

Haut-parleur multiroom SMR-500.bt

Wi-Fi/Bluetooth®/AirPlay/USB/SD

Mode d'emploi



Table des matières

Votre nouveau haut-parleur multiroom	5
Contenu	5
Consignes préalables	6
Consignes de sécurité	6
Consignes importantes concernant le traitement des déchets.....	7
Déclaration de conformité	7
Description du produit.....	8
Mise en marche	9
Utilisation.....	10
Connexion Wi-Fi	10
WPS	10
Mode manuel.....	12
Lecture audio	14
Général.....	14
Appareil mobile.....	16
Clé USB.....	16
Carte SD.....	16
Liste de lecture	17
Créer une nouvelle liste de lecture.....	17
Ajouter une chanson à une liste de lecture	17
Services réseau.....	18
Pandora	18
TuneIn.....	19
iHeartRadio	19
Spotify	20
Favoris.....	21
Ajouter le titre aux favoris.....	21
Fonction de recherche.....	22
Gestion des listes	22
Fonction Multiroom	23
Connecter des pièces.....	23
Déconnecter les pièces	23
Réglages.....	24

Modifier le nom des appareils.....	24
Régler la langue audio.....	24
Informations sur l'appareil.....	24
Définir le mot de passe.....	25
Annuler la protection par mot de passe.....	25
Réinitialiser l'appareil.....	25
Flux enregistrés.....	26
Enregistrer un flux.....	26
Ajouter d'autres appareils.....	26
Actualiser la liste des appareils.....	27
Choix du haut-parleur.....	27
DLNA.....	28
Appareil mobile (Android).....	28
Ordinateur.....	28
Bluetooth®.....	28
Entrée AUX.....	28
Dépannage.....	29
Caractéristiques techniques.....	30
Contrat de licence logiciel libre.....	31

Votre nouveau haut-parleur multiroom

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions pour le choix de ce haut-parleur multiroom. Connectez votre haut-parleur multiroom à votre réseau Wi-Fi. Vous pouvez alors profiter pleinement de la musique enregistrée sur votre ordinateur (MAC ou PC) ou sur votre clé USB : elle est diffusée sur des haut-parleurs dans toute la maison via AirPlay ! Décidez quelle musique est jouée sur quel haut-parleur, tout simplement depuis l'application.

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



NOTE :

Votre appareil mobile doit être compatible OTA (over-the-air) et prendre en charge les mises à jour correspondantes, pour que les spécifications AirPlay puissent être régulièrement actualisées.

Contenu

- Haut-parleur multiroom SMR-500.bt
- Câble de chargement USB
- Câble audio (jack 3,5 mm)
- Mode d'emploi

Consignes préalables



NOTE :

Après une mise à jour iOS et les limitations de fonctionnement qui y sont liées, il se peut que l'actualisation de votre appareil nécessite jusqu'à 6 semaines pour être effective.

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 blessure !
- 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 ou à une chaleur extrême.
- Ne plongez jamais le produit dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- La prise de courant à laquelle est branché l'appareil doit toujours être facilement accessible, afin que l'appareil puisse être rapidement débranché en cas d'urgence.
- Conservez le produit hors de la portée des enfants !
- Surveillez les enfants pour vous assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
- Cet appareil n'est pas conçu pour être utilisé par des personnes (y compris les enfants) dont les capacités physiques, sensorielles ou mentales sont réduites, ou des personnes dénuées d'expérience ou de connaissance, sauf si elles ont pu bénéficier, par l'intermédiaire d'une personne responsable de leur sécurité, d'une surveillance ou d'instructions préalables concernant l'utilisation de l'appareil.
- Si le câble d'alimentation est endommagé, il doit être remplacé par le fabricant, son service après-vente ou des personnes de qualification similaire afin d'éviter tout danger. N'utilisez pas l'appareil tant que la réparation n'a pas été effectuée.
- 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 concernant 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 les éventuelles restrictions de quantité existantes par jour/mois/année, ainsi que sur des frais éventuels de collecte, sont disponibles dans votre municipalité.



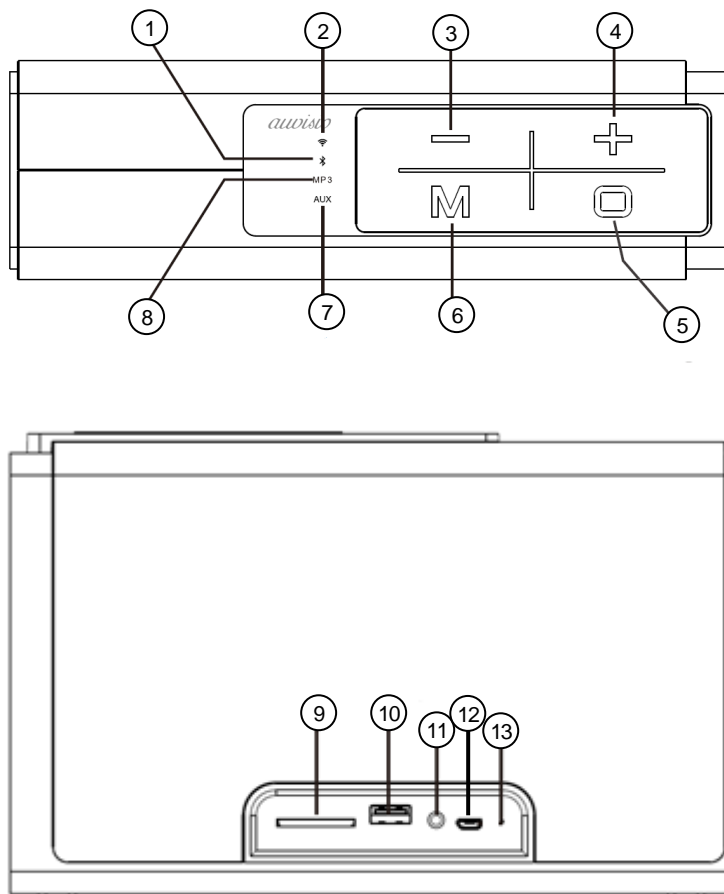
Déclaration de conformité

La société PEARL.GmbH déclare ce produit ZX-1570 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, 2014/35/UE, concernant la mise à disposition sur le marché du matériel électrique destiné à être employé dans certaines limites de tension et 2014/53/UE, concernant la mise à disposition sur le marché d'équipements radioélectriques.

A handwritten signature in black ink, which appears to read 'Kurtasz, A.'.

Service Qualité
Dipl.-Ing. (FH) Andreas Kurtasz
22.03.2016

Description du produit



- | | | | |
|---|----------------------|----|-------------------|
| 1 | Indicateur Bluetooth | 8 | Indicateur USB/SD |
| 2 | Indicateur Wi-Fi | 9 | Port carte SD |
| 3 | Bouton [-] | 10 | Port USB |
| 4 | Bouton [+] | 11 | Entrée AUX |
| 5 | Bouton Marche/Arrêt | 12 | Port Micro USB |
| 6 | Bouton [M] | 13 | LED de chargement |
| 7 | Indicateur AUX | | |

Mise en marche

1. Branchez le connecteur Micro-USB du câble de chargement USB au haut-parleur multiroom, et le connecteur USB à un chargeur secteur USB approprié. Branchez l'adaptateur secteur dans une prise de courant adaptée. Le voyant de chargement brille en rouge pendant le processus de chargement. Elle passe au vert dès que la batterie est complètement chargée.



ATTENTION !

La prise de courant doit être à proximité de l'appareil et facilement accessible. Ainsi, vous pouvez débrancher rapidement l'appareil du réseau électrique en cas d'urgence.

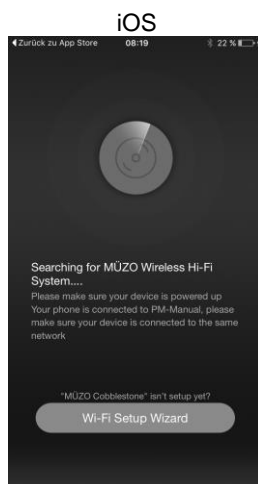
2. Reliez votre appareil mobile au réseau Wi-Fi dans lequel votre haut-parleur doit être intégré.
3. Sur Google Play Store (Android) ou sur l'App Store (iOS), recherchez l'application **Muzo** et installez-la sur votre appareil.

Utilisation

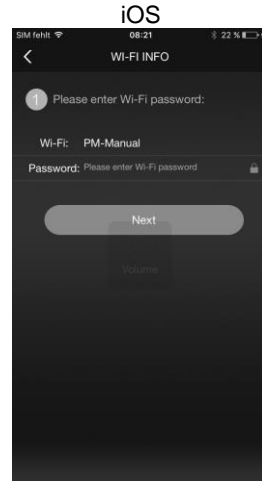
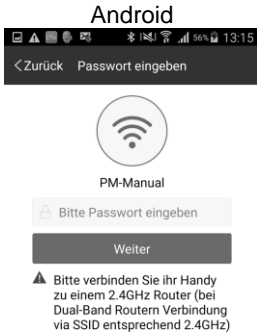
Connexion Wi-Fi

WPS

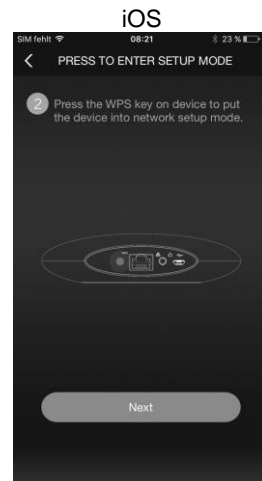
1. Maintenez la touche marche/arrêt appuyée pendant 3 secondes afin d'allumer le haut-parleur. Les annonces "Power On" et "WiFi mode" retentissent, suivies de deux signaux sonores.
2. Reliez votre appareil mobile au réseau Wi-Fi dans lequel votre haut-parleur doit être intégré.
3. Ouvrez l'application **Muzo**.



4. Appuyez sur **WiFi-Setup Wizard** afin de connecter votre haut-parleur à l'application.



5. Saisissez le mot de passe du réseau Wi-Fi cité ci-dessus, puis appuyez sur **Next**
6. Maintenez la touche [M] du haut-parleur appuyée jusqu'à ce qu'une annonce retentisse („Searching for WiFi connection“). L'indicateur du Wi-Fi clignote. Appuyez ensuite sur **Next**.



7. Saisissez le mot de passe du réseau Wi-Fi, puis appuyez sur **Connect**. L'annonce „Waiting for WiFi connection“ retentit.



NOTE :

Cela peut prendre quelques instants.

8. Android :

Une fois la connexion établie, l'annonce "WiFi connected" retentit. Appuyez en haut à droite sur **Finish** (Android). Une courte page de présentation apparaît. Appuyez sur **I got it**.

iOS :

Une fois la connexion établie, l'annonce "WiFi connected" retentit. Appuyez en haut sur **Next** (iOS). Appuyez à nouveau en haut à droite sur **Next**. Une courte page de présentation apparaît. Appuyez sur **I got it**.

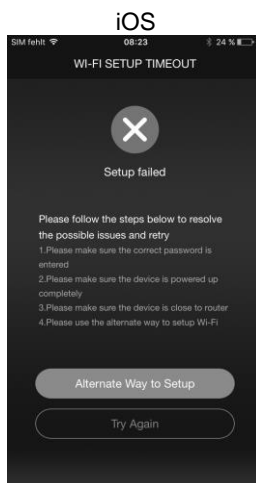
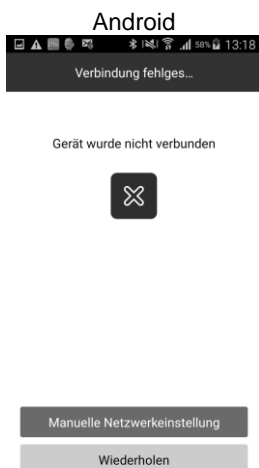


NOTE :

Si la connexion échoue, établissez la connexion Wi-Fi manuellement.

Mode manuel

1. Appuyez sur **Alternate Way to Setup**.



2. Suivez les instructions affichées à l'écran.

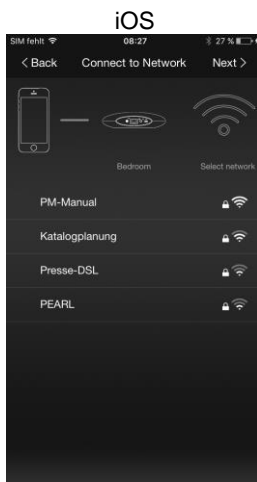
3. Android :

Appuyez sur **Wi-Fi settings**. Vous accédez alors au menu des réglages Wi-Fi de votre appareil mobile.

Recherchez **ZX-1570** et établissez une connexion entre les appareils. Revenez ensuite à l'application. Appuyez en haut à droite sur **Next**.

iOS :

Appuyez sur **Settings**. Vous accédez alors au menu des réglages Wi-Fi de votre appareil mobile. Recherchez **ZX-1570**. Établissez une connexion entre les appareils, et revenez à l'application.



4. Android :

Appuyez en haut à droite sur **Finish**.

Une courte page de présentation apparaît. Appuyez sur **Understood**.

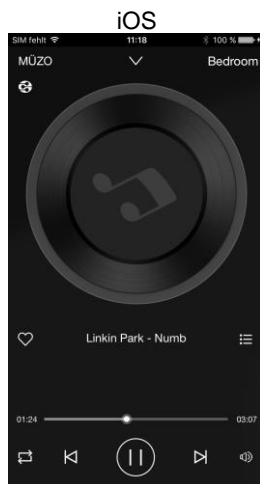
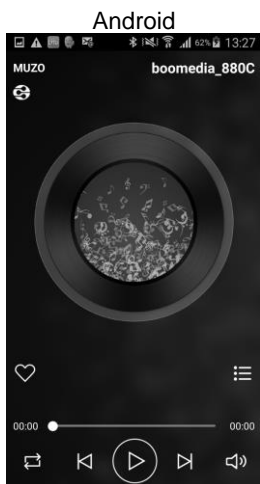
iOS :

Sélectionnez votre réseau Wi-Fi dans la liste, et saisissez votre mot de passe. Appuyez sur **Confirm**. Une connexion réseau est établie. Cela peut prendre quelques instants. Vous accédez à la liste des appareils.

Lecture audio

Général

1. Sur la page de l'appareil, appuyez en haut sur la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite. Vous accédez à la page de lecture.
2. Appuyez en haut sur **MUZO** / la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite, afin d'accéder aux réglages des sources audio.
3. Sélectionnez une source audio.
4. Appuyez sur le titre audio de votre choix pour le lire. Vous êtes alors automatiquement dirigé vers la page de lecture.












NOTE :

Certaines sources audio (par exemple clé USB ou carte SD) s'affichent maintenant comme éléments du menu lorsqu'elles sont branchées à l'appareil.



NOTE :

Réglez le volume sonore de votre haut-parleur à l'aide des boutons [+] et [-]. Maintenez le bouton [+] pressé pour augmenter le volume. Maintenez le bouton [-] pressé pour le baisser.

Symbole	Fonction
	Lecture
	Pause
	Titre précédent de la liste
	Titre suivant de la liste
	Répéter tous les titres de la liste
	Répéter le titre actuel
	Lecture aléatoire
	Régler le volume
	Appelle tous les titres de la source audio

Appareil mobile

1. Sur la page de l'appareil, appuyez en haut sur la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite. Vous accédez à la page de lecture.
2. Appuyez en haut sur **MUZO** / la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite, afin d'accéder aux réglages des sources audio.
3. Appuyez sur **My Music**. Toutes les sources audio connectées au haut-parleur sont affichées sous forme de liste.
4. Appuyez sur **Téléfon / iPhone**. Tous les fichiers audio stockés sur l'appareil mobile s'affichent sous forme de liste. Appuyez sur **Song** (chanson), **Artist** ou **Album** ou **List** (seulement sur iOS : listes de lecture enregistrées sur votre appareil mobile) pour trier la liste en fonction de ces critères.
5. Appuyez sur un titre audio pour en démarrer la lecture.

Clé USB

1. Insérez une clé USB dans le port USB de votre haut-parleur.
2. La lecture des fichiers audio enregistrés commence automatiquement.
3. Sur la page de l'appareil, appuyez en haut sur la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite. Vous accédez à la page de lecture.
4. Appuyez en haut sur **MUZO** / la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite, afin d'accéder aux réglages des sources audio.
5. Appuyez sur **My Music**. Toutes les sources audio connectées au récepteur de streaming audio sont affichées sous forme de liste.
6. Appuyez sur **USB Disk**. Tous les fichiers audio stockés sur la clé USB s'affichent sous forme de liste.
7. Appuyez sur un titre audio pour en démarrer la lecture. Le titre actuel est marqué en couleur.

Carte SD

1. Insérez une carte mémoire SD dans la fente pour carte SD de votre haut-parleur. Les contacts dorés de la carte SD doivent être orientés vers le bas.
2. La lecture des fichiers audio enregistrés commence automatiquement.
3. Sur la page de l'appareil, appuyez en haut sur la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite. Vous accédez à la page de lecture.
4. Appuyez en haut sur **MUZO** / la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite, afin d'accéder aux réglages des sources audio.
5. Appuyez sur **My Music**. Toutes les sources audio connectées au récepteur de streaming audio sont affichées sous forme de liste.
6. Appuyez sur **USB / SD**. Tous les fichiers audio stockés sur la carte SD s'affichent sous forme de liste.
7. Appuyez sur un titre audio pour en démarrer la lecture. Le titre actuel est marqué en couleur.

Liste de lecture

1. Sur la page de l'appareil, appuyez en haut sur la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite. Vous accédez à la page de lecture.
2. Appuyez en haut sur **MUZO** / la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite, afin d'accéder aux réglages des sources audio.
3. Appuyez sur **My Music**. Toutes les sources audio connectées au haut-parleur sont affichées sous forme de liste.
4. Appuyez sur **My Playlists**, pour afficher vos listes de lecture.

Créer une nouvelle liste de lecture

1. Sur la page de l'appareil, appuyez en haut sur la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite. Vous accédez à la page de lecture.
2. Appuyez en haut sur **MUZO** / la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite, afin d'accéder aux réglages des sources audio.
3. Appuyez sur **My Music**. Toutes les sources audio connectées au haut-parleur sont affichées sous forme de liste.
4. Appuyez sur **My Playlists**, pour afficher vos listes de lecture.
5. Appuyez en haut à droite sur **Edit**.
6. Appuyez en haut à gauche sur le symbole suivant pour créer une nouvelle liste de lecture :
7. Spécifiez le nom de la liste de lecture. Appuyez ensuite sur **Confirm**.
8. Appuyez en haut à droite sur **Done** pour revenir à la page des listes de lecture.



Ajouter une chanson à une liste de lecture

1. Sur la page de l'appareil, appuyez en haut sur la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite. Vous accédez à la page de lecture.
2. Appuyez en haut sur **MUZO** / la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite, afin d'accéder aux réglages des sources audio.
3. Ouvrez une liste de titres (p. ex. **My Music**, **Favourites**, **Search**).
4. Appuyez sur **My Music**. Toutes les sources audio connectées au haut-parleur sont affichées sous forme de liste.
5. Sélectionnez une source audio. Pour accéder à plus d'options, appuyez à côté d'un titre sur le symbole suivant :
6. Appuyez sur **Add to Playlist**. Vos listes de lecture s'affichent.
7. Appuyez sur la liste de lecture à laquelle le titre doit être ajouté. Le titre est alors enregistré dans la liste concernée.



NOTE :

Les titres audio qui se trouvent sur une clé USB ou une carte SD ne peuvent pas être enregistrés dans une liste de lecture.

Services réseau

Différents **Services réseau** sont à votre disposition :

1. Sur la page de l'appareil, appuyez en haut sur la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite. Vous accédez à la page de lecture.
2. Appuyez en haut sur la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite, afin d'accéder aux réglages des sources audio.
3. En bas à droite sur **Settings**. La liste des **Services réseau** apparaît.
4. Appuyez sur le curseur situé à côté d'un service réseau, afin de l'afficher (vert) ou de le masquer (gris) dans les réglages de sources audio.

Pandora

1. Sur la page de l'appareil, appuyez en haut sur la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite. Vous accédez à la page de lecture.
2. Appuyez en haut sur **MUZO** / la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite, afin d'accéder aux réglages des sources audio.
3. Appuyez sur **Pandora**.



NOTE :

Ce service est disponible uniquement pour Android. Pour pouvoir utiliser ce service, un compte utilisateur est nécessaire. Il est possible de s'enregistrer gratuitement.

1. Saisissez votre adresse e-mail et le mot de passe de votre compte utilisateur Pandora.
2. Appuyez sur **Login**.

Ce service réseau ne peut être utilisé qu'aux États-Unis ou en Nouvelle-Zélande. Utilisez un proxy pour pouvoir quand même l'utiliser :

3. Appuyez sur **Proxy**.
4. Entrez le proxy et le port.
5. Appuyez ensuite sur **Login**.

TuneIn

1. Sur la page de l'appareil, appuyez en haut sur la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite. Vous accédez à la page de lecture.
 2. Appuyez en haut sur **MUZO** / la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite, afin d'accéder aux réglages des sources audio.
 3. Appuyez sur **TuneIn**.
 4. Sélectionnez une source audio.
 5. Appuyez sur un flux de streaming pour en démarrer la lecture.
- Appuyez sur le symbole suivant pour ajouter un nouveau flux de streaming à une liste de lecture :



- Appuyez sur le symbole suivant pour rechercher un flux de streaming :



iHeartRadio

1. Sur la page de l'appareil, appuyez en haut sur la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite. Vous accédez à la page de lecture.
 2. Appuyez en haut sur **MUZO** / la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite, afin d'accéder aux réglages des sources audio.
 3. Appuyez sur **iHeartRadio**.
 4. Choisissez si vous voulez afficher vos stations de radio par genre (**Genre**) ou par pays (**Country**).
 5. Appuyez sur un flux de streaming radio pour en démarrer la lecture.
- Appuyez sur le symbole suivant pour enregistrer un flux de streaming :



Spotify



NOTE :

Pour pouvoir utiliser ce service, l'application **Spotify** doit être installée sur votre appareil mobile et vous devez posséder un compte utilisateur Spotify.

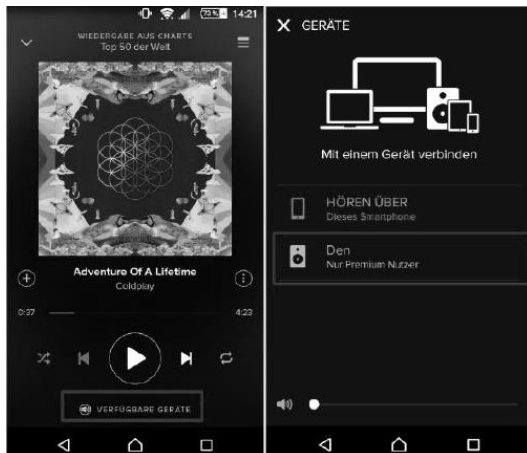
1. Sur la page de l'appareil, appuyez en haut sur la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite. Vous accédez à la page de lecture.
2. Appuyez en haut sur **MUZO** / la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite, afin d'accéder aux réglages des sources audio.
3. Appuyez sur **Spotify**.
4. Saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe, puis connectez-vous.



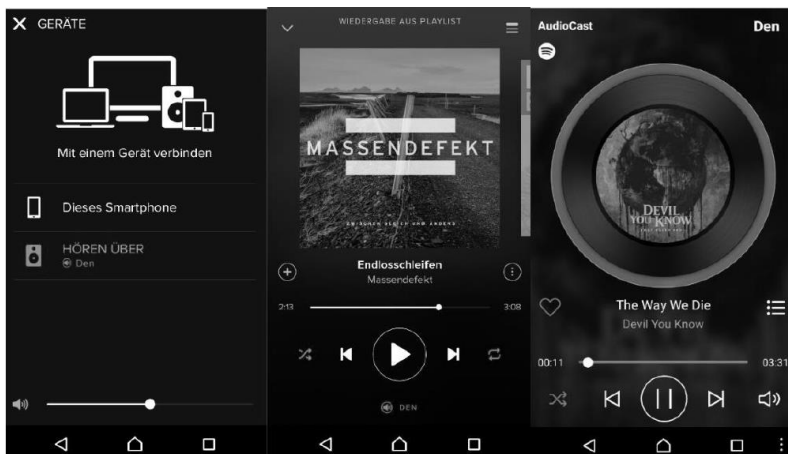
NOTE :

La diffusion en streaming à partir de Spotify n'est possible qu'avec un compte Spotify Premium.

5. Ouvrez l'application **Spotify** et appuyez sur **Appareils disponibles**.
6. Là, cliquez sur le haut-parleur.



7. Maintenant, le flux de streaming Spotify peut désormais être lu sur le haut-parleur.



Favoris

1. Sur la page de l'appareil, appuyez en haut sur la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite. Vous accédez à la page de lecture.
2. Appuyez en haut sur **MUZO** / la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite, afin d'accéder aux réglages des sources audio.
3. Appuyez sur **Favorites**. Vos titres préférés sont affichés sous forme de liste.
4. Appuyez sur un titre pour le lire.

Ajouter le titre aux favoris

Dans la page d'accueil, appuyez sur le symbole suivant pour marquer le titre actuel en tant que favori :



Le symbole se colore. Le titre est ajouté à votre liste de favoris.
 Pour retirer le titre de la liste des favoris, appuyez de nouveau sur le symbole.

Fonction de recherche

1. Sur la page de l'appareil, appuyez en haut sur la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite. Vous accédez à la page de lecture.
2. Appuyez en haut sur **MUZO** / la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite, afin d'accéder aux réglages des sources audio.
3. Appuyez sur **Search**.
4. Saisissez un mot clé et appuyez sur le symbole de loupe. La recherche démarre. Les résultats s'affichent sous forme de liste. Classez les résultats par titre (**Song**), album (**Album**) ou liste (**List**).
5. Appuyez sur un titre pour le lire.

Gestion des listes

La gestion des listes vous permet de gérer facilement vos titres dans des listes.

1. Sur la page de l'appareil, appuyez en haut sur la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite. Vous accédez à la page de lecture.
2. Appuyez en haut sur **MUZO** / la flèche Gauche, ou bien passez votre doigt sur l'écran de gauche à droite, afin d'accéder aux réglages des sources audio.
3. Ouvrez une liste de titres (p. ex. **Search, Favourites, My Music**).
4. Appuyez sur le symbole suivant, situé à côté du titre audio, pour le gérer :



- Appuyez sur **Add to Favourites** pour ajouter le titre à la liste de vos titres préférés.
- Appuyez sur **Add to Playlist** pour ajouter le titre à l'une de vos listes de lecture.
- Appuyez sur **Next to Play** pour lire le titre sélectionné après le titre en cours de lecture.
- Appuyez sur **Artist** pour trouver d'autres titres du même artiste. Ceux-ci s'affichent dans une liste et peuvent être gérés de la même façon.
- Appuyez sur **Album** pour trouver d'autres titres du même album. Ceux-ci s'affichent dans une liste et peuvent être gérés de la même façon.

Fonction Multiroom

Pour pouvoir utiliser la fonction Multiroom, il faut qu'au moins deux haut-parleurs soient couplés à l'application (voir **Ajouter d'autres appareils**).

Connecter des pièces

Pour faire jouer la même musique sur deux ou plusieurs appareils simultanément :

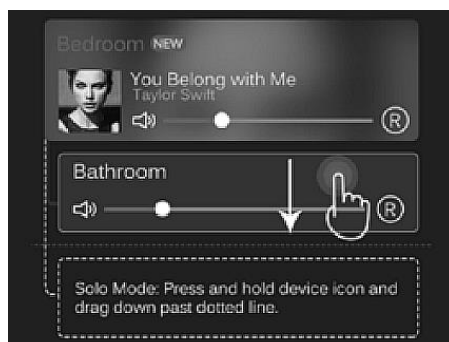
1. Ouvrez la page des appareils.
2. Appuyez sur l'image située à côté d'un des haut-parleurs appariés, et faites-la glisser vers l'image d'un autre haut-parleur.



3. Les haut-parleurs sont reliés par une ligne hachurée et forment une unité. Lors de l'utilisation, ils comptent comme un seul haut-parleur.

Déconnecter les pièces

Appuyez sur l'image située à côté d'un des haut-parleurs appariés, et faites-la glisser vers un emplacement vide de la page des appareils.



La connexion des appareils est alors désactivée. Chacun des haut-parleurs peut à nouveau être utilisé individuellement.

Réglages

Sur la page des appareils, appuyez sur le symbole suivant, situé à côté du haut-parleur, pour ouvrir le menu des réglages :



Modifier le nom des appareils

1. Ouvrez le menu des réglages.
2. Appuyez sur **Rename**.
3. Sélectionnez un des noms prédéfinis (votre choix est alors marqué d'une coche). Ou appuyez sur **Custom...** (Personnaliser...) pour attribuer le nom de votre choix à l'appareil. Dans ce dernier cas, saisissez un nom et appuyez sur **Confirm**.
4. Appuyez en haut à droite sur **Finish**.

Régler la langue audio

Spécifiez la langue dans laquelle les annonces du haut-parleur doivent être effectuées.

1. Ouvrez le menu des réglages.
2. Appuyez sur **Speaker Info**.
3. Appuyez sur **Audio Prompts Language**.
4. Sélectionnez la langue souhaitée. Appuyez ensuite sur **Confirm** (Android).

Informations sur l'appareil

Affichez toutes les informations du haut-parleur (parmi lesquelles le réseau connecté, le nom de l'appareil, le SSID, l'adresse IP, le firmware, l'UUID, l'adresse MAC) :

1. Dans la liste des appareils, appuyez sur le symbole de la roue dentée afin d'accéder aux réglages des appareils.
2. Appuyez sur **Speaker Info**. Toutes les informations de l'appareil s'affichent dans une liste.

Définir le mot de passe

Utilisez un mot de passe pour protéger votre haut-parleur de l'accès par des tiers :

1. Dans la liste des appareils, appuyez sur le symbole de la roue dentée afin d'accéder aux réglages des appareils.
2. Appuyez sur **Speaker Info**.
3. Appuyez sur **Device Password: OFF**.
Sous Android : appuyez sur **WPA PSK**.
4. Saisissez un mot de passe pour votre haut-parleur.



NOTE :

Le mot de passe doit contenir au moins 8 caractères.

5. Appuyez sur **Confirm**. Vous revenez automatiquement à la page des appareils (Android) ou à la page d'accueil puis à la page des appareils (iOS).

Si cela n'est pas le cas, procédez alors comme suit :

6. Fermez l'application.
7. Ouvrez le menu des réglages Wi-Fi de votre appareil mobile.
8. Choisissez **ZX-1570** dans la liste. Saisissez le mot de passe que vous venez de définir.
9. Ouvrez l'application **MUZU**. La caméra est ajoutée à la liste des appareils.

Annuler la protection par mot de passe

1. Dans la liste des appareils, appuyez sur le symbole de la roue dentée afin d'accéder aux réglages des appareils.
2. Appuyez sur **Speaker Info**.
3. Appuyez sur **Device Password: ON**.
4. Appuyez sur **Open**
5. Appuyez sur **Confirmer**.
6. Vous revenez automatiquement à la page des appareils (Android) ou à la page d'accueil puis à la page des appareils (iOS).

Réinitialiser l'appareil

1. Dans la liste des appareils, appuyez sur le symbole de la roue dentée afin d'accéder aux réglages des appareils.
2. Appuyez sur **Speaker Info**.
3. Appuyez sur **Restore Factory Settings** (Restaurer les réglages d'usine).
4. Appuyez sur **Confirm** pour confirmer la réinitialisation des paramètres d'usine.



NOTE :

Si vous réinitialisez les réglages d'origine de votre haut-parleur, tous les réglages effectués et enregistrés (réseau, mot de passe, listes) seront perdus.

Flux enregistrés

L'enregistrement de flux vous permet d'y accéder plus rapidement. Ouvrez la liste des flux enregistrés via le menu des réglages :

1. Dans la liste des appareils, appuyez sur le symbole de la roue dentée afin d'accéder aux réglages des appareils.
2. Appuyez sur **Preset Content** pour ouvrir les flux de streaming enregistrés.
3. Appuyez sur un flux de streaming pour en démarrer la lecture.

Enregistrer un flux

L'application vous permet d'enregistrer jusqu'à six flux.

1. Ouvrez une liste de streaming (dans **TuneIn**, p. ex.).
2. Appuyez sur le symbole suivant, situé à côté du flux de streaming que vous voulez enregistrer :



3. Choisissez un emplacement dans la liste pour le flux de streaming. Le flux est alors enregistré.

Ajouter d'autres appareils

Couplez d'autres haut-parleurs à l'application :

1. Sur le côté droit de l'appareil, en haut, appuyez sur le symbole suivant :



2. Suivez les instructions affichées à l'écran. Connectez le nouvel appareil de la même façon que le premier (voir **Connexion Wi-Fi**).

Actualiser la liste des appareils

Dans la page des appareils, appuyez sur le symbole suivant afin d'actualiser la liste des appareils :



Tous les appareils connectés à l'application s'affichent alors.

Choix du haut-parleur

Pour définir quel haut-parleur doit diffuser la musique - **(R)** pour haut-parleur droit, **(L)** pour haut-parleur gauche, ou **(LR)** pour les deux en même temps -, appuyez sur le symbole suivant :



DLNA

Appareil mobile (Android)

Sur Google Play Store, recherchez l'application DLNA et installez-la sur un lecteur compatible DLNA ou sur votre appareil mobile. Ouvrez le lecteur. Dans la liste des appareils, sélectionnez ZX-1570. Ouvrez l'application **MUZO**. Le fichier audio y apparaît sur la page de lecture.



NOTE :

Pour connaître les détails de la procédure de connexion des appareils, consultez le mode d'emploi de votre lecteur DLNA. Selon le lecteur, celui-ci doit parfois être ouvert pour pouvoir lancer le streaming vers le haut-parleur.

Ordinateur

Pour le streaming des fichiers audio par le biais du réseau Wi-Fi, vous avez besoin d'un lecteur compatible DLNA sur votre ordinateur (par exemple Windows Media Player).

1. Connectez votre ordinateur et votre haut-parleur avec le même réseau.
2. Pour allumer le haut-parleur, maintenez la touche Marche/Arrêt appuyée pendant environ 3 secondes.
3. Activez la fonction Media Sharing de votre lecteur. Pour plus de détails concernant cette procédure, consultez le mode d'emploi de votre lecteur.
4. Dans la liste des appareils, sélectionnez **ZX-1570**. Cliquez sur **Allow**.
5. Lancez la lecture d'un titre pour le lire sur le haut-parleur.

Bluetooth®

1. Allumez le haut-parleur.
2. Appuyez sur la touche [M] pour passer en mode Bluetooth®. L'indicateur Bluetooth® clignote.
3. Dans le menu de votre appareil mobile, recherchez ZX-1570 et établissez une connexion entre les appareils. L'annonce "Bluetooth connected" retentit, et l'indicateur Bluetooth® brille en continu. La sonnerie de votre appareil mobile est jouée par le haut-parleur.



NOTE :

*Si un mode de passe vous est demandé, saisissez **0000**.*

Entrée AUX

1. Branchez une source audio au haut-parleur par le biais du câble audio fourni. Si l'appareil ne bascule pas automatiquement en mode AUX, appuyez plusieurs fois sur la touche [M] jusqu'à ce que l'indicateur AUX s'allume.
2. Dans l'application, le symbole suivant apparaît sur la page de lecture, afin d'indiquer que vous vous trouvez en mode AUX :



Dépannage

Le routeur n'établit pas de connexion avec le haut-parleur.

- Votre routeur émet sur la fréquence 5 GHz. Le haut-parleur nécessite une connexion en 2,4 GHz. Réglez votre routeur sur 2,4 GHz.
- Votre routeur utilise le protocole WPA2 (Enterprise WPA). Ce protocole de sécurité n'est pas utilisé par le haut-parleur.
- Le routeur refuse la connexion à cause de ses réglages, par exemple adresse IP statique, Whitelist (seules certaines adresses MAC autorisées), portail interne.
- La connexion est mauvaise ou bien il y a trop de sources d'interférences (par exemple d'autres réseaux Wi-Fi, des murs, des meubles).
- À cause d'un réglage de sécurité sur l'IGMP du routeur, l'appareil ne peut pas être ajouté dans l'application.

Caractéristiques techniques

Alimentation	5 V (Micro-USB)	
Batterie li-ion	7,4 V / 1800 mAh	
Autonomie	jusqu'à 5 heures	
Wi-Fi	IEEE 802.11 b/g/n	
Fréquence	2,4 GHz	
Puissance de sortie	2 x 8 W RMS	
Portée	Wi-Fi	jusqu'à 30 mètres
	Bluetooth®	jusqu'à 10 mètres
Rapport signal/bruit	≥70 dB	
Format audio	MP3 / WMA / FLAC / AAC	
Protocole	DLNA, Airplay, Spotify connect, UPnP	
Connectique	USB jusqu'à 32 Go (entrée audio) Cartes SD jusqu'à 32 Go (entrée audio) Micro-USB (port de chargement) Jack 3,5 mm (entrée audio)	
WPS	Oui	
Sources audio :	Appareil mobile, serveur UPnP, clé USB, carte SD, service de musique en ligne	
Mise en veille automatique	10 / 20 / 30 / 60 / 90 minutes	
Fonction mot de passe	Oui	
Dimensions	232 x 140 x 68 mm	
Poids	1350 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.

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.

Version 2.0 du 2006-09-05.

Importé par :

Pearl | 6 rue de la Scheer | F-67600 Sélestat

Service commercial : 0033 (0) 3 88 58 02 02

© REV4 – 24.10.2016 – BS//RM