de chargement fourni à la caméra, et le connecteur USB à un chargeur secteur USB approprié.
7. Allumez la caméra. La LED de fonctionnement brille d'abord en vert puis en orange.
8. Sortez la carte MicroSD dès que la LED de fonctionnement brille en orange.
9. À l'aide d'un objet fin (un trombone de bureau, p. ex.), appuyez brièvement sur le bouton RESET, qui se situe dans un renforcement du boîtier. L'actualisation du firmware est terminée.

### **Supprimer une caméra de l'application**

1. Dans la page d'accueil, appuyez sur le symbole suivant (à côté de la caméra) afin d'accéder aux réglages :



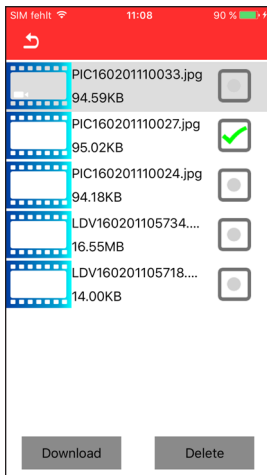


2. Appuyez sur **Delete cam** pour supprimer de l'application la caméra concernée.
3. Confirmez avec **OK**.

### **Gestion des fichiers**

Tous les enregistrements sont sauvegardés sur la carte MicroSD insérée. Ces fichiers peuvent être également gérés directement via l'application.

Pour accéder à la gestion des fichiers, appuyez en haut à droite sur **Download**.



À côté de la caméra s'affiche le nombre de fichiers sauvegardés sur la carte MicroSD.

### Lire les enregistrements

Via l'application, chargez les fichiers enregistrés sur la carte MicroSD.

1. Appuyez sur le symbole de la caméra. Les

enregistrements stockés sur la carte MicroSD insérée s'affichent alors.

2. Appuyez sur la case située à côté d'un enregistrement pour le sélectionner.
3. En bas à gauche, appuyez sur **Download** pour transmettre le fichier vers l'application. Une fois le transfert réussi, un symbole vert de téléchargement s'affiche dans l'aperçu du fichier. Appuyez sur un fichier pour le lire.

### Effacer un enregistrement

Pour effacer les enregistrements sauvegardés sur la carte MicroSD, procédez comme suit :

1. Appuyez sur le symbole de la caméra. Les enregistrements stockés sur la carte MicroSD insérée s'affichent alors.
2. Appuyez sur la case située à côté d'un enregistrement pour le sélectionner.
3. En bas à droite, appuyez sur **Delete**. Confirmez avec **OK**. L'enregistrement est alors supprimé.

**NOTE :**

*Vous pouvez également supprimer/copier/déplacer des fichiers en connectant la carte MicroSD à un ordinateur.*

**Accès invité**

Autorisez l'accès à la caméra par une tierce personne. Ceci est possible via l'application **Attez**.

**ATTENTION !**

*N'autorisez que des personnes de confiance à accéder à votre caméra. Ceux-ci se connectent via votre compte utilisateur et disposent de fait des mêmes droits d'administrateur que vous.*

- Dans la page d'accueil, appuyez sur le symbole suivant (à côté de la caméra) afin d'accéder aux réglages :



- Appuyez sur **Connection setting** pour ouvrir les données de connexion de votre caméra. Vous trouverez ici des informations sur l'ID de la caméra (**ID**), le nom de la caméra (**Cam name**), le nom d'utilisateur (**username**) et le mot de passe (**User password**). Transmettez-les à votre invité.



*NOTE :*

*Dans les réglages, appuyez sur **Copy current Cam ID** pour copier l'ID de la caméra dans la mémoire temporaire de votre appareil mobile. Ajoutez-la ensuite simplement dans la note correspondante de l'autre personne.*

L'invité doit maintenant suivre les étapes suivantes :

1. Ouvrez l'application **Attez**.
2. Dans la page d'accueil, appuyez en bas à droite sur **Import cam**.

3. Dans le champ **Cam ID**, saisissez l'ID de la caméra.
4. Dans le champ **Cam name**, saisissez le nom de la caméra.
5. Dans le champ **Username**, saisissez le nom d'utilisateur
6. Dans le champ **User password**, saisissez le mot de passe de l'appareil.
7. Appuyez en bas sur **OK**. La caméra s'affiche alors sur la page d'accueil.

### Redémarrage forcé

Si la caméra ne réagit plus, effectuez un redémarrage forcé :

Prenez un objet fin (un trombone de bureau, p. ex.), appuyez pendant environ 4 secondes simultanément sur le bouton marche/arrêt et sur le bouton RESET, qui se situe dans un renforcement du boîtier. La caméra redémarre.

## Restaurer les paramètres par défaut

1. Allumez la caméra.
2. À l'aide d'un objet fin (un trombone de bureau, p. ex.), appuyez sur le bouton MODE, situé sur la partie inférieure de la caméra. Maintenez le bouton enfoncé jusqu'à ce que la LED de fonctionnement brille en orange. Les réglages d'usine ont été restaurés.
3. Supprimez la caméra de l'application (voir chapitre "Supprimer une caméra de l'application").

# CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation	5 V DC, 1000 mA (Micro-USB)
Consommation	350 mA
Batterie li-ion	3,7 V / 3500 mAh
Autonomie	max. 6 heures
Durée d'enregistrement	max. 8 h
Résolution du capteur	1280 x 720
Sensibilité du capteur	1,3 V / lux-sec
Angle du capteur	160°
Résolution vidéo	320 x 240 / 640 x 480 / 1280 x 720
Formats	mp4, jpg
Connectique	Micro-USB Carte MicroSD
Carte MicroSD	Jusqu'à 64 Go (FAT32)



Température de fonctionnement	0 - 45 °C
Température de stockage	0 - 45 °C
Dimensions	102 x 43 x 19 mm
Poids	117 g

# CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL LIBRE

Ce produit contient un logiciel distribué entièrement ou partiellement sous licence publique générale GNU, Version 2 (GPL).

Vous trouverez ci-après l'intégralité de la version actuelle de ce texte de licence.

Puisqu'il s'agit d'un logiciel libre de droits, ses développeurs déclinent toute responsabilité en cas de dégâts ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation.

Veuillez noter que la garantie du matériel n'est bien entendu pas concernée. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter. Pour cela, rendez-vous sur [www.pearl.fr](http://www.pearl.fr).

## Avertissement

Ce contrat est une licence de logiciel libre issue d'une concertation entre ses auteurs afin que le respect de deux grands principes préside à sa rédaction :

\* d'une part, le respect des principes de diffusion des logiciels libres : accès au code source, droits étendus conférés aux utilisateurs,

\* d'autre part, la désignation d'un droit applicable, le droit français, auquel elle est conforme, tant au regard du droit de la responsabilité civile que du droit de la propriété intellectuelle et de la protection qu'il offre aux auteurs et titulaires des droits patrimoniaux sur un logiciel.

Les auteurs de la licence CeCILL (pour Ce[a] C[nrs] I[nria] L[ogiciel] L[ibre]) sont :

Commissariat à l'Énergie Atomique - CEA, établissement public de recherche à caractère scientifique, technique et industriel, dont le siège est situé 25 rue Leblanc, immeuble Le Ponant D, 75015 Paris.

Centre National de la Recherche Scientifique - CNRS, établissement public à caractère scientifique et technologique, dont le siège est situé 3 rue Michel-Ange, 75794 Paris cedex 16.

Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique - INRIA, établissement public à caractère scientifique et technologique, dont le siège est situé Domaine de Voluceau, Rocquencourt, BP 105, 78153 Le Chesnay cedex.

## Préambule

Ce contrat est une licence de logiciel libre dont l'objectif est de conférer aux utilisateurs la liberté de modification et de redistribution du logiciel régi par cette licence dans le cadre d'un modèle de diffusion en logiciel libre.

L'exercice de ces libertés est assorti de certains devoirs à la charge des utilisateurs afin de préserver ce statut au cours des redistributions ultérieures.

L'accessibilité au code source et les droits de copie, de modification et de redistribution qui en découlent ont pour contrepartie de n'offrir aux utilisateurs qu'une garantie limitée et de ne faire peser sur l'auteur du logiciel, le titulaire des droits patrimoniaux

et les concédants successifs qu'une responsabilité restreinte.

A cet égard l'attention de l'utilisateur est attirée sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, à la modification et/ou au développement et à la reproduction du logiciel par l'utilisateur étant donné sa spécificité de logiciel libre, qui peut le rendre complexe à manipuler et qui le réserve donc à des développeurs ou des professionnels avertis possédant des connaissances informatiques approfondies. Les utilisateurs sont donc invités à charger et tester l'adéquation du logiciel à leurs besoins dans des conditions permettant d'assurer la sécurité de leurs systèmes et/ou de leurs données et, plus généralement, à l'utiliser et l'exploiter dans les mêmes conditions de sécurité. Ce contrat peut être reproduit et diffusé librement, sous réserve de le conserver en l'état, sans ajout ni suppression de clauses. Ce contrat est susceptible de s'appliquer à tout logiciel dont le titulaire des droits patrimoniaux décide de soumettre l'exploitation aux dispositions qu'il contient.

## Article 1 - DÉFINITIONS

Dans ce contrat, les termes suivants, lorsqu'ils seront écrits avec une lettre capitale, auront la signification suivante :

**Contrat** : désigne le présent contrat de licence, ses éventuelles versions postérieures et annexes.

**Logiciel** : désigne le logiciel sous sa forme de Code Objet et/ou de Code Source et le cas échéant sa documentation, dans leur état au moment de l'acceptation du Contrat par le Licencié.

**Logiciel Initial** : désigne le Logiciel sous sa forme de Code Source et éventuellement de Code Objet et le cas échéant sa documentation, dans leur état au moment de leur première diffusion sous les termes du Contrat.

**Logiciel Modifié** : désigne le Logiciel modifié par au moins une Contribution.

**Code Source** : désigne l'ensemble des instructions et des lignes de programme du Logiciel et auquel l'accès est nécessaire en vue de modifier le Logiciel.

**Code Objet** : désigne les fichiers binaires issus de la compilation du Code Source.

**Titulaire** : désigne le ou les détenteurs des droits patrimoniaux d'auteur sur le Logiciel Initial.

**Licencié** : désigne le ou les utilisateurs du Logiciel ayant accepté le Contrat.

**Contributeur** : désigne le Licencié auteur d'au moins une Contribution.

**Concédant** : désigne le Titulaire ou toute personne physique ou morale distribuant le Logiciel sous le Contrat.

**Contribution** : désigne l'ensemble des modifications, corrections, traductions, adaptations et/ou nouvelles

fonctionnalités intégrées dans le Logiciel par tout Contributeur, ainsi que tout Module Interne.

**Module** : désigne un ensemble de fichiers sources y compris leur documentation qui permet de réaliser des fonctionnalités ou services supplémentaires à ceux fournis par le Logiciel.

**Module Externe** : désigne tout Module, non dérivé du Logiciel, tel que ce Module et le Logiciel s'exécutent dans des espaces d'adressage différents, l'un appelant l'autre au moment de leur exécution.

**Module Interne** : désigne tout Module lié au Logiciel de telle sorte qu'ils s'exécutent dans le même espace d'adressage.

**GNU GPL** : désigne la GNU General Public License dans sa version 2 ou toute version ultérieure, telle que publiée par Free Software Foundation Inc.

**Parties** : désigne collectivement le Licencié et le Concédant.



Ces termes s'entendent au singulier comme au pluriel.

## Article 2 - OBJET

Le Contrat a pour objet la concession par le Concédant au Licencié d'une licence non exclusive, cessible et mondiale du Logiciel telle que définie ci-après à l'article 5 pour toute la durée de protection des droits portant sur ce Logiciel.

## Article 3 - ACCEPTATION

3.1 L'acceptation par le Licencié des termes du Contrat est réputée acquise du fait du premier des faits suivants :

\* (i) le chargement du Logiciel par tout moyen notamment par téléchargement à partir d'un serveur distant ou par chargement à partir d'un support physique;

\* (ii) le premier exercice par le Licencié de l'un quelconque des droits concédés par le Contrat.

3.2 Un exemplaire du Contrat, contenant notamment un avertissement relatif aux spécificités du Logiciel, à la restriction de garantie et à la limitation à un usage par des utilisateurs expérimentés a été mis à disposition du Licencié préalablement à son acceptation telle que définie à l'article 3.1 ci-dessus et le Licencié reconnaît en avoir pris connaissance.

## Article 4 - ENTRÉE EN VIGUEUR ET DURÉE

### 4.1 ENTRÉE EN VIGUEUR

Le Contrat entre en vigueur à la date de son acceptation par le Licencié telle que définie en 3.1.

### 4.2 DURÉE

Le Contrat produira ses effets pendant toute la durée légale de protection des droits patrimoniaux portant sur le Logiciel.

## Article 5 - ÉTENDUE DES DROITS CONCÉDÉS

Le Concédant concède au Licencié, qui accepte, les droits suivants sur le Logiciel pour toutes destinations et pour la durée du Contrat dans les conditions ci-après détaillées.

Par ailleurs, si le Concédant détient ou venait à détenir un ou plusieurs brevets d'invention protégeant tout ou partie des fonctionnalités du Logiciel ou de ses composants, il s'engage à ne pas opposer les éventuels droits conférés par ces brevets aux Licenciés successifs qui utiliseraient, exploiteraient ou modifieraient le Logiciel. En cas de cession de ces brevets, le Concédant s'engage à faire reprendre les obligations du présent alinéa aux cessionnaires.

### 5.1 DROIT D'UTILISATION

Le Licencié est autorisé à utiliser le Logiciel, sans restriction quant aux domaines d'application, étant ci-après précisé que cela comporte :

1. la reproduction permanente ou provisoire du Logiciel en tout ou partie par tout moyen et sous toute forme.

2. le chargement, l'affichage, l'exécution, ou le stockage du Logiciel sur tout support.

3. la possibilité d'en observer, d'en étudier, ou d'en tester le fonctionnement afin de déterminer les idées et principes qui sont à la base de n'importe quel élément de ce Logiciel; et ceci, lorsque le Licencié effectue toute opération de chargement, d'affichage, d'exécution, de transmission ou de stockage du Logiciel qu'il est en droit d'effectuer en vertu du Contrat.

## 5.2 DROIT D'APPORTER DES CONTRIBUTIONS

Le droit d'apporter des Contributions comporte le droit de traduire, d'adapter, d'arranger ou d'apporter toute autre modification au Logiciel et le droit de reproduire le logiciel en résultant.

Le Licencié est autorisé à apporter toute Contribution au Logiciel sous réserve de mentionner, de façon explicite, son nom en tant qu'auteur de cette Contribution et la date de création de celle-ci.

### 5.3 DROIT DE DISTRIBUTION

Le droit de distribution comporte notamment le droit de diffuser, de transmettre et de communiquer le Logiciel au public sur tout support et par tout moyen ainsi que le droit de mettre sur le marché à titre onéreux ou gratuit, un ou des exemplaires du Logiciel par tout procédé.

Le Licencié est autorisé à distribuer des copies du Logiciel, modifié ou non, à des tiers dans les conditions ci-après détaillées.

#### 5.3.1 DISTRIBUTION DU LOGICIEL SANS MODIFICATION

Le Licencié est autorisé à distribuer des copies conformes du Logiciel, sous forme de Code Source

ou de Code Objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée :

1. d'un exemplaire du Contrat,
2. d'un avertissement relatif à la restriction de garantie et de responsabilité du Concédant telle que prévue aux articles 8 et 9, et que, dans le cas où seul le Code Objet du Logiciel est redistribué, le Licencié permette aux futurs Licenciés d'accéder facilement au Code Source complet du Logiciel en indiquant les modalités d'accès, étant entendu que le coût additionnel d'acquisition du Code Source ne devra pas excéder le simple coût de transfert des données.

### 5.3.2 DISTRIBUTION DU LOGICIEL MODIFIÉ

Lorsque le Licencié apporte une Contribution au Logiciel, les conditions de distribution du Logiciel Modifié en résultant sont alors soumises à l'intégralité des dispositions du Contrat.

Le Licencié est autorisé à distribuer le Logiciel Modifié, sous forme de code source ou de code objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée :

1. d'un exemplaire du Contrat,

2. d'un avertissement relatif à la restriction de garantie et de responsabilité du Concédant telle que prévue aux articles 8 et 9, et que, dans le cas où seul le code objet du Logiciel Modifié est redistribué, le Licencié permette aux futurs Licenciés d'accéder facilement au code source complet du Logiciel Modifié en indiquant les modalités d'accès, étant entendu que le coût additionnel d'acquisition du code source ne devra pas excéder le simple coût de transfert des données.

### 5.3.3 DISTRIBUTION DES MODULES EXTERNES

Lorsque le Licencié a développé un Module Externe

les conditions du Contrat ne s'appliquent pas à ce Module Externe, qui peut être distribué sous un contrat de licence différent.

#### 5.3.4 COMPATIBILITÉ AVEC LA LICENCE GNU GPL

Le Licencié peut inclure un code soumis aux dispositions d'une des versions de la licence GNU GPL dans le Logiciel modifié ou non et distribuer l'ensemble sous les conditions de la même version de la licence GNU GPL.

Le Licencié peut inclure le Logiciel modifié ou non dans un code soumis aux dispositions d'une des versions de la licence GNU GPL et distribuer l'ensemble sous les conditions de la même version de la licence GNU GPL.

### Article 6 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

#### 6.1 SUR LE LOGICIEL INITIAL

Le Titulaire est détenteur des droits patrimoniaux sur le Logiciel Initial. Toute utilisation du Logiciel Initial



est soumise au respect des conditions dans lesquelles le Titulaire a choisi de diffuser son œuvre et nul autre n'a la faculté de modifier les conditions de diffusion de ce Logiciel Initial.

Le Titulaire s'engage à ce que le Logiciel Initial reste au moins régi par le Contrat et ce, pour la durée visée à l'article 4.2.

## 6.2 SUR LES CONTRIBUTIONS

Le Licencié qui a développé une Contribution est titulaire sur celle-ci des droits de propriété intellectuelle dans les conditions définies par la législation applicable.

## 6.3 SUR LES MODULES EXTERNES

Le Licencié qui a développé un Module Externe est titulaire sur celui-ci des droits de propriété intellectuelle dans les conditions définies par la législation applicable et reste libre du choix du contrat régissant sa diffusion.

## 6.4 DISPOSITIONS COMMUNES

Le Licencié s'engage expressément :

1. à ne pas supprimer ou modifier de quelque manière que ce soit les mentions de propriété intellectuelle apposées sur le Logiciel;
2. à reproduire à l'identique lesdites mentions de propriété intellectuelle sur les copies du Logiciel modifié ou non.

Le Licencié s'engage à ne pas porter atteinte, directement ou indirectement, aux droits de propriété intellectuelle du Titulaire et/ou des Contributeurs sur le Logiciel et à prendre, le cas échéant, à l'égard de son personnel toutes les mesures nécessaires pour assurer le respect des dits droits de propriété intellectuelle du Titulaire et/ou des Contributeurs.

## Article 7 - SERVICES ASSOCIÉS

7.1 Le Contrat n'oblige en aucun cas le Concédant à la réalisation de prestations d'assistance technique ou de maintenance du Logiciel.

Cependant le Concédant reste libre de proposer ce type de services. Les termes et conditions d'une telle assistance technique et/ou d'une telle maintenance seront alors déterminés dans un acte séparé. Ces actes de maintenance et/ou assistance technique n'engageront que la seule responsabilité du Concédant qui les propose.

7.2 De même, tout Concédant est libre de proposer, sous sa seule responsabilité, à ses licenciés une garantie, qui n'engagera que lui, lors de la redistribution du Logiciel et/ou du Logiciel Modifié et ce, dans les conditions qu'il souhaite. Cette garantie et les modalités financières de son application feront l'objet d'un acte séparé entre le Concédant et le Licencié.

## Article 8 - RESPONSABILITÉ

8.1 Sous réserve des dispositions de l'article 8.2, le Licencié a la faculté, sous réserve de prouver la faute du Concédant concerné, de solliciter la réparation du préjudice direct qu'il subirait du fait du Logiciel et dont il apportera la preuve.

8.2 La responsabilité du Concédant est limitée aux engagements pris en application du Contrat et ne saurait être engagée en raison notamment :

- (i) des dommages dus à l'inexécution, totale ou partielle, de ses obligations par le Licencié, (ii) des dommages directs ou indirects découlant de l'utilisation ou des performances du Logiciel subis par le Licencié et (iii) plus généralement d'un quelconque dommage indirect. En particulier, les Parties conviennent expressément que tout préjudice financier ou commercial (par exemple perte de données, perte de bénéfices, perte d'exploitation, perte de clientèle ou de commandes, manque à gagner, trouble commercial quelconque) ou

toute action dirigée contre le Licencié par un tiers, constitue un dommage indirect et n'ouvre pas droit à réparation par le Concédant.

## Article 9 - GARANTIE

9.1 Le Licencié reconnaît que l'état actuel des connaissances scientifiques et techniques au moment de la mise en circulation du Logiciel ne permet pas d'en tester et d'en vérifier toutes les utilisations ni de détecter l'existence d'éventuels défauts. L'attention du Licencié a été attirée sur ce point sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, la modification et/ou au développement et à la reproduction du Logiciel qui sont réservés à des utilisateurs avertis.

Il relève de la responsabilité du Licencié de contrôler, par tous moyens, l'adéquation du produit à ses besoins, son bon fonctionnement et de s'assurer qu'il ne causera pas de dommages aux personnes et aux biens.

9.2 Le Concédant déclare de bonne foi être en droit de concéder l'ensemble des droits attachés au Logiciel (comprenant notamment les droits visés à l'article 5).

9.3 Le Licencié reconnaît que le Logiciel est fourni "en l'état" par le Concédant sans autre garantie, expresse ou tacite, que celle prévue à l'article 9.2 et notamment sans aucune garantie sur sa valeur commerciale, son caractère sécurisé, innovant ou pertinent.

En particulier, le Concédant ne garantit pas que le Logiciel est exempt d'erreur, qu'il fonctionnera sans interruption, qu'il sera compatible avec l'équipement du Licencié et sa configuration logicielle ni qu'il remplira les besoins du Licencié.

9.4 Le Concédant ne garantit pas, de manière expresse ou tacite, que le Logiciel ne porte pas atteinte à un quelconque droit de propriété intellectuelle d'un tiers portant sur un brevet, un logiciel ou sur tout autre droit de propriété. Ainsi, le

Concédant exclut toute garantie au profit du Licencié contre les actions en contrefaçon qui pourraient être diligentées au titre de l'utilisation, de la modification, et de la redistribution du Logiciel. Néanmoins, si de telles actions sont exercées contre le Licencié, le Concédant lui apportera son aide technique et juridique pour sa défense. Cette aide technique et juridique est déterminée au cas par cas entre le Concédant concerné et le Licencié dans le cadre d'un protocole d'accord. Le Concédant dégage toute responsabilité quant à l'utilisation de la dénomination du Logiciel par le Licencié. Aucune garantie n'est apportée quant à l'existence de droits antérieurs sur le nom du Logiciel et sur l'existence d'une marque.

## Article 10 - RÉSILIATION

10.1 En cas de manquement par le Licencié aux obligations mises à sa charge par le Contrat, le Concédant pourra résilier de plein droit le Contrat trente (30) jours après notification adressée au Licencié et restée sans effet.

10.2 Le Licencié dont le Contrat est résilié n'est plus autorisé à utiliser, modifier ou distribuer le Logiciel. Cependant, toutes les licences qu'il aura concédées antérieurement à la résiliation du Contrat resteront valides sous réserve qu'elles aient été effectuées en conformité avec le Contrat.

## Article 11 - DISPOSITIONS DIVERSES

### 11.1 CAUSE EXTÉRIEURE

Aucune des Parties ne sera responsable d'un retard ou d'une défaillance d'exécution du Contrat qui serait dû à un cas de force majeure, un cas fortuit ou une cause extérieure, telle que, notamment, le mauvais fonctionnement ou les interruptions du réseau électrique ou de télécommunication, la paralysie du réseau liée à une attaque informatique, l'intervention des autorités gouvernementales, les catastrophes naturelles, les dégâts des eaux, les tremblements de terre, le feu, les explosions, les grèves et les conflits sociaux, l'état de guerre...



11.2 Le fait, par l'une ou l'autre des Parties, d'omettre en une ou plusieurs occasions de se prévaloir d'une ou plusieurs dispositions du Contrat, ne pourra en aucun cas impliquer renonciation par la Partie intéressée à s'en prévaloir ultérieurement.

11.3 Le Contrat annule et remplace toute convention antérieure, écrite ou orale, entre les Parties sur le même objet et constitue l'accord entier entre les Parties sur cet objet. Aucune addition ou modification aux termes du Contrat n'aura d'effet à l'égard des Parties à moins d'être faite par écrit et signée par leurs représentants dûment habilités.

11.4 Dans l'hypothèse où une ou plusieurs des dispositions du Contrat s'avèrerait contraire à une loi ou à un texte applicable, existants ou futurs, cette loi ou ce texte prévaudrait, et les Parties feraient les amendements nécessaires pour se conformer à cette loi ou à ce texte. Toutes les autres dispositions resteront en vigueur. De même, la nullité, pour quelque raison que ce soit, d'une des dispositions du

Contrat ne saurait entraîner la nullité de l'ensemble du Contrat.

## 11.5 LANGUE

Le Contrat est rédigé en langue française et en langue anglaise, ces deux versions faisant également foi.

## Article 12 - NOUVELLES VERSIONS DU CONTRAT

12.1 Toute personne est autorisée à copier et distribuer des copies de ce Contrat.

12.2 Afin d'en préserver la cohérence, le texte du Contrat est protégé et ne peut être modifié que par les auteurs de la licence, lesquels se réservent le droit de publier périodiquement des mises à jour ou de nouvelles versions du Contrat, qui posséderont chacune un numéro distinct. Ces versions ultérieures seront susceptibles de prendre en compte de nouvelles problématiques rencontrées par les logiciels libres.

12.3 Tout Logiciel diffusé sous une version donnée du Contrat ne pourra faire l'objet d'une diffusion ultérieure que sous la même version du Contrat ou une version postérieure, sous réserve des dispositions de l'article 5.3.4.

#### Article 13 - LOI APPLICABLE ET COMPÉTENCE TERRITORIALE

13.1 Le Contrat est régi par la loi française. Les Parties conviennent de tenter de régler à l'amiable les différends ou litiges qui viendraient à se produire par suite ou à l'occasion du Contrat.

13.2 A défaut d'accord amiable dans un délai de deux (2) mois à compter de leur survenance et sauf situation relevant d'une procédure d'urgence, les différends ou litiges seront portés par la Partie la plus diligente devant les Tribunaux compétents de Paris.

**Importé par :**  
**Pearl | 6 rue de la Scheer | F-67600 Sélestat**  
**Service commercial : 0033 (0) 3 88 58 02 02**

**© REV1 / 09.02.2016 - MG//TT//PM**