

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi ce visiophone HD sans fil connecté. La sonnette transmet le signal avec image et son via le wifi sur votre smartphone ou tablette. Vous savez toujours qui se trouve devant votre porte.

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

Contenu

- Visiophone HD sans fil VTK-260
- Support
- Matériel de montage (5 chevilles, 5 vis)
- Matériel de raccordement pour installation filaire (2 serre-fils, 2 câbles)
- Tournevis
- Porte-embouts
- Embout à six pans
- Embout cruciforme
- Guide de démarrage rapide

Accessoires requis : (non fournis, disponibles séparément sur <https://www.pearl.fr>)

- Carte Micro-SD (jusqu'à 32 Go)
- Câble de chargement Micro-USB vers USB
- Adaptateur secteur USB
- 2 batteries Li-ion 18650 sans module PCB

Application recommandée :

- L'utilisation du produit requiert une application capable d'établir une connexion entre votre visiophone et votre appareil mobile. Nous recommandons l'application gratuite **ELESION**.

Accessoire en option (non fourni, disponible séparément sur <https://www.pearl.fr>)

PX-2420 : Carillon sans fil

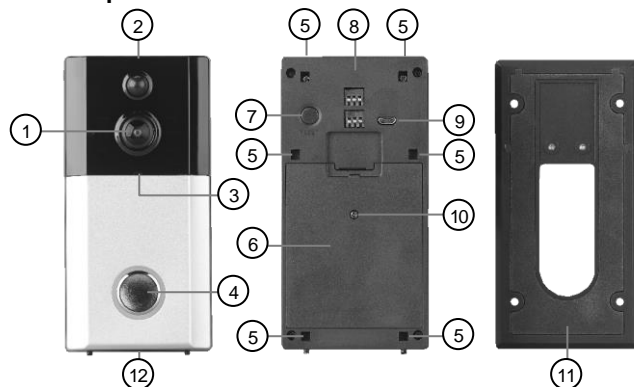
Caractéristiques techniques

Alimentation	2 batteries lithium-ion 18650 8-24 V AC
Entrée USB	5 V DC, 0,6 A max.
Autonomie (batterie)	Jusqu'à 4 mois
Résolution	1280 x 720 pixels (720p)
Compression vidéo	H-264

Angle de champ	160°	
Portée jusqu'au PX-2420	Jusqu'à 25 m	
Capteur de luminosité	✓	
LED infrarouges	Quantité	6
	Portée	Jusqu'à 5 m
Capteur de mouvement PIR	Jusqu'à 3 m	
Microphone	✓	
Haut-parleur	✓	
Fonction interphone	✓	
Durée de l'enregistrement par pression de la touche	20 secondes	
Standard wifi	802.11b/g/n	
Fréquence sans fil	2412 – 2472 MHz	
Puissance d'émission max.	17,5 dBm	
Indice de protection IP54	Résiste aux projections d'eau	
Connectique	Fente pour carte Micro-SD Entrée Micro-USB Ports d'alimentation	
Température de fonctionnement	-20 à 60 °C	
Température de stockage	-40 à 70 °C	
Dimensions	66 x 133 x 32 mm	
Poids	170 g	

Description du produit

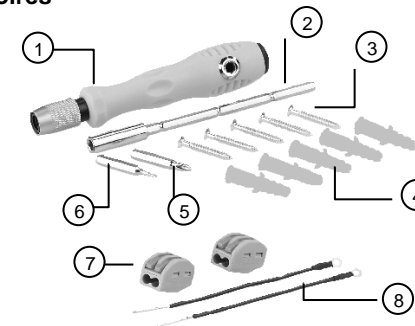
Visiophone sans fil



- | | |
|-----------------------------|---------------------------------------|
| 1. Lentille de la caméra | 7. Bouton RESET |
| 2. Capteur de mouvement PIR | 8. Ports d'alimentation AC |
| 3. Microphone | 9. Entrée Micro-USB |
| 4. Sonnette | 10. Vis du compartiment des batteries |

- | | |
|---|------------------|
| 5. Ouvertures pour crochets de sécurité | 11. Support |
| 6. Cache du compartiment des batteries | 12. Haut-parleur |

Accessoires



- | | |
|------------------|---------------------------|
| 1. Tournevis | 5. Embout cruciforme |
| 2. Porte-embouts | 6. Embout à six pans |
| 3. Vis | 7. Serre-fils |
| 4. Chevilles | 8. Câbles de raccordement |

Mise en marche

Montage

NOTE :
 Veillez à ce que le visiophone reçoive un signal wifi suffisant à l'endroit où vous désirez le placer. La portée d'un réseau wifi peut être grandement diminuée pour différentes raisons, comme par exemple la présence de murs. Testez le signal wifi **avant le montage** ainsi que le bon fonctionnement du visiophone grâce à cette connexion.

1. Tirez le support vers le bas pour enlever les goupilles de sécurité. Ensuite, retirez-les en les tirant vers le haut.
2. Utilisez le support comme gabarit. Marquez quatre trous à percer aux endroits de votre choix.



ATTENTION !

Assurez-vous qu'aucun câble ou conduit ne se trouve à l'endroit que vous avez choisi de percer. Cela pourrait causer des blessures physiques et/ou des dommages matériels !

3. Percez des trous aux endroits marqués. Insérez une cheville dans chaque trou.



NOTE :

Veillez noter que le matériel de montage peut ne pas correspondre au matériau de l'endroit où vous souhaitez fixer le support. Vous trouverez du matériel de fixation approprié dans une quincaillerie ou un magasin d'outillage, par exemple.

4. Vissez le support. Les crochets de sécurité pointent vers vous, les parties arrondies vers le bas.



NOTE :

Si votre visiophone doit être alimenté via une alimentation secteur, veillez à ce que les câbles puissent passer à travers l'ouverture du support.

Insertion d'une carte mémoire

Vous aurez besoin d'une carte mémoire pour disposer de vos enregistrements et pour les enregistrer par le biais de l'application. Les données ne peuvent pas être lues sur votre ordinateur.



NOTE :

L'appareil doit toujours être éteint lors de l'insertion et du retrait de la carte mémoire. Sinon, vous risquez de perdre des données.

1. Si besoin, formatez votre carte Micro-SD (jusqu'à 32 Go) sur l'ordinateur en FAT32.



NOTE :

Le formatage supprime de manière irréversible toutes les données présentes sur la carte.

2. Insérez la carte Micro-SD dans la fente correspondante de l'appareil en plaçant le coin arrondi vers l'avant. Les fiches de contact dorées doivent être orientées vers le bas. Vous devez sentir une légère pression sur le ressort d'éjection avant d'enclencher la carte Micro-SD.



NOTE :

Pour retirer la carte Micro-SD, pressez-la légèrement vers l'intérieur de la fente puis tirez-la vers l'extérieur.

Alimentation électrique



NOTE :

Quand votre visiophone est alimenté en électricité, un signal sonore retentit et la sonnette clignote en rouge.

Alimentation par batteries

1. Dévissez le cache du compartiment des batteries. Retirez-le.
2. Insérez trois nouvelles batteries Li-ion 18650 complètement rechargées dans le compartiment. Respectez les consignes de polarité inscrites dans le fond du compartiment.
3. Remplacez ensuite correctement le cache du compartiment à batteries et revissez-le bien.
4. Accrochez votre visiophone correctement sur son support. Appuyez sur votre visiophone et tirez-le vers le bas pour que les crochets de sécurité s'enclenchent bien.
5. Serrez fermement les vis à gauche et à droite du haut-parleur du visiophone. Ce faisant, vous fixez le visiophone au support.



NOTE :

Les batteries peuvent être soit chargées via un câble de chargement adapté lorsqu'elles sont insérées dans le compartiment, soit dans un chargeur USB séparé adapté.

Fonctionnement sur secteur



ATTENTION !

Les travaux d'installation, de montage et de branchement au système électrique ne doivent être effectués que par des électriciens qualifiés. Avant d'effectuer des travaux, coupez l'alimentation électrique en mettant le circuit hors tension ! Risque de choc électrique ! Danger de mort ! Veillez à ne relier au visiophone que des circuits dont la tension est comprise entre 8 et 24 V AC.

1. Desserrez les vis sur la platine dorée du support.
2. Placez l'œillet du câble de raccordement sur les trous de vis pour le montage. Serrez ensuite fermement avec la vis qui vient d'être dévissée.
3. Rabattez la pince du serre-fils vers le haut.
4. Enfoncez l'extrémité libre du câble de raccordement dans l'emplacement de gauche du serre-fils jusqu'à la butée. Rabattez ensuite la pince vers le bas.
5. Enfoncez le câble du transformateur de la sonnette dans l'emplacement de droite du serre-fils jusqu'à la butée. Rabattez ensuite la pince vers le bas.
6. Répétez les étapes 2 à 5 avec l'autre câble de raccordement.
7. Accrochez votre visiophone correctement sur son support. Appuyez sur votre visiophone et tirez-le vers le bas pour que les crochets de sécurité s'enclenchent bien.



8. Serrez fermement les vis à gauche et à droite du haut-parleur du visiophone. Ce faisant, vous fixez le visiophone au support.

Installer l'application

L'utilisation du produit requiert une application capable d'établir une connexion entre votre visiophone et votre appareil mobile. Nous recommandons l'application gratuite **ELESION**. Recherchez l'application dans le Google Play Store (Android) ou dans l'App-Store (iOS) et installez-la sur votre appareil mobile.



Inscription

L'inscription dans l'application peut être effectuée soit par votre adresse mail soit par votre numéro de téléphone mobile.

Par adresse e-mail

1. Ouvrez l'application **ELESION**. Si besoin, autorisez l'envoi de notifications.
2. Appuyez sur **Créer un nouveau compte**.
3. Lisez bien la réglementation sur la protection des données. Appuyez ensuite sur **Accepter**.
4. Dans le premier champ, saisissez votre pays.
5. Dans le deuxième champ, saisissez votre adresse e-mail.
6. Appuyez ensuite sur **Obtenir un code**. Un e-mail de confirmation est envoyé à votre adresse e-mail.
7. Dans votre boîte de réception, recherchez l'e-mail de **ELESION**. Dans les minutes qui suivent, entrez le code de confirmation de l'e-mail dans l'application.



NOTE :

Si vous ne trouvez pas l'e-mail dans votre boîte de réception, essayez de chercher dans vos spams. Créez un mot de passe pour votre compte. Le mot de passe doit contenir 6 à 20 caractères, dont au moins une lettre et un chiffre.

8. Appuyez sur **Terminer**.
9. Si besoin, autorisez l'accès à la localisation.
10. Appuyez sur **Création famille**.



NOTE :

La création de « groupes familiaux » sert à l'attribution des lieux. Si vous disposez p. ex. de plusieurs lieux de résidence, les appareils sont classés de manière univoque par lieu de résidence. Vous pouvez inviter d'autres membres de la famille dans le groupe et leur accorder les droits d'accès à l'appareil.

- Dans le premier champ (**Nom de famille**), donnez un nom au groupe, comme par exemple Maison XXX.
Appuyez sur le deuxième champ. Attendez que votre lieu ait été identifié et appuyez ensuite sur **Confirmer**.
- Déterminez à quelles pièces le groupe doit être associé. Si besoin, ajoutez une pièce personnelle.
- Appuyez en haut à droite sur **Terminer**.
- Dans le message de confirmation, appuyez sur **Terminer**.
Vous accédez à la page d'accueil de l'application (onglet **Maison**).

Par numéro de téléphone

- Ouvrez l'application **ELESION**. Si besoin, autorisez l'envoi de notifications.
- Appuyez sur **Créer un nouveau compte**.
- Lisez bien la réglementation sur la protection des données.
Appuyez ensuite sur **Accepter**.
- Dans le premier champ, saisissez votre pays.
- Dans le deuxième champ, entrez votre numéro de téléphone complet.



EXEMPLE :

Entrez votre numéro de téléphone au format de l'exemple suivant : **0173XXXXXXXX** (et **pas** +33173XXXXXXXX ou 173XXXXXXXX).

- Appuyez ensuite sur **Obtenir un code**. Un SMS de confirmation sera envoyé à votre numéro de téléphone.
- Dans les minutes qui suivent, entrez le code de confirmation du SMS dans l'application.
- Créez un mot de passe pour votre compte. Le mot de passe doit contenir 6 à 20 caractères, dont au moins une lettre et un chiffre.
- Appuyez sur **Terminer**.
- Si besoin, autorisez l'accès à la localisation.
- Appuyez sur **Création famille**.



NOTE :

La création de « groupes familiaux » sert à l'attribution des lieux. Si vous disposez p. ex. de plusieurs lieux de résidence, les appareils peuvent être classés de manière univoque. Vous pouvez inviter d'autres membres de la famille dans le groupe et leur accorder les droits d'accès à l'appareil.

- Dans le premier champ (**Nom de famille**), donnez un nom au groupe, comme par exemple Maison XXX.


- Appuyez sur le deuxième champ. Attendez que votre lieu ait été identifié et appuyez ensuite sur **Confirmer**.
- Entrez le nombre de pièces de la maison. Ajoutez si besoin d'autres pièces (p. ex. un bureau, une salle de jeu, une chambre d'amis, une chambre XXX, etc.)
- Appuyez en haut à droite sur **Terminer**.
- Dans le message de confirmation, appuyez sur **Terminer**.
Vous accédez à la page d'accueil de l'application (onglet **Maison**).

Connecter l'appareil à l'application



NOTE :

Votre visiophone ne peut être connecté qu'à un réseau Internet sans fil 2,4 GHz.

- Connectez votre appareil mobile au même réseau Internet sans fil 2,4 GHz que celui auquel votre visiophone est connecté.
- Ouvrez l'application **ELESION**.
- Connectez-vous. Vous accédez alors à l'onglet Maison.
- Appuyez sur **Ajouter un appareil** ou en haut à droite sur le symbole +.
- Faites défiler vers le bas. Appuyez sur  Kamera l'élément de menu **Caméra**.



NOTE :

Si la sonnette ne clignote pas en rouge, réinitialisez votre visiophone en maintenant le bouton **RESET** appuyé pendant env. 5 secondes.

- Dans l'application, cliquez sur **Étape suivante**.
- Entrez le mot de passe wifi du réseau Internet sans fil 2,4 GHz auquel votre visiophone doit être connecté.



NOTE :

Par défaut, le réseau wifi choisi automatiquement est celui auquel votre appareil mobile est connecté. Si vous souhaitez connecter votre visiophone à un autre réseau wifi, appuyez sur **Changer de réseau**. Connectez-vous au réseau souhaité dans les paramètres wifi de votre appareil mobile. Revenez ensuite à l'application et entrez le mot de passe wifi demandé.

- Appuyez sur **OK / Confirmer**. Sur l'écran de votre appareil mobile s'affiche à présent un code QR.
- Maintenez celui-ci devant la caméra de votre visiophone, à env. 20 cm de celle-ci.

- Quand le code QR a été correctement scanné, un bref signal sonore retentit. La sonnette clignote en bleu.
Appuyez maintenant sur **Signal sonore entendu**. Votre visiophone est connecté au réseau wifi. Lorsque la connexion est établie, la sonnette s'éteint.
- Appuyez sur le symbole de stylo à côté du nom de l'appareil.
- Donnez-lui le nom que vous désirez. De cette manière, votre visiophone est facilement reconnaissable.
- Appuyez sur **Enregistrer**.
- Appuyez sur la pièce dans laquelle votre visiophone sera utilisé (p. ex. Cour avant).
- Appuyez en bas sur **OK**.
- Votre visiophone est ajouté à la liste des appareils. Vous accédez directement à la page des appareils (**Porte**).

Utilisation

NOTE :



Il s'agit ici uniquement d'un guide de démarrage rapide. La notice détaillée est disponible sur <https://www.pearl.fr/support/notices>. Dans la zone de recherche, saisissez la référence du produit : NX-4537.

Déroulement prévu lors d'une sonnerie

- Le visiteur appuie sur la sonnette. La sonnette clignote en bleu.
- Vous êtes informé sur votre appareil mobile de la visite. Vous recevrez une notification différente
 - selon si l'application est ouverte sur votre appareil mobile (pour Android)
 - ou selon si le visiophone est ouvert dans l'application (pour iOS)

L'application est ouverte (Android) / Le visiophone est ouvert dans l'application (iOS)

Une fenêtre d'appel s'affiche. Appuyez sur le symbole correspondant pour continuer.



NOTE :

Quand vous prenez un appel, l'image en direct de votre visiophone vous est transmise automatiquement, et la sonnette clignote lentement en bleu.
Quand vous refusez un appel, vous retournez à la liste des appareils de l'application. Le visiteur n'en sera pas informé.
Sur les appareils mobiles Android, la fenêtre d'appel apparaît même si l'application n'est ouverte qu'en arrière-plan.

- **L'application n'est pas ouverte (Android) / Le visiophone n'est pas ouvert dans l'application (iOS)**
La notification push sonnette retentit. Affichez l'image en direct de votre visiophone en appuyant sur la notification push.

État de la LED de la sonnette

Sonnette	Signification
Clignote rapidement en rouge	Mode Appariement
Clignote lentement en bleu	La caméra de la sonnette est en cours d'enregistrement (p.ex. lorsque l'image en direct est affichée, si un mouvement a été détecté ou après pression de la sonnette)
Clignote rapidement en bleu	Les batteries doivent être rechargées
	Au début de l'enregistrement : le signal est en cours de transmission à l'application

Accéder à l'image en direct

Pour accéder à l'image en direct, acceptez un appel ou appuyez sur votre visiophone dans la liste des appareils.


Pour la commande de votre visiophone, appuyez sur le symbole correspondant.



NOTE :

Lorsque l'image en direct est ouverte, le visiophone lance automatiquement l'enregistrement.

Retirer le visiophone de l'application

1. Dans la liste des appareils (Onglet Maison), appuyez sur votre visiophone.
2. Appuyez en haut à droite sur le symbole du menu : 
3. Faites défiler l'écran vers le bas puis appuyez sur **Retirer l'appareil**.
4. Confirmez le processus en appuyant sur le bouton **OK / Terminé** de la fenêtre de dialogue. Votre visiophone est retiré de l'application.

Réinitialiser le visiophone



NOTE :

La réinitialisation du visiophone est possible uniquement quand celui-ci a été retiré de l'application ou n'est plus connecté à celle-ci.

Restaurez les paramètres d'usine de votre visiophone en maintenant le bouton RESET appuyé pendant 4 secondes. Un

signal sonore plus grave retentit. Après un instant, la sonnette clignote en rouge.

Protection des données

Avant de transférer l'appareil à un tiers, de le faire réparer ou même de le renvoyer, il est impératif d'effectuer les étapes suivantes :

- Supprimez toutes les données.
- Supprimez l'appareil de l'application.
- Restaurez les réglages par défaut de l'appareil.
- Retirez la carte mémoire.

L'application comporte l'explication des raisons pour lesquelles certaines données personnelles ou certaines autorisations sont requises pour l'enregistrement.

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. Transmettez-le à l'utilisateur suivant.
- 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.
- Surveillez les enfants pour vous assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
- Respectez les consignes de sécurité lors de l'utilisation.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sûreté. Attention, risque de blessure !
- Toute modification ou réparation de l'appareil ou de ses accessoires doit être effectuée exclusivement par le fabricant ou par un spécialiste dûment autorisé.
- N'ouvrez jamais le produit vous-même sauf pour changer les batteries, ou insérer ou retirer la carte mémoire. 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 une chaleur extrême.
- Ce produit est protégé contre les projections d'eau de tous sens. Ne le plongez jamais dans l'eau ni dans un autre liquide.
- Ne tenez jamais le bloc secteur avec des mains mouillées.
- Vérifiez le bon état de l'appareil avant chaque utilisation. Si l'appareil ou le câble présente des dommages visibles,

l'appareil ne doit pas être utilisé. N'utilisez pas l'appareil s'il est tombé ou s'il présente un dysfonctionnement.

- Lors du fonctionnement sur secteur, veillez à ne pas plier, écraser ou pincer les câbles de connexion, ni à les exposer à des sources de chaleur ou des objets pointus ou tranchants.
- Avant de le brancher à l'alimentation, assurez-vous que l'indication de tension électrique inscrite sur l'appareil correspond bien à celle délivrée par votre source d'alimentation électrique.
- 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.
- Cet appareil est conçu pour un usage domestique ou similaire uniquement. Cet appareil ne convient pas pour un usage industriel.
- N'utilisez jamais l'appareil s'il présente un dysfonctionnement, s'il a été plongé dans l'eau, s'il est tombé ou a été endommagé d'une autre manière.
- Le fabricant n'est pas responsable en cas de mauvaise utilisation due au non-respect du mode d'emploi.
- 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. Vous trouverez des informations plus détaillées sur le site de la CNIL (www.cnil.fr).
- 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-4537 conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2011/65/UE, 2014/30/UE, 2014/35/UE, et 2014/53/UE.

Service Qualité
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz



La déclaration de conformité complète du produit est disponible en téléchargement à l'adresse <https://www.pearl.fr/support/notices> ou sur simple demande par courriel à qualite@pearl.fr. Dans la zone de recherche, saisissez la référence du produit : NX-4537.

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 <https://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] [Inria] 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 Bléneau, 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 apporterait 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 ce 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'avèreraient 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