

MSX-280.bt

Tour haut-parleur multiroom 2.1 wifi/bluetooth 160 W

avec lecteur MP3 intégré

Mode d'emploi



Table des matières

Votre nouveau haut-parleur	5
Contenu	5
Consignes préalables	6
Consignes de sécurité.....	6
Consignes importantes concernant le traitement des déchets	9
Déclaration de conformité	9
Description du produit	10
Mise en marche	12
Utilisation	12
Allumer/Éteindre.....	12
Régler le volume	13
Boutons de réglage des basses/des aigus.....	13
Titre suivant/précédent.....	13
Lecture / Pause	14
Changer de mode	14
Veille	14

Connexion à un appareil mobile	15
wifi	15
WPS	15
Mode manuel	19
bluetooth	21
Veille	21
Application	22
Lecture audio	22
Général	22
Contrôler la lecture	23
Liste de lecture	24
Créer une nouvelle liste de lecture	24
Ajouter une chanson à une liste de lecture	25
Favoris	26
Ajouter un titre aux favoris	26
Services réseau	27
Fonction Multiroom	27
Connecter des pièces	27
Déconnecter les pièces	27
Réglages du haut-parleur	29
Ajouter d'autres appareils	29
Actualiser la liste des appareils	29
DLNA (streaming)	30

Appareil mobile (Android)	30
Ordinateur.....	30
Entrée AUX.....	31
Dépannage	31
Caractéristiques techniques	33
Contrat de licence logiciel libre	34

Votre nouveau haut-parleur

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions pour le choix de ce haut-parleur multiroom. Connectez-le par wifi ou par bluetooth à un appareil mobile. Commandez-le depuis le panneau de commandes, ou bien utilisez l'application pour diffuser de la musique dans les autres pièces.

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

Contenu

- Tour haut-parleur multiroom MSX-280.bt
- Câble jack 3,5 mm
- Guide de démarrage rapide

Accessoires requis (non fournis)

- Appareil mobile
- Application gratuite MUZO Player

Consignes préalables

Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez-le précieusement afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de 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.
- Veillez à ce que la prise de courant à laquelle est branché l'appareil soit toujours facilement accessible pour que l'appareil puisse être rapidement débranché en cas d'urgence.
- N'ouvrez jamais l'appareil, sous peine de perdre toute garantie. Ne tentez jamais de réparer vous-même le produit !
- Manipulez le produit avec précaution. Un coup, un choc, ou une chute, même de faible hauteur, peut l'endommager.
- N'exposez pas le produit à l'humidité ni à une chaleur extrême.

- Ne plongez jamais l'appareil dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- Veillez à ce que l'appareil soit positionné de façon stable.
- Ne saisissez jamais la fiche d'alimentation avec des mains mouillées. N'utilisez pas l'appareil en extérieur ou dans des pièces avec une humidité élevée.
- Lorsque vous débranchez la fiche de la prise murale, tirez toujours directement sur le connecteur. Ne tirez jamais sur le câble, il pourrait être endommagé. Ne transportez jamais l'appareil en le tenant par le câble.
- Vérifiez le bon état de l'appareil avant chaque utilisation. Si l'appareil, le câble ou le connecteur 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.
- Veillez à ne pas plier, écraser, pincer le câble d'alimentation, ni à l'exposer à des sources de chaleur ou des objets pointus ou tranchants. Évitez de laisser l'appareil devenir un obstacle sur lequel quelqu'un risquerait de trébucher.
- Si possible, n'utilisez pas de câble de rallonge. Si cela s'avère inévitable, veillez à n'utiliser que des câbles de rallonge simples (pas de multiprise), correspondant aux normes de sécurité en vigueur, protégés contre les projections d'eau et conçus avec des caractéristiques appropriées à l'appareil.
- 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 prise murale. Utilisez uniquement des prises murales reliées à la terre.
- 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.
- En raison des signaux bluetooth, veillez à maintenir une distance de sécurité suffisante entre l'appareil et toute personne pourvue d'un stimulateur cardiaque. En cas de doute ou de questions, adressez-vous au fabricant du stimulateur cardiaque ou à votre médecin.
- N'utilisez pas ce produit à proximité d'appareils médicaux.
- 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 !

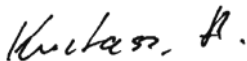
Consignes importantes concernant le traitement des déchets

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 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 ZX-1645 conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2011/65/UE, 2014/30/UE, 2014/35/UE et 2014/53/UE.



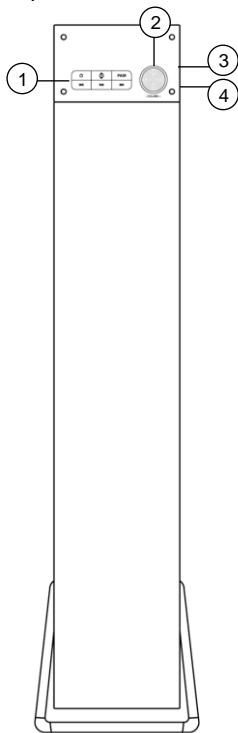
Service Qualité
Dipl.-Ing. (FH) Andreas Kurtasz

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.



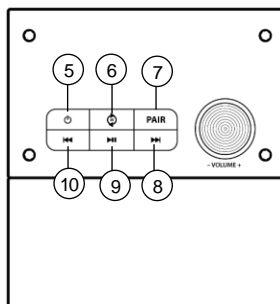
Description du produit

Haut-parleur



- 1 Panneau de commande
- 2 Bouton de réglage de volume
- 3 Entrée AUX
- 4 Port USB

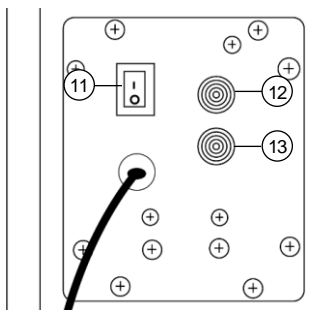
Panneau de commande



- 5 Touche marche/arrêt
 6 Touche Mode
 7 Touche PAIR

- 8 Touche [▶▶]
 9 Touche [▶||]
 10 Touche [||◀◀]

Face arrière



- 11 Interrupteur
 12 Bouton de réglage des basses
 13 Bouton de réglage des aigus (Treble)

Mise en marche

1. Posez le haut-parleur sur un support plat et solide, qui peut supporter le poids du haut-parleur.
2. Branchez la fiche d'alimentation de votre haut-parleur à une prise murale adaptée.
3. Reliez votre appareil mobile au réseau wifi dans lequel votre haut-parleur doit être intégré.
4. Sur Google Play Store (Android) ou sur l'App Store (iOS), recherchez l'application **MUZO Player**. Installez-la sur votre appareil mobile.

Utilisation

Allumer/Éteindre

Placez l'interrupteur marche/arrêt (situé à l'arrière du haut-parleur) sur la position correspondante.

[0]	[1]
Éteint	Activé



NOTE :

Une fois allumé, votre haut-parleur cherche automatiquement le dernier appareil connecté. S'il ne trouve pas l'appareil ou s'il n'a encore jamais été connecté, il passe automatiquement en mode Appariement.

Régler le volume

Le volume peut être réglé soit directement sur la source audio, soit à l'aide du bouton de réglage du volume du haut-parleur.

- **Augmenter le volume :**

Tournez le bouton de réglage du volume dans le sens des aiguilles d'une montre.

- **Diminuer volume :**

Tournez le bouton de réglage du volume dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Boutons de réglage des basses/des aigus

Adaptez les basses et les aigus en fonction de vos goûts ou du fichier audio à l'aide du bouton de réglage correspondant (situé à l'arrière de votre haut-parleur).

Titre suivant/précédent

Pour gérer la lecture des fichiers audio, utilisez soit la source audio soit les touches [| ◀ ◀] et [▶ ▶ |] situées à l'avant de votre haut-parleur.

- **Titre suivant :**

Appuyez sur la touche [▶ ▶ |].

- **Titre précédent :**

Appuyez sur la touche [| ◀ ◀].

Lecture / Pause

Gérez la lecture de musique depuis la source audio ou depuis l'application, puis appuyez sur la touche [▶||] située à l'avant de votre haut-parleur.

Changer de mode

À l'allumage, le haut-parleur se trouve par défaut en mode wifi et recherche une connexion.

Pour accéder au mode disponible suivant, appuyez sur la touche Mode située à l'avant de votre haut-parleur.



NOTE :

Certains modes ne peuvent être sélectionnés que lorsque la source audio correspondante est branchée.

Veille

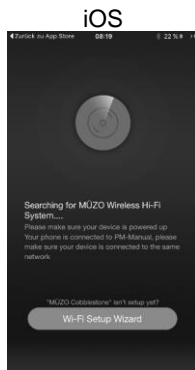
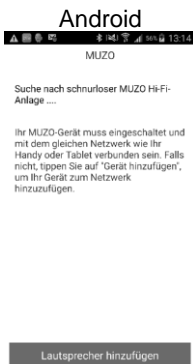
Maintenez la touche Marche/Arrêt du panneau de commande appuyée pendant 4 secondes afin de faire passer votre haut-parleur en mode Veille ou de le faire sortir du mode Veille.

Connexion à un appareil mobile

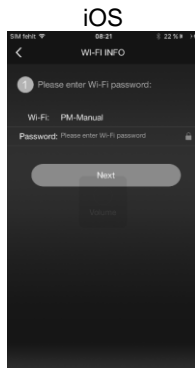
wifi

Connexion wifi par WPS

1. Allumez le haut-parleur en plaçant l'interrupteur marche/arrêt sur la position [I].
2. Reliez votre appareil mobile au réseau wifi dans lequel votre haut-parleur doit être intégré.
3. Ouvrez l'application **MUZO Player**.



4. Appuyez sur **Lautsprecher hinzufügen /WiFi Setup Wizard**



5. Saisissez le mot de passe de votre réseau wifi cité ci-dessus. Appuyez ensuite sur **Weiter / Next / Suivant**.

6. Maintenez la touche PAIR du haut-parleur appuyée jusqu'à ce qu'une annonce retentisse („Searching for WiFi connection“). Appuyez ensuite sur **Weiter / Next / Suivant**.



7. Les appareils se connectent entre eux. Cela peut prendre quelques instants.

8. Android :

Une fois la connexion établie, l'annonce "WiFi connected" retentit. Appuyez en haut à droite sur **Next/Suivant** puis sur **End/Terminer**. Une courte page de présentation apparaît. Appuyez sur **Verstanden/I got it/J'ai compris**

iOS :

Une fois la connexion établie, l'annonce "WiFi connected" retentit. Appuyez sur **Next/Suivant** puis à nouveau sur **Next/Suivant**. Une courte page de présentation apparaît. Appuyez sur **Verstanden/I got it/J'ai compris**

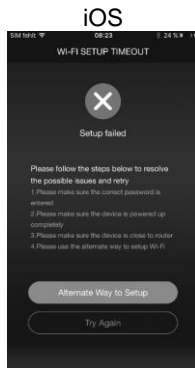
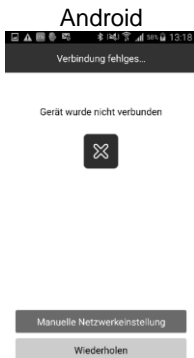


NOTE

Si la connexion échoue, établissez la connexion wifi manuellement.

Connexion wifi manuelle

1. Appuyez sur **Manuelle Netzwerkeinstellung / Alternate Way to Setup** (configuration réseau manuelle).



2. Suivez les instructions affichées à l'écran.

3. Android :

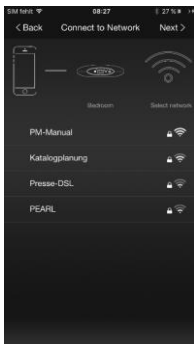
Appuyez sur **WLAN-Einstellung / wifi settings**. Vous accédez alors au menu des réglages wifi de votre appareil mobile.

Recherchez **ZX1645** et connectez les appareils. Revenez alors à l'application. Appuyez en haut à droite sur **Next/Suivant**.

iOS :

Appuyez sur Settings. Vous accédez alors au menu des réglages wifi de votre appareil mobile. Recherchez

ZX1645 et connectez les appareils. Revenez ensuite à l'application.



4. Android :

Appuyez en haut à droite sur **Beenden/Finish/Terminer**. Une courte page de présentation apparaît. Appuyez sur **Verstanden/I got it/J'ai compris**

iOS :

Sélectionnez votre réseau wifi dans la liste, et saisissez votre mot de passe. Appuyez sur **Confirmer**. Une connexion réseau est établie. Cela peut nécessiter un peu de temps. Le réseau wifi sélectionné est coché.

Connectez l'appareil mobile au même réseau wifi puis revenez à l'application. Attribuez un nom à votre haut-parleur puis appuyez sur **Finish**.

bluetooth

1. Votre haut-parleur s'allume en mode wifi. Appuyez sur la touche Mode pour passer en mode bluetooth. Le symbole du bluetooth clignote à l'écran (mode Appariement).



NOTE :

Si le symbole du bluetooth ne clignote pas, appuyez sur la touche PAIR.

2. Activez la fonction bluetooth de l'appareil mobile.
3. Recherchez **ZX1645** et connectez les appareils.

Veille

Maintenez la touche Marche/Arrêt du panneau de commande appuyée pendant 4 secondes afin de faire passer votre haut-parleur en mode Veille ou de le faire sortir du mode Veille.

Application

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**, ou faites glisser vers la droite pour ouvrir les réglages de la source audio.
3. Appuyez sur **Meine Musik / My Music / Ma musique**. Toutes les sources audio connectées à votre haut-parleur sont affichées sous forme de liste.
4. Sélectionnez une source audio.

Source audio	Android	iOS
Appareil mobile	Téléphone	iPhone
Clé USB	Périphérique de stockage USB	Clé USB
Liste de lecture personnalisée	Mes listes de lecture	My Playlists

5. Appuyez sur un titre audio pour en démarrer la lecture. Le titre actuel est marqué en couleur selon la source audio.



NOTE :

Certaines sources audio (par exemple clé USB) ne s'affichent comme éléments du menu que lorsqu'elles sont branchées au haut-parleur.








POUR IOS :

Pour ouvrir la liste de lecture actuelle, appuyez en haut sur la flèche orientée vers le bas. Pour revenir à la page de lecture, appuyez sur un titre de la liste de lecture ou sur la barre d'état située en bas.

Contrôler la lecture

Pour commander la lecture depuis l'application, appuyez sur le symbole correspondant.

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

Liste de lecture

Vous avez la possibilité de créer vos propres 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**, ou faites glisser vers la droite pour ouvrir les réglages de la source audio.
3. Appuyez sur **Meine Musik / My Music / Ma musique**. Toutes les sources audio connectées à votre haut-parleur sont affichées sous forme de liste.
4. Appuyez sur **Meine Wiedergabelisten / My Playlists / Mes listes de lecture**.
5. Appuyez en haut à droite sur **Bearbeiten / Edit / Modifier**.

- Appuyez en haut à gauche sur le symbole suivant pour créer une nouvelle liste de lecture :



- Spécifiez le nom de la liste de lecture. Appuyez ensuite sur **Bearbeiten / Edit / Modifier**.
- Appuyez en haut à droite sur **Fertig / Done / Terminé** pour revenir à la page des listes de lecture.

Ajouter un titre à une liste de lecture

- Pour accéder à plus d'options, appuyez à côté d'un titre sur le symbole suivant :



- Appuyez sur **Zur Wiedergabeliste hinzufügen / Add to Playlist / Ajouter à la liste de lecture**. Vos listes de lecture s'affichent.
- 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 ne peuvent pas être enregistrés dans une liste de lecture.

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**, ou faites glisser vers la droite pour ouvrir les réglages de la source audio.
3. Appuyez sur **Favoriten / Favorites / Favoris**. Vos titres préférés sont affichés sous forme de liste.
4. Appuyez sur un titre pour le lire.

Ajouter un 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.



NOTE :

Pour retirer le titre de la liste des favoris, appuyez de nouveau sur le symbole.

Services réseau

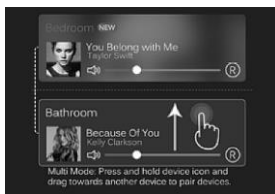
Pour savoir comment connecter et utiliser les services réseau, consultez l'application.

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

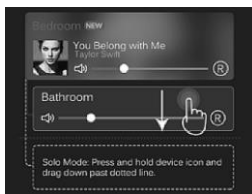
1. Ouvrez la page des appareils.
2. Appuyez sur l'image située à côté d'un des haut-parleurs appariés, et faites-la glisser vers l'image d'un autre haut-parleur.



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 au haut-parleur est alors désactivée. Chacun des haut-parleurs peut à nouveau être utilisé individuellement.

Réglages du haut-parleur

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



Ajouter d'autres appareils

Pour appairer d'autres haut-parleurs à l'application, procédez comme suit :

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 à un appareil mobile > wifi**).

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.

DLNA (streaming)

Appareil mobile (Android)

1. Sur Google Play Store, recherchez l'application DLNA et installez-la sur un lecteur compatible DLNA ou sur votre appareil mobile.
2. Ouvrez le lecteur.
3. Dans la liste des appareils, sélectionnez **ZX1645**.
4. Ouvrez l'application **MUZO Player**.
5. 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 wifi, 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. Allumez votre haut-parleur.
3. Activez la fonction Media Sharing dans le lecteur de votre ordinateur. Pour plus de détails concernant cette procédure, consultez le mode d'emploi de votre lecteur.

4. Dans la liste des appareils, sélectionnez **ZX1645**. Cliquez ensuite sur **Allow/Autoriser**.
5. Vous pouvez lancer la lecture d'un titre. Il est diffusé sur le haut-parleur.

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 Mode.
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 wifi, 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.

Pas de son

- Démarrez la lecture d'un fichier audio sur l'appareil source (appareil mobile par exemple).
- Vérifiez que le câble audio est correctement branché.
- Vérifiez la taille de la carte mémoire. Seules les clés USB jusqu'à 64 Go et les carte SD jusqu'à 32 Go sont supportées.
- Vérifiez les formats des fichiers audio enregistrés sur la carte mémoire. Les formats suivants peuvent être lus : MP3, WMA, FLAC, WAV.

La lecture à partir d'une clé USB n'est pas possible

- Vérifiez les formats des fichiers audio enregistrés sur la clé USB.
- Testez la clé USB sur un autre appareil afin de vous assurer que ce n'est pas la clé qui est endommagée.
- La clé USB n'est pas compatible avec le haut-parleur. Utilisez un autre clé USB ou bien formatez celle-ci (FAT32).

Caractéristiques techniques

Entrée	230 V AC/ 50 Hz	
Sortie	5 V DC / 0,5 A	
Puissance audio (RMS)	40 W + 15 W x 2 + 5 W x 2	
Puissance de crête	2 x 80 W	
Fréquence d'émission	2,412-2,4835 GHz	
Puissance d'émission	802.11b	17 ± 1 dBm
	802.11g	15 ± 1 dBm
	802.11n	14 ± 1 dBm
Classe de protection	II	
Fréquence wifi	2,41-2,46 GHz	
Profil wifi	802.11 b/g/n	
Vitesse de transfert	10/100 MB/s	
Portée wifi	Jusqu'à 30 m	
Version bluetooth	V2.1 + EDR	
Fréquence bluetooth	2,412-2,4835 GHz	
Puissance d'émission max.	17 dBm	
Profil bluetooth	A2DP	
Fonction multiroom	Oui	
Connexions supportées	Airplay, DLNA, UPnP, Spotify, Pandora, etc.	
Dimensions	21 x 100 x 30,5 cm	
Poids	9,4 kg	

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.

Veillez 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] 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

© REV1 – 04.04.2017 – FR/BS//RM