

DV-3817

Caméra sport 4K étanche

avec 2 écrans, wifi et capteur Sony

Mode d'emploi



SUMIKON®

NX-6101-675

Table des matières

Votre nouvelle caméra sport 4K	4
Contenu	4
Application recommandée	4
Accessoires	4
Consignes préalables	5
Consignes de sécurité	5
Consignes importantes sur les batteries et leur recyclage	7
Consignes importantes pour le traitement des déchets ...	8
Déclaration de conformité	9
Description du produit.....	9
Mise en marche	12
Charger la batterie	12
Insérer une carte MicroSD	12
Fixer le boîtier de protection	13
Monter le support.....	13
Installer l'application.....	16
Activer la fonction wifi	16
Utilisation.....	17
Allumer et éteindre.....	17
Écran avant.....	17

Modes et réglages	17
Mode Vidéo.....	21
Mode Photo	22
Mode Ralenti.....	22
Mode Lecture.....	23
Transférer les données vers un ordinateur	23
Utiliser la caméra en tant que webcam	24
Utilisation de l'application	25
Enregistrement	26
Lecture.....	26
Réglage de la caméra.....	27
Caractéristiques techniques	29
Contrat de licence logiciel libre	30

Votre nouvelle caméra sport 4K

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi cette caméra sport UHD étanche capable de prendre des photos et des vidéos sous l'eau jusqu'à 30 m de profondeur.

Contenu

- Caméra sport avec accessoires
- Câble USB
- Mode d'emploi

Application recommandée

Vous avez la possibilité, pour ce produit, d'utiliser une application capable d'établir une connexion entre votre appareil et votre appareil mobile. Pour cela, nous vous recommandons l'application gratuite **X-sport pro** sur Google Play Store (Android), ou sur l'App Store (iOS).

Accessoires (disponibles séparément sur <https://www.pearl.fr>)

Accessoire requis :

carte MicroSD jusqu'à 64 Go, classe 10

Accessoire en option : adaptateur secteur USB

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.
- 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, à une chaleur extrême, ou au rayonnement direct du soleil.
- Ne plongez jamais le produit dans l'eau ni dans aucun autre liquide sans un boîtier de protection adapté.
- Conservez la caméra à distance des forts champs magnétiques et des fortes ondes radio. Sinon, vous risquez une détérioration de la caméra ou une perte d'image et de son.

- Conservez la carte MicroSD à distance des forts champs magnétiques. Sinon, vous risquez une perte de données.
- Si le chargement produit de la chaleur ou de la fumée, ou que vous remarquez une odeur inhabituelle, débranchez immédiatement la caméra de l'alimentation électrique pour éviter un incendie.
- Pendant le chargement, placez la caméra dans un endroit hors de la portée des enfants.
- Conservez le produit hors de la portée et de la vue des enfants !
- Surveillez les enfants pour vous assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
- Respectez la législation locale concernant les libertés individuelles et le droit à l'image. La législation française interdit de filmer, enregistrer ou photographier des personnes à leur insu. Elle requiert également l'autorisation des personnes concernées avant toute utilisation et/ou diffusion d'enregistrements audio, photo ou vidéo. Avant d'installer une caméra de surveillance (notamment une caméra discrète) à votre domicile, si des salariés y travaillent, la loi française actuelle vous oblige à faire une déclaration à la CNIL et à en informer le(s) salarié(s) par écrit. Vous trouverez des informations plus détaillées sur le site de la CNIL (www.cnil.fr).
- 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 sur les batteries et leur recyclage

Les batteries usagées ne doivent **PAS** être jetées dans la poubelle de déchets ménagers. La législation oblige aujourd'hui chaque consommateur à jeter les batteries usagées dans les poubelles spécialement prévues à cet effet.

Vous pouvez déposer vos batteries usagées dans les lieux de collecte de déchets de votre municipalité et dans les lieux où elles sont vendues.

- Maintenez les batteries hors de portée des enfants.
- Les batteries dont s'échappe du liquide sont dangereuses. Ne les manipulez pas sans gants adaptés.
- N'essayez pas d'ouvrir les batteries. Ne les jetez pas au feu.
- Restez à proximité des batteries lors du chargement et contrôlez régulièrement leur température. Une batterie endommagée risque de gonfler et de chauffer fortement.
- Interrompez le processus de chargement immédiatement en cas de forte surchauffe. Une batterie qui chauffe fortement ou se déforme au cours du chargement est défectueuse. Cessez immédiatement de l'utiliser. Une batterie défectueuse doit être remplacée, après l'avoir laissé refroidir.
- Pour le chargement de la batterie, respectez obligatoirement la bonne polarité du connecteur. Un mauvais branchement de la fiche de chargement, un chargeur inadapté ou une polarité inversée créent un risque de court-circuit et d'explosion !

- Les piles normales ne sont pas rechargeables. Attention : risque d'explosion !
- Retirez la batterie de l'appareil si vous ne comptez pas l'utiliser pendant une période prolongée.

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-6101, conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2011/65/UE, relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques, 2014/30/UE, concernant la compatibilité électromagnétique, et 2014/53/UE, concernant la mise à disposition sur le marché d'équipements radioélectriques.



Service Qualité
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

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



- | | | | |
|---|----------------------------|----|-----------------------------|
| 1 | Écran avant | 7 | Microphone |
| 2 | Objectif de la caméra | 8 | Batterie |
| 3 | Écran arrière | 9 | Fente pour carte
MicroSD |
| 4 | Bouton Marche/Arrêt | 10 | Port Micro-USB |
| 5 | Déclencheur | 11 | Bouton wifi |
| 6 | Compartiment à
batterie | | |

Mise en marche

Sortez la caméra et les accessoires du carton et retirez tout le matériel d'emballage.

Charger la batterie

1. Éteignez la caméra.
2. Branchez le connecteur Micro-USB du câble de chargement fourni au port Micro-USB de la caméra.
3. Branchez l'autre extrémité du câble au port USB d'un ordinateur allumé ou d'un adaptateur secteur USB (non fourni).
4. Lorsque vous chargez la caméra par ordinateur, sélectionnez un mode de chargement sur l'écran de la caméra. Le chargement dure env. 3 heures. Pendant le chargement, le voyant LED rouge du bouton Marche/Arrêt clignote.

Insérer une carte MicroSD

Assurez-vous que la caméra est éteinte. Insérez votre carte microSD (jusqu'à 64 Go) dans la fente pour carte microSD de la caméra. Les points de contact dorés sont orientés vers l'écran arrière. Vous devez sentir une légère résistance due au ressort. Appuyez brièvement sur la carte pour la faire sortir et la retirer.

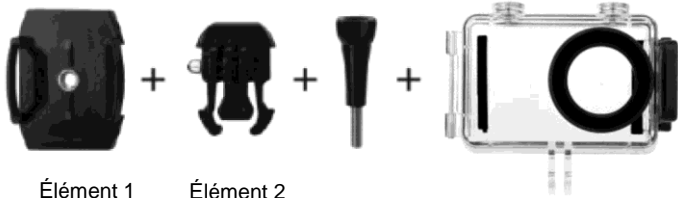
Fixer le boîtier de protection

1. Ouvrez le boîtier et introduisez correctement la caméra dedans.
2. Fixez le clapet de sécurité au boîtier en le faisant s'enclencher dans le support. Veillez à ce que le mécanisme de verrouillage et la flèche soient orientés vers l'avant.
3. Refermez le boîtier, appuyez dessus et accrochez le clapet de sécurité dans la saillie du couvercle transparent.
4. Rabattez le clapet de sécurité sur le boîtier de manière à ce qu'il soit posé à plat sur le boîtier. Vous entendez alors le dispositif de verrouillage s'enclencher deux fois.

Monter le support

Choisissez le support qui vous plaît et fixez-le au boîtier de protection de la caméra.

Support sur casque de vélo



Élément 1

Élément 2

1. Faites glisser l'élément 2 sur l'élément 1 de manière à ce qu'ils s'enclenchent.
2. Ensuite, installez correctement l'élément 1 et l'élément 2 sur la fixation du support du boîtier de protection. Le

disque noir du milieu se retrouve entre les deux disques transparents, et les trous en leur centre se superposent comme il convient.

3. Insérez une vis papillon dans les trous des disques et installez la caméra selon l'angle souhaité.
4. Vissez fermement la vis papillon en la tournant dans le sens des aiguilles d'une montre pour fixer le support et la caméra.
5. Retirez le film de protection sur la face inférieure de l'élément 1 et collez le support sur votre casque. Vérifiez que le support est correctement fixé !

Support pour guidon/cadre



1. Dévissez les vis papillon du support. Retirez la vis papillon de l'un des côtés.
2. Placez le support dans la position souhaitée sur le guidon ou le cadre. Les disques doivent être orientés vers le haut. Remettez la deuxième vis papillon et vissez fermement les deux vis dans le sens des aiguilles d'une montre.

**ATTENTION !**

Le support ne doit pas vous gêner ni encombrer votre champ de vision.

3. Emboîtez l'élément 1 dans les disques du support. Les trous en leur centre doivent se superposer comme il convient.
4. Insérez une vis papillon dans les trous des disques, installez l'élément 1 dans la position souhaitée et vissez fermement la vis papillon dans le sens des aiguilles d'une montre.
5. Emboîtez le support du boîtier de protection sur les disques de l'élément 1. Les trous en leur centre doivent se superposer comme il convient.
6. Insérez une vis papillon dans les trous des disques, installez la caméra dans la position souhaitée et vissez fermement les vis papillon dans le sens des aiguilles d'une montre. Vérifiez que le support est correctement fixé !

Clip de fixation

1. Installez la caméra dans le support.
2. Emboîtez le clip dans les disques du support. Les trous en leur centre doivent se superposer comme il convient.
3. Insérez une vis papillon dans les trous des disques, installez le support dans la position souhaitée et vissez fermement la vis papillon dans le sens des aiguilles d'une montre.
4. Fixez le clip, par ex. à votre ceinture. Vérifiez la position du support !

Installer l'application

Vous avez la possibilité, pour ce produit, d'utiliser une application capable d'établir une connexion entre votre appareil et votre appareil mobile. Pour cela, nous vous recommandons l'application gratuite **X-sport pro**.

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

Activer la fonction wifi

1. Allumez la caméra en appuyant longuement sur le bouton Marche/Arrêt.
2. Appuyez sur le bouton wifi en mode Vidéo, Photo ou Accéléré pour activer la fonction wifi de la caméra sport. Au bout d'un court instant, le SSID (nom wifi : **NX-6101**) et le mot de passe sont affichés.
3. Ouvrez les réglages wifi de votre appareil mobile et sélectionnez le point d'accès affiché de votre caméra. Saisissez le mot de passe affiché.
4. Après le démarrage de l'application, appuyez sur **connecter/Connecter la caméra**.
5. Au bout d'un court instant et après le succès de la connexion, l'image de la caméra s'assombrit et l'image en direct est transmise sur votre appareil mobile. Dans l'application, vous pouvez partager en streaming les enregistrements de la carte SD ainsi qu'afficher les réglages de la caméra.

Utilisation

Allumer et éteindre

Pour allumer ou éteindre la caméra, appuyez longuement sur le bouton Marche/Arrêt.

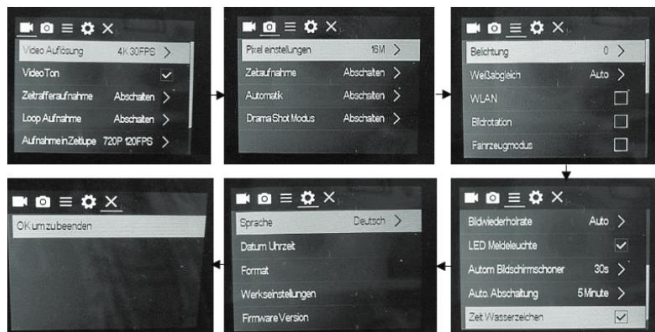
Écran avant

Appuyez brièvement sur le bouton wifi en mode Vidéo ou Photo pour accéder à l'écran avant et pour le quitter.

Modes et réglages

Allumez la caméra et appuyez à nouveau brièvement sur le bouton Marche/Arrêt pour basculer d'un mode de la caméra à un autre. Les modes se succèdent ainsi : Mode Vidéo, mode Photo, mode Ralenti, mode Réglages.

Dès que le symbole de la roue dentée apparaît, appuyez sur le déclencheur pour passer au mode Réglages. Dans le mode Réglages, vous pouvez naviguer entre les différents menus de réglage par de courtes pressions répétées du bouton Marche/Arrêt. Le menu sélectionné est identifiable grâce à son symbole souligné en haut de l'écran. Si vous souhaitez à nouveau quitter les menus de réglage, appuyez à plusieurs reprises sur le bouton Marche/Arrêt jusqu'à ce que le symbole de croix en haut à gauche de l'écran soit souligné, puis appuyez sur le déclencheur.



Réglages vidéo

Appuyez sur la touche wifi pour naviguer entre les options.
Confirmez avec le déclencheur.

Résolution vidéo	4K 30 IPS / 2,7K 30 IPS / 1080 px 60 IPS / 1080 px 30 IPS / 720 px 120 IPS / 720 px 60 IPS / 720 px 30 IPS
Son vidéo	Activer / Désactiver
Capture vidéo en accéléré	Désactiver / 0,5 s / 1 s / 2 s / 5 s / 10 s / 30 s / 60 s
Enregistrement en boucle	Désactiver / 2 min / 3 min / 5 min
Enregistrement au ralenti	1080 px 60 IPS / 720 px 120 IPS

**NOTE :**

Notez que vous pouvez éventuellement régler d'autres résolutions dans les réglages de votre appareil mobile. Toutefois, seules les résolutions affichées dans le menu de la caméra sont prises en charge.

Réglages photo

Appuyez sur la touche wifi pour naviguer entre les options. Confirmez avec le déclencheur.

Réglages des pixels	2M / 5M / 8M / 12M / 16M
Chronométrage	Désactiver / 3 s / 5 s / 10 s / 20 s
Automatique	Désactiver / 3 s / 10 s / 15 s / 20 s / 30 s
Décomposition du mouvement (Drama Shot)	Désactiver, 3 P/S, 5 P/S, 10 P/S

Réglages

Appuyez sur la touche wifi pour naviguer entre les options.
Confirmez avec le déclencheur.

Paramètres d'exposition	-3 à +3
Balance des blancs	Auto / Ensoleillé / Nuageux / Lumière incandescente / Lumière fluorescente
Wifi	Activer / Désactiver
Rotation image	Activer / Désactiver
Mode Voiture	(Au démarrage) Activer / Désactiver
Fréquence lumineuse (taux de rafraîchissement de l'image)	Auto / 50 Hz / 60 Hz
Voyant lumineux à LED	Activer / Désactiver
Écran de veille automatique	10 s / 20 s / 30 s / Désactiver
Arrêt automatique	1 min / 3 min / 5 min / Désactiver
Heure en filigrane	Activer / Désactiver

Réglages de la caméra

Appuyez sur la touche wifi pour naviguer entre les options. Confirmez avec le déclencheur.

Langue	Mandarin / Chinois / Anglais / Japonais / Coréen / Russe / Allemand / Français / Italien / Espagnol / Polonais / Néerlandais / Portugais / Arabe
Date / Heure	Année / Mois / Jour / Heure / Minute / Seconde.
Format	Confirmer / Annuler
Paramètres d'usine	Confirmer / Annuler
Version firmware	Affichage de la version firmware

Quitter

Confirmez avec le déclencheur si vous voulez quitter les menus de réglage.

Mode Vidéo



1. Pour prendre une vidéo, rendez-vous dans le mode Vidéo. Pour ce faire, appuyez brièvement et à plusieurs

reprises sur le bouton Marche/Arrêt jusqu'à ce que le mode Vidéo apparaisse à l'écran.

2. Quand le symbole du mode Vidéo s'affiche sur l'écran, appuyez sur le déclencheur pour prendre une vidéo. Le symbole rouge clignote.
3. Appuyez de nouveau sur le déclencheur pour arrêter de filmer. Le symbole rouge disparaît.

Mode Photo



1. Pour prendre une photo, rendez-vous dans le mode Photo. Pour ce faire, appuyez brièvement et à répétition sur le bouton Marche/Arrêt jusqu'à ce que le mode Photo apparaisse à l'écran.
2. Quand le symbole du mode Photo s'affiche sur l'écran, appuyez sur le déclencheur pour prendre une photo.

Mode Ralenti



1. Pour prendre une vidéo en mode Ralenti, rendez-vous dans le menu de réglage et ouvrez la fonction Ralenti. Effectuez-y les réglages souhaités.

2. Rendez-vous dans le mode Ralenti. Pour ce faire, appuyez brièvement et à répétition sur le bouton Marche/Arrêt jusqu'à ce que le mode Ralenti apparaisse à l'écran.
3. Quand le symbole du mode Ralenti s'affiche sur l'écran, appuyez sur le déclencheur pour prendre une vidéo. Le symbole rouge clignote.
4. Appuyez de nouveau sur le déclencheur pour arrêter la vidéo au ralenti. Le symbole rouge disparaît.

Mode Lecture

1. Pour lire une vidéo ou une photo, rendez-vous dans le mode Lecture. Pour ce faire, appuyez brièvement et à répétition sur le bouton Marche/Arrêt jusqu'à ce que le mode Lecture apparaisse à l'écran.
2. Appuyez brièvement sur le bouton wifi pour ouvrir un fichier photo ou vidéo.
3. Appuyez sur le déclencheur pour lire une vidéo.
4. Appuyez longuement sur le déclencheur pour supprimer un fichier. Confirmez le processus de suppression en sélectionnant le champ **Confirmer** à l'aide du bouton wifi, puis en appuyant sur le déclencheur, ou annulez le processus avec **Annuler**.

Transférer les données vers un ordinateur

Pour transférer des données, vous pouvez retirer la carte MicroSD de la caméra et l'insérer dans le lecteur de carte de votre ordinateur.

Vous pouvez également brancher votre caméra sport à votre ordinateur à l'aide du câble USB fourni et transférer les données de la carte MicroSD de votre caméra sport en mode USB sur votre ordinateur :

1. Branchez le connecteur Micro-USB au port Micro-USB de la caméra.
2. Branchez l'autre extrémité du câble à un port USB de votre ordinateur.
3. Allumez la caméra.
4. Sélectionnez le mode USB avec le bouton wifi.
5. Confirmez le processus avec le déclencheur.

Utiliser la caméra en tant que webcam

1. Branchez le connecteur Micro-USB au port Micro-USB de la caméra.
2. Branchez l'autre extrémité du câble à un port USB de votre ordinateur.
3. Allumez la caméra.
4. Sélectionnez « Mode Caméra » avec le bouton wifi.
5. Confirmez le processus avec le déclencheur.

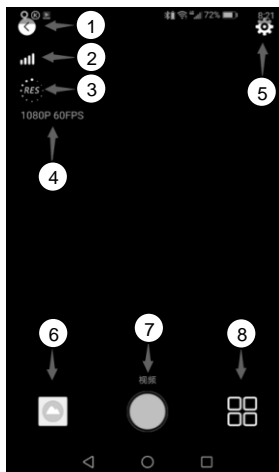


NOTE :

Si besoin, installez un logiciel de pilote de périphérique.

Utilisation de l'application

Connectez par wifi l'application à la caméra (cf. section **Activer la fonction wifi**). Appuyez sur le symbole de l'application **X-sport pro** pour l'ouvrir. Appuyez sur **Connecter/Connecter la caméra** pour vous connecter à la caméra. L'image de la caméra s'affiche sur l'écran de votre appareil mobile.



- | | | | |
|---|--------------------------|---|----------------------|
| 1 | Quitter | 5 | Réglage de la caméra |
| 2 | Signal wifi (Android) | 6 | Lecture |
| 3 | Réglage de la résolution | 7 | Déclencheur |
| 4 | Résolution | 8 | Réglage du mode |

Enregistrement

Sur l'écran de démarrage, vous pouvez choisir quel type d'enregistrement vous souhaitez démarrer. Appuyez pour cela sur Réglages du mode. Appuyez sur Vidéo, Ralenti ou Enregistrement en boucle.

Dans les réglages du mode, plusieurs modes Photo peuvent être réglés : Photo, Photo en accéléré, Rafale ou Retardateur.

Lecture

Appuyez sur Lecture pour accéder au mode Lecture. En haut de l'écran, choisissez si vous voulez voir affichés les enregistrements photo ou vidéo. Appuyez sur le fichier de votre choix pour l'ouvrir. Appuyez sur **Terminé** pour retourner au mode Lecture ou à l'écran de démarrage. Vous pouvez transférer les fichiers de l'application directement sur votre appareil mobile. Appuyez en bas à droite sur **Sélectionner**. Sélectionnez au moins un enregistrement. Vous pouvez également sélectionner tous les enregistrements en appuyant sur **Tout sélectionner**. Appuyez ensuite sur **Télécharger**.



NOTE : Sous iOS, le transfert n'est supporté que jusqu'à 720 px.

Réglage de la caméra

Appuyez sur Réglages pour ouvrir les options de réglage. Faites glisser vers le haut pour afficher toutes les options. Vous pouvez procéder aux réglages suivants :

Vidéo	
Résolution vidéo	4K / 2,7K 30 IPS / 1080 px 60 IPS / 1080 px 30 IPS / 720 px 120 IPS / 720 px 60 IPS / 720 px 30 IPS
Ralenti	1080 px 60 IPS / 720 px 120 IPS
Enregistrement en boucle	Désactiver / 2 min / 3 min / 5 min
Vidéo en accéléré (time-lapse)	Désactiver / 0,5 s / 1 s / 2 s / 5 s / 10 s / 30 s / 60 s
Photo	
Résolution photo	2M / 5M / 8M / 12M / 16M
Photo en accéléré (time-lapse)	Désactiver / 3 s / 10 s / 15 s / 20 s / 30 s
Retardateur	Désactiver / 3 s / 5 s / 10 s / 20 s
Prise de vues en rafale	Désactiver, 3 P/S, 5 P/S, 10 P/S
Filigrane (iOS)	Activer / Désactiver

Caméra	
Réglages wifi / Configuration wifi	Affichage des réglages wifi
Balance des blancs (Android)	Automatique / Ensoleillé / Nuageux / Lumière incandescente / Lumière fluorescente
Mémoire carte SD (iOS)	Affichage de l'espace mémoire disponible et total
Formater la caméra / Format	Confirmer / Annuler
Vider le cache (iOS)	Vider le cache

Caractéristiques techniques

Batterie Li-ion	3,7 V / 1050 mAh	
Durée du chargement	Env. 3 heures	
Tension d'entrée	5 V DC	
Étanchéité à l'eau	Jusqu'à 30 mètres	
Écran	Avant	1,3"
	Arrière	2"
Lentille	170°	
Résolution vidéo	4K 30 IPS / 2,7K 30 IPS / 1080 px 60 IPS / 1080 px 30 IPS / 720 px 120 IPS / 720 px 60 IPS / 720 px 30 IPS	
Format vidéo	MP4	
Ralenti	1080 px 60 IPS / 720 px 120 IPS	
Fréquence lumineuse	Automatique, 50 Hz, 60 Hz	
Carte MicroSD	Jusqu'à 64 Go, classe 10	
Systèmes d'exploitation compatibles	Windows 7/8/8.1/10, OSX/macOS	
Indice de protection	IPX8	
Dimensions	65 x 43 x 30 mm	
Poids	80 g (support compris)	

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] 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.GmbH | PEARL-Straße 1–3 | D-79426 Buggingen

Service commercial PEARL France : 0033 (0) 3 88 58 02 02©

REV1 – 29.08.2018 – BS/LZ//JR