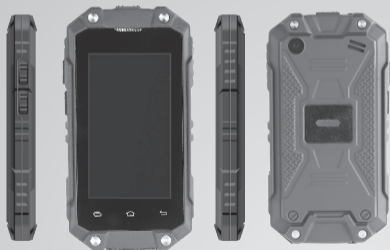


Mini-Outdoor-Smartphone SPT-210

mit Dual-SIM und Android 5.1, IP65

DE

Bedienungsanleitung



INHALTSVERZEICHNIS

Ihr neues Mini-Outdoor-Smartphone.....	4
Lieferumfang	5
Wichtige Hinweise zu Beginn	6
Allgemeine Sicherheitshinweise	6
Hinweise zur Umgebung des Outdoor-Smartphones	9
Hinweise zu medizinischen Geräte	10
Hinweise zur Stromversorgung	11
Hinweise zu Akkus und deren Entsorgung	11
Wichtige Hinweise zur Entsorgung	13
Konformitätserklärung	14
Produktdetails	15
Inbetriebnahme	18
SIM-Karte einsetzen	18
Speicherkarte einsetzen.....	19
Akku einsetzen und aufladen.....	21
Verwendung	24
Ein-/Ausschalten.....	24

Ruhezustand.....	25
Display-Sperre.....	25
Kurzeinführung.....	26
Startbildschirm	26
Favoritenleiste.....	31
Telefonieren	32
Rufnummer wählen	32
Anrufe annehmen oder umleiten.....	35
Mitteilungen (App: SMS / MMS)	39
Kontakte speichern	40
Schnellzugriff.....	42
Sprache einstellen	43
Töne und Vibration einstellen.....	43
Hintergründe.....	44
Kamera	44
Video aufnehmen.....	45
Foto aufnehmen.....	45

Galerie	45
Einstellungs-Menü.....	46
WLAN.....	47
Bluetooth	47
SIM-Karte.....	48
Datenverbrauch.....	48
Tethering & mobiler Hotspot.....	49
Standort.....	49
Konten.....	49
Uhr	50
Wecker	50
Uhrzeit.....	51
Countdown	51
Stoppuhr	51
Kalender	52
Sicherheit.....	52
Dateimanager.....	53

Ordner und Dateien verwalten.....	53
Geplantes Ein-/ Ausschalten	54
Bedienungshilfen.....	55
Über das Telefon	55
Auf Werkseinstellung zurücksetzen	55
GPL-Lizenztext	58

Informationen und Antworten auf häufige Fragen (FAQs) zu vielen unserer Produkte sowie ggfs. aktualisierte Handbücher finden Sie auf der Internetseite:

www.simvalley-mobile.de

Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer oder den Artikelnamen ein.

IHR NEUES MINI-OUTDOOR-SMARTPHONE

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieses Mini-Outdoor-Smartphones. Durch seine kompakten Maße und sein leichtes Gewicht passt das Mini-Smartphone in jede Tasche. Zudem ist es staubdicht und wetterfest – ein idealer Begleiter für Outdoor-Abenteuer oder Camping-Ausflüge. Sie können das Mini-Smartphone mit einer oder zwei SIM-Karten betreiben, so sparen Sie sich im Urlaub z.B. mit einer Prepaid-Karte teure Roaming-Gebühren oder trennen zwischen beruflichen und privaten Anrufen. Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihr neues Mini-Smartphone optimal einsetzen können.

Lieferumfang

- Mini-Outdoor-Smartphone SPT-210
- Akku
- USB-Kabel
- Netzteil
- Schnellstartanleitung

Zusätzlich benötigt: Micro-SIM-Karte(n)

Optional benötigt: microSD-Karte bis 32 GB



WICHTIGE HINWEISE ZU BEGINN



HINWEIS

Die Abbildungen in diesem Dokument sind beispielhaft und können sich geringfügig von Ihrem Produkt unterscheiden. Gehen Sie stets vorsichtig mit Ihrem Smartphone um. Vermeiden Sie Stöße und Schläge und verwenden Sie keine aggressiven, flüssigen Lösungsmittel, Chemikalien oder starke Reinigungsmittel für das Gerät. Reinigen Sie Ihr Smartphone immer nur mit einem trockenen und weichen Tuch.

Allgemeine Sicherheitshinweise

- Diese Bedienungsanleitung dient dazu, Sie mit der Funktionsweise dieses Produktes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!

- Führen Sie Reparaturen nie selbst aus!
- Bewahren Sie alle zum Produkt gehörende Teile sorgfältig auf.
- Verwenden Sie nur Originalzubehör, das vom Hersteller empfohlen wird.
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig.
- Halten Sie das Produkt fern von extremer Hitze.
- Tauchen Sie das Produkt niemals für längere Zeit in Wasser und niemals in andere Flüssigkeiten als Wasser.
- Das Telefonieren während des Autofahrens ist ohne Freisprecheinrichtung verboten.
- Das Smartphone ist nur dann wassergeschützt, wenn alle Öffnungen und die Akku-Abdeckung sicher verschlossen sind.
- Öffnen Sie die Akku-Abdeckung nicht in feuchten Umgebungen.
- Halten Sie die Akku-Abdeckung frei von Schmutz.
- Überprüfen Sie nach einem Fall Schutzkappen und Akku- Abdeckung auf Ihren Sitz.
- Für einen klaren Klang sollten Mikrofon und Lautsprecher trocken sein. Säubern und trocknen Sie sie ggf. mit einem weichen Tuch.

- Trocknen Sie das Gerät nach Wasserkontakt mit einem weichen Tuch.
- Auf Grund des Wasserschutzes können bestimmte Umstände zur Vibration des Smartphones führen, z.B. hohe Lautstärke-Einstellung. Dies ist normal und hat keinen Einfluss auf die Leistung des Geräts.
- Temperatur- und Luftdruckschwankungen können die Audioqualität negativ beeinflussen. Öffnen Sie die Schutzkappen, damit Luft entweichen kann.
- Lagern Sie das SPT-940 nicht bei Extremtemperaturen.
- Verwenden Sie das SPT-940 nicht, wenn Teile davon beschädigt sind oder heiß werden.
- Schalten Sie das Gerät nicht ein, solange das Akkufach offen steht.
- Kleinkinder und Tiere dürfen nicht an dem Gerät nagen oder es mit der Zunge berühren.
- Sollten Sie sich während eines Gewitters im Freien befinden, dürfen Sie das Smartphone nicht verwenden.
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Hinweise zur Umgebung des Outdoor-Smartphones

- Setzen Sie das Gerät nicht über einen längeren Zeitraum intensiver Sonneinstrahlung aus. Dadurch kann der Akku überhitzt werden, was einen fehlerhaften Betrieb zu Folge haben kann.
- Halten Sie das Gerät fern von andauernder Feuchtigkeit und Hitze.
- Vermeiden Sie den Gebrauch des Geräts in folgenden Umgebungen: Bei großen Temperaturschwankungen, Temperaturen über 60°C oder unter 0 °C, Gebiete mit hohem Druck, Staub oder elektrostatischen Störungen und hoher Feuchtigkeit. Vermeiden Sie den Kontakt mit aggressiven Reinigungsmittel oder Chemikalien und anderen Flüssigkeiten.
- Verwenden Sie das Smartphone nicht in der Nähe von Tankstellen, Treibstoffdepots, in chemischen Fabriken, an Orten, an denen Sprengungen durchgeführt werden, in Umgebungen mit potenziell explosiven Stoffen wie in Auftankbereichen, in Tanklagern, unter Deck auf Booten sowie in Umfüll- und Lagereinrichtungen.
- Verwenden Sie das Smartphone nicht in der Nähe starker

elektromagnetischer Felder wie sie beispielsweise von Mikrowellengeräten, Lautsprechern, Fernseh- und Radiogeräten ausgehen.



HINWEIS

Auf Flugreisen wird empfohlen, Ihr Smartphone sorgfältig im Gepäck zu verstauen und möglichst nicht im Handgepäck der Durchleuchtung bei Personenkontrollen auszusetzen. Für Schäden, die durch solche Strahlungen verursacht werden, haftet der Hersteller nicht.

Hinweise zu medizinischen Geräte

Träger von Herzschrittmachern sollten einen ausreichenden Abstand zwischen Gerät und Herzschrittmacher einhalten. Konsultieren Sie im Zweifel den behandelnden Arzt. Dieses Produkt kann die Funktion von medizinischen Geräten beeinträchtigen. Schalten Sie das Smartphone daher in Kliniken und medizinischen Einrichtungen aus.

Hinweise zur Stromversorgung

Dieses Produkt ist nur für die Stromversorgung durch den bezeichneten Akku und das angegebene Netzteil vorgesehen. Eine andere Art der Verwendung kann gefährlich sein und macht alle Genehmigungen bezüglich dieses Produkts nichtig. Dieses Produkt ist mit einem USB-Kabel zum Anschließen an einen Computer ausgestattet. Stellen Sie sicher, dass dieser Computer ausreichend geerdet ist, bevor Sie das Gerät an den Computer anschließen.

Hinweise zu Akkus und deren Entsorgung

Gebrauchte Akkus gehören **NICHT** in den Hausmüll. Als Verbraucher sind Sie gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Akkus zur fachgerechten Entsorgung zurückzugeben. Sie können Ihre Akkus bei den öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde abgeben oder überall dort, wo Akkus der gleichen Art verkauft werden.

- Erhitzen Sie den Akku nicht über 60 °C und werfen Sie ihn nicht in Feuer: Feuer-, Explosions- und Brandgefahr!

- Schließen Sie den Akku nicht kurz.
- Setzen Sie den Akku keinen mechanischen Belastungen aus. Vermeiden Sie das Herunterfallen, Schlagen, Verbiegen oder Schneiden des Akkus.
- Brechen Sie den Ladevorgang bei starker Überhitzung sofort ab. Ein Akku, der sich beim Aufladen stark erhitzt oder verformt, ist defekt und darf nicht weiter verwendet werden.
- Entladen Sie den Akku nie vollständig, dies verkürzt seine Lebenszeit.
- Achten Sie unbedingt auf die richtige Polarität des Akkus. Ein falsch eingesetzter Akku kann zur Zerstörung des Gerätes führen – Brandgefahr.
- Soll der Akku längere Zeit aufbewahrt werden, empfiehlt sich eine Restkapazität von ca. 30% des Ladevolumens.
- Vermeiden Sie am Lagerort direkte Sonneneinstrahlung. Die ideale Temperatur beträgt 10 – 20 °C.

Wichtige Hinweise zur Entsorgung

Dieses Elektrogerät gehört **nicht** in den Hausmüll. Für die fachgerechte Entsorgung wenden Sie sich bitte an die öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde. Einzelheiten zum Standort einer solchen Sammelstelle und über ggf. vorhandene Mengenbeschränkungen pro Tag / Monat / Jahr entnehmen Sie bitte den Informationen der jeweiligen Gemeinde.

Konformitätserklärung

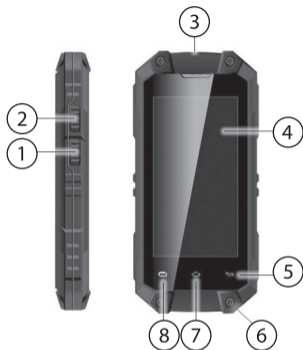
Hiermit erklärt PEARL.GmbH, dass sich das Produkt PX3991 in Übereinstimmung mit der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU, der EMV-Richtlinie 2014/30/EU, der Niederspannungsrichtlinie 2014/35/EU und der R&TTE-Richtlinie 2014/53/EU befindet.



Qualitätsmanagement
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz
17.10.2016

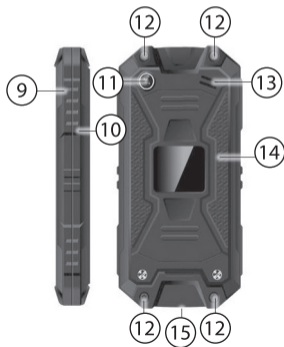
Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter **www.pearl.de/support**. Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer PX-3991 ein.

PRODUKTDDETAILS



1. Leiser-Taste
2. Lauter-Taste
3. Ein/Aus-Taste
4. Display
5. Zurück-Taste

6. Mikrofon
7. Startbildschirm-Taste
8. Options-Taste



9. Obere Schalenhälfte
10. Untere Schalenhälfte
11. Kamera-Objektiv
12. Akkufach-Schraube
13. Lautsprecher
14. Akkufach-Abdeckung
15. Anschluss-Kappe

INBETRIEBNAHME

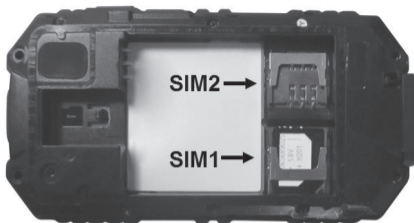
SIM-Karte einsetzen



HINWEIS

Verwenden Sie, falls möglich, keine SIM-Karten-Adapter.

1. Öffnen Sie die Schrauben der Akkufach-Abdeckung mit einem Schraubendreher. Bewahren Sie sie gut auf.
2. Fahren Sie mit dem Fingernagel oder einem flachen Gegenstand in die kleine Mulde unterhalb des Mikrofons und drücken Sie die Schalenhälften vorsichtig auseinander.
3. Schieben Sie Ihre Micro-SIM-Karte mit der abgerundeten Ecke voraus in den SIM-Kartenschacht. Die goldenen Kontaktpunkte der SIM-Karte zeigen dabei nach unten.



Speicherkarte einsetzen



HINWEIS

Um den Speicher Ihres Smartphones zu schonen und die schnelle Reaktionszeit des Betriebssystems zu erhalten, sollten Sie Apps, Bilder und Videos nicht direkt auf Ihrem Smartphone, sondern auf einer microSD-Karte speichern.

Schieben Sie die microSD-Karte mit der abgerundeten Ecke voraus in den microSD-Kartenschacht. Die goldenen Kontaktpunkte zeigen dabei nach unten. Schieben Sie, bis die Speicherkarte über den Sicherheitsstift hinaus ist und einrastet.





HINWEIS

Zum Entnehmen der Speicherkarte drücken Sie den Sicherheitsstift nach unten und ziehen Sie die microSD-Karte heraus.

Akku einsetzen und aufladen

Laden Sie den Akku vor dem ersten Gebrauch vollständig auf.

1. Entfernen Sie den Schutzkontaktstreifen des Akkus.
2. Setzen Sie den Akku so ein, dass die goldenen Kontaktpunkte von Akku und Akkufach aufeinander liegen. Die bedruckte Seite des Akkus zeigt nach oben.



HINWEIS

Zur Entnahme des Akkus heben Sie diesen von der unteren Seite her (Seite der SIM-Kartenschächte) nach oben und ziehen Sie ihn dann heraus.

3. Legen Sie die beiden Schalenhälften passend aufeinander und drücken Sie sie fest, so dass sie einrasten.
4. Setzen Sie die Akkufach-Schrauben wieder ein und ziehen Sie sie fest an.
5. Öffnen Sie die Anschluss-Kappe.
6. Verbinden Sie den Micro-USB-Stecker des USB-Kabels mit Ihrem Mini-Smartphone und den USB-Stecker mit dem mitgelieferten Netzteil.
7. Verbinden Sie das Netzteil mit einer geeigneten Steckdose. Eine Akku-Stand-Anzeige erscheint kurz im Display und erlischt dann wieder. Drücken Sie kurz die Ein/Aus-Taste, um die Anzeige erneut aufzurufen.
8. Laden Sie den Akku, bis 100% angezeigt werden.



HINWEIS

Ihr Mini-Smartphone kann auch über den USB-Port eines eingeschalteten Computers geladen werden. Beachten Sie hierbei, dass die USB-Ports an der Vorderseite eines PCs häufig nicht genug Strom liefern oder sogar ganz außer Funktion sind. Trennen Sie in einem solchen Fall Ihr Smartphone und schließen Sie es direkt an einen der USB-Ports an der Rückseite des PCs an- Der Ladevorgang über USB nimmt mehr Zeit in Anspruch als über das Netzteil.

Ein-/Ausschalten

Halten Sie die Ein/Aus-Taste 3-4 Sekunden lang gedrückt, um Ihr Mini-Smartphone ein- oder auszuschalten. Geben Sie die PIN(s) Ihrer SIM-Karten(n) ein und tippen Sie auf **OK**.



HINWEIS

Wenn Sie eine neue SIM-Karte verwenden, müssen Sie eventuell noch erste Einstellungen auf der SIM-Karte vornehmen. Lassen Sie sich hierzu von einem Fachgeschäft beraten.

Ihr Mini-Smartphone wählt automatisch Ihren Netzbetreiber. Tippen Sie auf **Schließen**, um den Netzbetreiber zu akzeptieren, oder auf **Ändern**, um ihn zu ändern.

Anschließend öffnet sich der Startbildschirm.

Ruhezustand

Nach einigen Minuten der Nichtbenutzung schaltet sich Ihr Mini-Smartphone in einen Ruhezustand. Heben Sie den Ruhezustand auf, indem Sie kurz die Ein/Aus-Taste drücken. Die Zeitspanne, die bis zum Aktivieren des Ruhezustands vergeht, können Sie einstellen. Öffnen Sie hierzu die Übersicht **Alle Apps** und tippen Sie auf **Einstellungen** und dann auf **Display**. Tippen Sie auf den Menüpunkt **Ruhezustand** und stellen Sie die gewünschte Zeitspanne ein.



→ **Einstellungen** → **Display** → **Ruhezustand**

Display-Sperre

Die Display-Sperre verhindert ungewollte Eingaben. Sie schaltet sich nach einer kurzen Zeit der Inaktivität automatisch ein. Wischen Sie zum Aufheben der Sperre standardmäßig von unten nach oben.

Die Display-Sperre lässt sich Ihren Bedürfnissen anpassen: Tippen Sie auf **Alle Apps** und dort auf **Einstellungen**. Tippen Sie auf den Menüpunkt **Sicherheit** und dann auf **Displaysperre**. Stellen Sie die gewünschte Art der Display-Sperre ein.



→ **Einstellungen** → **Sicherheit** → **Displaysperre**

Kurzeinführung

Wenn Sie Ihr Mini-Smartphone das erste Mal aktivieren, öffnet sich eine kurze Einführung für den Startbildschirm und die Übersicht **Alle Apps**. Tippen Sie auf **OK**, um die Einführungsbildschirme zu schließen.

Startbildschirm

Nach dem Einschalten Ihres Mini-Smartphones öffnet sich der Startbildschirm. Hier können Sie Ihre favorisierten Apps ablegen. Drücken Sie die folgende Taste, um jederzeit zum Startbildschirm zurückzukehren:



①	Benachrichtigungsleiste	Die Benachrichtigungsleiste informiert Sie über Uhrzeit, Verbindung und andere Statusmeldungen. Ziehen Sie sie nach unten, um die Benachrichtigungen zu öffnen. Öffnen Sie Benachrichtigungen, indem Sie auf sie tippen oder wischen Sie sie zur Seite, um sie zu löschen. Ziehen Sie die Leiste weiter herunter, um Symbole für häufige Einstellungen (Helligkeit, WLAN, GPS etc.) aufzurufen.
②	Suche	Geben Sie einen Suchbegriff ein, um Ihr Smartphone oder das Internet nach dem Begriff zu durchsuchen.
③	Hauptbildschirm	Dies ist der Hauptbildschirm. Hier können Sie Ihre favorisierten Apps ablegen.

4	Hintergrundbild ändern	<p>Tippen Sie auf eine freie Stelle des Startbildschirms und halten Sie sie gedrückt, um das Hintergrundbild zu ändern. Tippen Sie im eingeblendeten Menü auf Hintergründe. Wählen Sie eines der Standardbilder aus, indem Sie darauf tippen. Bestätigen Sie mit Hintergrund auswählen. Tippen Sie auf Bild auswählen, wenn Sie ein persönliches Bild aus Ihrer Galerie, Ihren Downloads oder Fotos verwenden möchten. Tippen Sie auf das gewünschte Bild, es wird der Auswahl in der Leiste hinzugefügt. Bestätigen Sie mit Hintergrund auswählen.</p>
5	Apps	<p>Öffnen Sie Apps, indem Sie sie antippen. Wenn Sie eine App vom Startbildschirm entfernen möchten, halten Sie sie mit dem Finger gedrückt, bis am oberen Bildschirmrand ein X erscheint, und ziehen Sie sie anschließend auf das X. Lassen Sie sie dort los.</p>

6	Favoriten Leiste	Ziehen Sie favorisierte Apps in die Favoritenleiste, um schneller Zugriff auf sie zu haben (siehe Favoritenleiste).
7	Options-Taste	Tippen Sie auf diese Taste, um weitere Optionen aufzurufen.
8	Alle Apps	Tippen Sie auf Alle Apps , um alle installierten Apps aufzurufen. Wischen Sie gegebenenfalls zur Seite, um weitere Apps aufzurufen.
9	Startbildschirm-Taste	Tippen Sie diese Taste, um jederzeit zum Startbildschirm zurückzukehren.
10	Zurück-Taste	Tippen Sie auf diese Taste, um zum vorherigen Bildschirm / der vorherigen Seite zurückzukehren oder um Apps / Menüs zu schließen.

Favoritenleiste

Direkt über den Navigations-Schaltflächen (Optionen, Startbildschirm, Zurück) finden Sie die Favoritenleiste:



Die App-Symbole, die sich in dieser leiste befinden, erscheinen auf jedem Startbildschirm.

Das Symbol **Alle Apps** ist in der Mitte fixiert. Wenn Sie auf dieses Symbol tippen, werden alle Ihre Apps und Widgets angezeigt.

Telefonieren

Rufnummer wählen

Anrufe können über folgende Apps oder Widgets getätigt werden:

		Andere Apps oder Widgets, in denen Kontaktdaten gespeichert sind.
Telefon	Kontakte	

Sobald eine Telefonnummer angezeigt wird, müssen Sie sie meist einfach nur antippen, um diese Rufnummer zu wählen.

So wählen Sie über die App **Telefon** eine Rufnummer:



1. Tippen Sie auf das folgende Symbol in der Favoritenleiste oder auf dem Bildschirm **Alle Apps**:



2. Tippen Sie unten auf folgendes Symbol, um das Tastenfeld einzublenden:



3. Geben Sie die gewünschte Rufnummer ein. Tippen Sie anschließend auf das Telefonsymbol mit der der SIM-Karte entsprechenden Nummer, mit der Sie den Anruf tätigen möchten:

	
SIM1	SIM2

Eingabe korrigieren:

Tippen Sie auf folgendes Symbol des eingeblendeten Tastenfelds, um die jeweils letzte Ziffer zu löschen:

**Kontakte anzeigen:**

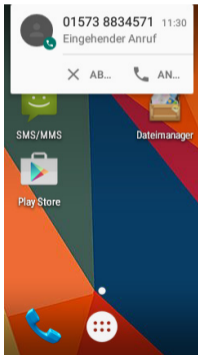
Wischen Sie auf der Startseite von rechts nach links und tippen Sie dann auf den Tab **Kontakte**, um Ihre gespeicherten Kontakte aufzurufen.

Internationale Rufnummer wählen:

Halten Sie die Taste **0** getippt, um das Pluszeichen (+) einzugeben. Geben Sie anschließend die internationale Vorwahl und die vollständige Telefonnummer ein.

Anrufe annehmen oder umleiten

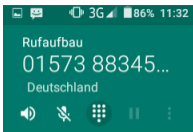
Bei einem eingehenden Anruf erscheint eine Anruf-leiste oben auf dem Display Ihres Mini-Smartphones. Tippen Sie auf das entsprechende Symbol, um den Anruf anzunehmen oder abzuweisen.



 AB...	 AN...
abweisen	annehmen

Im Tab **Neueste** werden die jüngsten Anrufe gespeichert. Tippen Sie dort auf **Gesamte Anrufliste ansehen**, um alle Anrufprotokolle aufzurufen. Wenn Sie einen Anruf verpasst haben, erhalten Sie eine entsprechende Benachrichtigung.




Während eines Anrufs stehen Ihnen diverse weitere Optionen zu Verfügung:



1 2 3
4 5 6
7 8 9
* 0 #



	Freisprechfunktion ein/aus
	Mikrofon ein/aus

	Tastefeld/ Nummernblock während des Gesprächs einblenden
	Anruf halten: Sie können ein weiteres Telefonat führen, ohne das vorherige Telefonat beenden zu müssen. Der Gesprächspartner des gehaltenen Anrufs vernimmt in regelmäßigen Abständen Signaltöne.
	Konferenzschaltung: Fügen Sie einen weiteren Anruf dem aktuellen hinzu. Jeder Gesprächsteilnehmer kann jeden anderen Gesprächsteilnehmer hören.

**HINWEIS:**

Ist der Anrufer nicht in Ihren Kontakten gespeichert, so versucht Android 5.1 ihn zu identifizieren, indem die Nummer mit Telefonnummern von Geschäften und Unternehmen aus Ihrer Umgebung abgeglichen wird.

Mitteilungen (App: SMS / MMS)

Tippen Sie auf dem Startbildschirm oder dem **Alle Apps**-Bildschirm auf folgendes Symbol, um die Mitteilungs-App zu öffnen:



Hier finden Sie alle Mitteilungen.

Unterhaltung aufrufen:

Tippen Sie auf eine Mitteilung, um die komplette Unterhaltung aufzurufen.

Zu Kontakten hinzufügen:

Tippen Sie auf folgendes Symbol, um den Sender oder Empfänger einer Mitteilung Ihren Kontakten hinzuzufügen:



Neue Nachricht schreiben:

Tippen Sie oben auf folgendes Symbol, um eine Mitteilung zu schreiben:



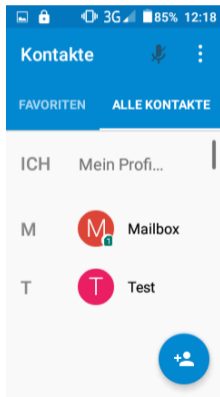
Optionen aufrufen:

Tippen Sie auf die Options-Taste oder auf folgendes Symbol, um weitere Optionen aufzurufen:



Kontakte speichern

Tippen Sie auf dem Startbildschirm oder dem **Alle Apps**-Bildschirm auf folgendes Symbol, um das Telefonbuch aufzurufen:



1. Tippen Sie auf folgendes Symbol, um einen neuen Kontakt hinzuzufügen:



2. Geben Sie die notwendigen Informationen in die Eingabefelder ein.
3. Tippen Sie zuletzt oben links auf folgendes Symbol, um den Kontakt zu speichern:



Schnellzugriff

Wischen Sie von der Benachrichtigungsleiste nach unten über das Display, um einen Schnellzugriff auf häufig verwendete Einstellungen zu erhalten. Tippen Sie oben rechts auf das Einstellungs-Symbol, um in das

Einstellungs-Menü zu wechseln.

Sprache einstellen

Tippen Sie auf **Einstellungen** → **Sprache und Eingabe**. Tippen Sie dann auf **Sprache** und wählen Sie aus der Liste die gewünschte Sprache aus.

Töne und Vibration einstellen

Tippen Sie auf **Einstellungen** → **Ton & Benachrichtigung**. Hier können Sie aus vier vordefinierten Profilen auswählen, wie das Gerät auf einen Anruf, eine Benachrichtigung oder einen Alarm reagieren soll: **Allgemein: Klingeln, Lautlos: nur lautlos, Treffen: nur vibrieren, Im Freien: Lautester Klingelton und Vibration**.

Tippen Sie auf das Symbol neben **Allgemein**, um die Wecker- und die Klingeltonlautstärke einzustellen. Tippen Sie auf **Klingelton** und wählen Sie aus der Liste den gewünschten Klingelton aus. Bestätigen Sie die Einstellung mit **OK**. Tippen Sie auf **Standard-Benachrichtigungen** und wählen Sie den gewünschten Benachrichtigungston aus. Bestätigen Sie

die Einstellung mit **OK**. Wählen Sie aus, bei welchen Aktionen Töne oder Vibration ausgelöst werden sollen.

Hintergründe

Tippen Sie auf **Einstellungen** → **Display**. Tippen Sie auf **Hintergrund** und wählen Sie **Galerie**, um ein Foto als Hintergrund festzulegen. Tippen Sie auf **Hintergründe** und wischen Sie nach links, um aus der Leiste unten den gewünschten Hintergrund auszuwählen und bestätigen Sie mit **Hintergrund festlegen**. Tippen Sie auf **Bilder auswählen**, um Fotos oder Downloads als Hintergrund festzulegen. Tippen Sie auf **Live-Hintergründe**, um einen animierten Hintergrund festzulegen.

Kamera

Tippen Sie auf **Kamera**, um in die Kamera zu aktivieren. Wählen Sie in der oberen Zeile einen Aufnahmemodus aus. Im Kamera-Modus können Sie die Auslösung mittels Geste oder Lächeln festlegen sowie die HDR-Erfassung (High Dynamic Range Image) aktivieren, um ein Foto mit hohem

Kontrast aufzunehmen. Aktivieren Sie unter **Einstellungen** → **Sprache und Eingabe** → **Sprachsteuerung** die Option **Kamera**, um mit Sprachsteuerung ein Foto aufzunehmen. Sagen Sie dazu **Capture** oder **Cheese**.

Video aufnehmen

Tippen Sie auf das Video-Symbol, um ein Video zu starten. Wenn Sie oben auf das Pause-Symbol tippen, wird das Video pausiert. Tippen Sie erneut auf das Symbol, um die Aufnahme fortzusetzen. Um die Aufnahme zu beenden und zu speichern, tippen Sie auf das Video-Symbol.

Foto aufnehmen

Tippen Sie auf das Foto-Symbol neben dem Video-Symbol, um ein Foto aufzunehmen.

Galerie

Tippen Sie auf die Galerie rechts unten, um zu den gespeicherten Aufnahmen zu gelangen. Wischen Sie nach links oder rechts, um von einer

Aufnahme zur Nächsten zu navigieren. Wenn Sie beim zuletzt aufgenommenen Foto oder Video nach rechts wischen, gelangen Sie wieder zur Kamera.

Um ein Video zu löschen, zuzuschneiden, den Ton auszuschalten oder Details des Videos anzuzeigen, tippen Sie auf die Optionen-Taste. Um ein Bild zu bearbeiten, tippen Sie auf das Stift-Symbol im Display. Tippen Sie auf die Optionen-Taste, um weitere Bild-Einstellungen aufzurufen.

Einstellungs-Menü

Tippen Sie auf das Einstellungs-Symbol unten links, um die Aufnahme-Einstellungen zu öffnen. Drehen Sie das Gerät ins Querformat, um alle Optionen sehen zu können. Dies funktioniert nur, wenn Sie unter **Einstellungen → Display → Bei Drehung des Geräts** die Option **Bildschirminhalte drehen** aktiviert haben. Tippen Sie in der Leiste auf das Video- bzw. das Foto-Symbol, um spezielle Aufnahme-Eigenschaften für den Video- bzw. den Foto-Modus festzulegen.

WLAN

Tippen Sie auf **Einstellungen** → **WLAN** und tippen Sie auf den Schieberegler, um die WLAN-Funktion zu aktivieren. Das Gerät sucht automatisch nach verfügbaren WLAN-Netzwerken. Tippen Sie auf das gewünschte Netzwerk, geben Sie ggf. das WLAN-Passwort ein und tippen Sie auf **Verbinden**. Tippen Sie auf die Optionen-Taste und auf **Erweitert**, um weitere Netzwerk-Einstellungen vorzunehmen. Um ein neues Netzwerk hinzuzufügen, tippen Sie auf **Netzwerk hinzufügen**, geben Sie die SSID des Netzwerks ein und legen Sie die Sicherheitsoptionen fest. Tippen Sie dann auf **Speichern**.

Bluetooth

Tippen Sie auf **Einstellungen** → **Bluetooth** und tippen Sie auf den Schieberegler, um die Bluetooth-Funktion zu aktivieren. Das Gerät sucht automatisch nach verfügbaren Bluetooth-Geräten. Tippen Sie auf das gewünschte Gerät, um die Kopplung zu starten. Tippen Sie auf die Optionen-Taste, um die Liste mit Bluetooth-Geräten zu aktualisieren, das Gerät umzubenennen oder die per Bluetooth empfangenen Dateien anzuzeigen.

SIM-Karte

Tippen Sie auf **Einstellungen** → **SIM-Karten**, um den entsprechenden SIM-Karten-Steckplatz zu aktivieren. Haben Sie zwei SIM-Karten eingelegt, können Sie festlegen, wie Sie die SIM-Karten für Mobilfunkdaten, Anrufe und SMS verwenden möchten.

Datenverbrauch

Tippen Sie auf **Einstellungen** → **Datenverbrauch**, um Ihren Datenverbrauch einzusehen. Tippen Sie auf **WLAN** und scrollen Sie nach unten, um den Datenverbrauch für einzelne Apps anzuzeigen. Um den Verbrauch für einen bestimmten Zeitraum anzuzeigen, tippen Sie auf das Datum über dem Diagramm und wählen Sie die gewünschte Zeit aus. Tippen Sie auf die Optionen-Taste und auf **Netzwerkbeschränkung**, um kostenpflichtige WLAN-Netzwerke festzulegen, die dann wie Mobilfunknetze behandelt werden.

Tethering & mobiler Hotspot.

Tippen Sie auf **Einstellungen** → **Mehr** → **Tethering & mobiler Hotspot**, um das Gerät als WLAN-Hotspot einzurichten oder Bluetooth-Tethering zu aktivieren.

Standort

Tippen Sie auf **Einstellungen** → **Standort** und aktivieren Sie die Standortermittlung. Tippen Sie auf **Modus**, um die Methode der Standortbestimmung festzulegen. Tippen Sie auf **Google-Standortverlauf**, um den zuletzt gemeldeten Standort des Geräts anzuzeigen. Haben Sie weitere Geräte mit diesem Google-Konto verbunden, können Sie auch deren Standorte einsehen.

Konten

Tippen Sie auf **Einstellungen** → **Konten**, um aktuelle Konten anzuzeigen bzw. ein Google- oder E-Mail-Konto einzurichten. Tippen Sie auf die vorhandenen Konten, um Einstellungen vorzunehmen. Tippen Sie

auf **Konto hinzufügen** und wählen Sie das Konto, dass Sie hinzufügen wollen.

Uhr

Unter **Uhr** können Sie den Wecker, die Uhrzeit, einen Countdown und eine Stoppuhr einstellen. Tippen Sie oben in der Leiste auf das entsprechende Symbol oder wischen Sie auf dem Display nach rechts oder links, um zum gewünschten Menüpunkt zu gelangen. Tippen Sie auf die Optionen-Taste, um Uhr- und Wecker-Einstellungen vorzunehmen oder den Nachtmodus zu wählen.

Wecker

Tippen Sie auf das Plus, um eine Weckzeit hinzuzufügen. Stellen Sie die gewünschte Uhrzeit ein und legen Sie Wiederholung, Klingelton, Vibration und einen Namen fest. Tippen Sie links auf den Regler, um die Weckzeit zu aktivieren oder zu deaktivieren. Tippen Sie auf die Uhrzeit, um sie anzupassen.

Uhrzeit

Tippen Sie auf das Welt-Symbol in der Mitte, um Uhrzeiten aus anderen Städten anzuzeigen.

Countdown

Tippen Sie die Stunde, die Minuten und die Sekunden ein und tippen Sie auf die Play-Taste, um den Countdown zu starten. Tippen Sie auf das Mülleimer-Symbol, um den Countdown abzubrechen. Tippen Sie auf +1, um dem Countdown um eine Minute zu verlängern. Tippen Sie auf das Sanduhr-Symbol, um einen Countdown hinzuzufügen. Durch Wischen nach oben oder unten können Sie zwischen den Countdowns wechseln.

Stoppuhr

Tippen Sie auf das Play-Symbol, um die Stoppuhr zu starten. Um sie anzuhalten, tippen Sie auf das Pause-Symbol. Wenn Sie erneut auf das Play-Symbol tippen, wird die Stoppuhr beim aktuellen Stand fortgesetzt. Tippen Sie links auf das runde Pfeil-Symbol, wird die Stoppuhr neu gestartet.

Kalender

Tippen Sie oben auf das Datum, um den Kalenderzeitraum festzulegen. Tippen Sie auf das Kalenderblatt daneben, um zum aktuellen Tag zurückzukehren.

Um einen neuen Termin festzulegen, tippen Sie auf die Optionen-Taste und dann auf **Neuer Termin** oder tippen Sie in der Kalenderansicht zweimal auf das gewünschte Datum. Geben Sie dann die Daten des Termins ein und bestätigen Sie mit **Fertig**. Tippen Sie auf den Termin und anschließend auf die Optionen-Taste, um den gespeicherten Termin zu bearbeiten oder zu löschen.

Tippen Sie auf die Optionen-Taste - **Einstellungen** → **Allgemeine Einstellungen**, um weitere Einstellungen für die Kalenderansicht sowie Benachrichtigungs-Einstellungen vorzunehmen.

Sicherheit

Tippen Sie auf **Einstellungen** → **Sicherheit**, um Sicherheits-Einstellungen vorzunehmen. Tippen Sie auf **Displaysperre**, um die Methode für

das Entsperren des Displays einzurichten. Um das Gerät zu verschlüsseln, tippen Sie auf **Verschlüsselung**. Dies dauert mindestens eine Stunde und der Akku muss zuvor voll geladen sein. Legen Sie unter **Auto-start management** und **App permissions** fest, welche App beim Start automatisch ausgeführt wird bzw. welche Erlaubnisse eine App erhält. Tippen Sie auf **Data protection**, um die Daten mit einem Entsperrmuster zu schützen. Tippen Sie anschließend auf **Continue**.

Dateimanager

Tippen Sie auf **Dateimanager**, um den **Telefonspeicher** des Geräts aufzurufen. Tippen Sie auf den jeweiligen Ordner, um in die entsprechenden Unterordner zu gelangen. Tippen Sie auf die Optionen-Taste, um Anzeige-Optionen oder einen Ordner/ eine Datei auszuwählen.

Ordner und Dateien verwalten

Tippen Sie auf die Optionen-Taste und anschließend auf **Datei und Ordner auswählen**. Tippen Sie auf den gewünschten Ordner/ die Datei und

anschließend auf das Dokumenten-, Mülleimer- oder Scheren-Symbol, um sie zu kopieren, zu löschen oder auszuschneiden. Wählen Sie dann den Ordner aus, in den Sie den kopierten oder ausgeschnittenen Ordner/ die Datei einfügen wollen und tippen Sie auf das nun mit einem Plus markierte Dokumenten-Symbol.

Tippen Sie links unten auf das Ordner-Symbol, um einen neuen Ordner hinzuzufügen. Tippen Sie auf das Lupen-Symbol, um nach einem Ordner zu suchen.

Geplantes Ein-/ Ausschalten

Um festzulegen, wann sich das Gerät automatisch ein- und ausschaltet, tippen Sie auf **Einstellungen** → **Ein-/ Abschaltung nach Zeitplan**. Tippen Sie auf **ON** bzw. **OFF**, um die Zeit des Ein- bzw. Ausschaltens festzulegen. Speichern Sie die Einstellungen, indem Sie auf die Optionen-Taste tippen und dann auf **Fertig**.

Bedienungshilfen.

Tippen Sie auf **Einstellungen** → **Bedienungshilfen**, um Einstellungen für eine erleichterte Bedienung vorzunehmen.

Über das Telefon

Tippen Sie auf **Einstellungen** → **Über das Telefon**, um Informationen über das Telefon anzuzeigen. Tippen Sie auf **Systemupdates**, um den aktuellen Stand des Systems anzuzeigen und manuell auf Updates zu prüfen. Tippen Sie auf **Systemsoftwareaktualisierungen**, um die Systemsoftware zu aktualisieren.

Auf Werkseinstellung zurücksetzen

Tippen Sie auf **Einstellungen** → **Sichern & Zurücksetzen** → **Auf Werkzustand zurück**, um alle Daten aus dem internen Speicher des Geräts zu löschen.

Technische Daten

Betriebssystem	Android 5.1
Li-Ion-Akku	900 mAh
Sprechzeit	bis zu 5 Stunden
Standby-Zeit	bis zu 100 Stunden
Quadband-GSM	850 / 900 / 1800 / 1900 MHz
UMTS	2100 MHz
Dual-SIM-Funktion	Ja
Anschlüsse	microSD (bis 32 GB) Micro-SIM Micro-USB 3,5-mm-Klinke
Multitouch-Display	6,2 cm 240 x 320 Pixel

Vierkern-Prozessor	1,3 GHz
Arbeitsspeicher (RAM)	1 GB
Interner Speicher	8 GB
microSD-Karte	bis 32 GB
Kamera	2 MP
Sensoren	Bewegungssensor, Lagesensor, Distanzsensoren, G-Sensor, Gyroskop
Übertragungs-Standards	HSPA+, GPRS, WLAN; Bluetooth 4.0, OTG
WLAN	IEEE 802.11 b/g/n bis zu 150 Mbit/s
Schutzklasse	IP65
Maße	50 × 94 × 14 mm
Gewicht	70 g

GPL-LIZENZTEXT

Dieses Produkt enthält Software, welche ganz oder teilweise als freie Software den Lizenzbedingungen der GNU General Public License, Version 3 (GPL) unterliegt.

Den Quellcode der Software erhalten Sie unter <http://www.pearl.de/support/> unter dortiger Eingabe der Artikelnummer; wir senden Ihnen auf Anforderung (gerne unter opensource@pearl.de) den SourceCode auch auf einem handelsüblichen Datenträger, dessen Herstellungskosten wir im Gegenzug geltend machen; den vollständigen Lizenztext ersehen Sie nachfolgend. Näheres, insbesondere auch dazu, warum es keine offizielle deutsche Übersetzung der

Lizenzbedingungen gibt, erfahren Sie unter

<http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

Da es sich um freie Software handelt, schließen die Entwickler dieser Software die Haftung, soweit gesetzlich zulässig, aus.

Bitte beachten Sie, dass die Gewährleistung für die Hardware davon natürlich nicht betroffen ist und in vollem Umfang besteht.

Weitere Fragen beantworten wir Ihnen gerne unter opensource@pearl.de.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 3, 29 June 2007

Copyright © 2007 Free Software Foundation, Inc. < <http://fsf.org/> >

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The GNU General Public License is a free, copyleft license for software and other kinds of works.

The licenses for most software and other practical works are designed to take away your freedom to share and change the works. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change all versions of a program--to make sure it remains free software for all its users. We, the Free Software Foundation, use the GNU General Public License for most of our software; it applies also to any other work released this way by its authors. You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for them if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs, and that

you know you can do these things.

To protect your rights, we need to prevent others from denying you these rights or asking you to surrender the rights. Therefore, you have certain responsibilities if you distribute copies of the software, or if you modify it: responsibilities to respect the freedom of others.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must pass on to the recipients the same freedoms that you received. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

Developers that use the GNU GPL protect your rights with two steps: (1) assert copyright on the software, and (2) offer you this License giving you legal permission to copy, distribute and/or modify it.

For the developers' and authors' protection, the GPL clearly explains that there is no warranty for this free software. For both users' and authors' sake, the GPL requires that modified versions be marked as changed, so that their problems will not be attributed erroneously to authors of previous versions.

Some devices are designed to deny users access to install or run modified versions of the software inside them, although the manufacturer can do so. This is fundamentally incompatible with the aim of protecting users' freedom to change the software. The systematic pattern of such abuse occurs in the area of products for individuals to use, which is precisely where it is most unacceptable. Therefore, we have designed this version of the

GPL to prohibit the practice for those products. If such problems arise substantially in other domains, we stand ready to extend this provision to those domains in future versions of the GPL, as needed to protect the freedom of users.

Finally, every program is threatened constantly by software patents. States should not allow patents to restrict development and use of software on general-purpose computers, but in those that do, we wish to avoid the special danger that patents applied to a free program could make it effectively proprietary. To prevent this, the GPL assures that patents cannot be used to render the program non-free.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS

0. Definitions.

“This License” refers to version 3 of the GNU General Public License.

“Copyright” also means copyright-like laws that apply to other kinds of works, such as semiconductor masks.

“The Program” refers to any copyrightable work licensed under this License. Each licensee is addressed as “you”. “Licensees” and “recipients” may be individuals or organizations.

To “modify” a work means to copy from or adapt all or part of the work in a fashion requiring copyright permission, other than the making of an exact copy. The resulting work is called a

“modified version” of the earlier work or a work “based on” the earlier work.

A “covered work” means either the unmodified Program or a work based on the Program.

To “propagate” a work means to do anything with it that, without permission, would make you directly or secondarily liable for infringement under applicable copyright law, except executing it on a computer or modifying a private copy. Propagation includes copying, distribution (with or without modification), making available to the public, and in some countries other activities as well.

To “convey” a work means any kind of propagation that enables other parties to make or receive copies. Mere interaction with a user through a computer network, with no transfer of a copy, is not conveying.

An interactive user interface displays “Appropriate Legal Notices” to the extent that it includes a convenient and prominently visible feature that (1) displays an appropriate copyright notice, and (2) tells the user that there is no warranty for the work (except to the extent that warranties are provided), that licensees may convey the work under this License, and how to view a copy of this License. If the interface presents a list of user commands or options, such as a menu, a prominent item in the list meets this criterion.

1. Source Code.

The “source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. “Object code” means any non-source form of a work.

A “Standard Interface” means an interface that either is an official standard defined by a recognized standards body, or, in the case of interfaces specified for a particular programming language, one that is widely used among developers working in that language.

The “System Libraries” of an executable work include anything, other than the work as a whole, that (a) is included in the normal form of packaging a Major Component, but which is not part of that Major Component, and (b) serves only to enable use of the work with that Major Component, or to implement a Standard Interface for which an implementation is available to the public in source code form. A “Major Component”, in this context, means a major essential component (kernel, window system, and so on) of the specific operating system (if any) on which the executable work runs, or a compiler used to produce the work, or an object code interpreter used to run it.

The “Corresponding Source” for a work in object code form means all the source code needed to generate, install, and (for an executable work) run the object code and to modify the work, including scripts to control those activities. However, it does not include the work’s System Libraries, or general-purpose tools or generally available free programs which are used unmodified in performing those activities but which are not part of the work. For example, Corresponding Source includes interface definition files associated with source files for the work, and the source code for shared libraries and dynamically linked subprograms that the work is specifically designed to require, such as by intimate data communication or control flow between those subprograms and other parts of the work.

The Corresponding Source need not include anything that users can regenerate automatically from other parts of the Corresponding Source.

The Corresponding Source for a work in source code form is that same work.

2. Basic Permissions.

All rights granted under this License are granted for the term of copyright on the Program, and are irrevocable provided the stated conditions are met. This License explicitly affirms your unlimited permission to run the unmodified Program. The output from running a covered work is covered by this License only if the output, given its content, constitutes a covered work. This License acknowledges your rights of fair use or other equivalent, as provided by copyright law.

You may make, run and propagate covered works that you do not convey, without conditions so long as your license otherwise remains in force. You may convey covered works to others for the sole purpose of having them make modifications exclusively for you, or provide you with facilities for running those works, provided that you comply with the terms of this License in conveying all material for which you do not control copyright. Those thus making or running the covered works for you must do so exclusively on your behalf, under your direction and control, on terms that prohibit them from making any copies of your copyrighted material outside their relationship with you.

Conveying under any other circumstances is permitted solely under the conditions stated below. Sublicensing is not allowed; section 10 makes it unnecessary.

3. Protecting Users' Legal Rights From Anti-Circumvention Law.

No covered work shall be deemed part of an effective technological measure under any applicable law fulfilling obligations under article 11 of the WIPO copyright treaty adopted on 20 December 1996, or similar laws prohibiting or restricting circumvention of such measures.

When you convey a covered work, you waive any legal power to forbid circumvention of technological measures to the extent such circumvention is effected by exercising rights under this License with respect to the covered work, and you disclaim any intention to limit operation or modification of the work as a means of enforcing, against the work's users, your or third parties' legal rights to forbid circumvention of technological measures.

4. Conveying Verbatim Copies.

You may convey verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice; keep intact all notices stating that this License and any non-permissive terms added in accord with section 7 apply to the code; keep intact all notices of the absence of any warranty; and give all recipients a copy of this License along with the Program.

You may charge any price or no price for each copy that you convey, and you may offer support or warranty protection for a fee.

5. Conveying Modified Source Versions.

You may convey a work based on the Program, or the modifications to produce it from the Program, in the form of source code under the terms of section 4, provided that you also meet all of these conditions:

- d) The work must carry prominent notices stating that you modified it, and giving a relevant date.
- e) The work must carry prominent notices stating that it is released under this License and any conditions added under section 7. This requirement modifies the requirement in section 4 to “keep intact all notices”.
- f) You must license the entire work, as a whole, under this License to anyone who comes into possession of a copy. This License will therefore apply, along with any applicable section 7 additional terms, to the whole of the work, and all its parts, regardless of how they are packaged. This License gives no permission to license the work in any other way, but it does not invalidate such permission if you have separately received it.
- g) If the work has interactive user interfaces, each must display Appropriate Legal Notices; however, if the Program has interactive interfaces that do not display Appropriate Legal Notices, your work need not make them do so.

A compilation of a covered work with other separate and independent works, which are not by their nature extensions of the covered work, and which are not combined with it such as to form a larger program, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an “aggregate” if the compilation and its resulting copyright are not used to limit the access or legal rights of the compilation’s users beyond what the individual works permit. Inclusion of

a covered work in an aggregate does not cause this License to apply to the other parts of the aggregate.

6. Conveying Non-Source Forms.

You may convey a covered work in object code form under the terms of sections 4 and 5, provided that you also convey the machine-readable Corresponding Source under the terms of this License, in one of these ways:

- a) Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by the Corresponding Source fixed on a durable physical medium customarily used for software interchange.
- b) Convey the object code in, or embodied in, a physical product (including a physical distribution medium), accompanied by a written offer, valid for at least three years and valid for as long as you offer spare parts or customer support for that product model, to give anyone who possesses the object code either (1) a copy of the Corresponding Source for all the software in the product that is covered by this License, on a durable physical medium customarily used for software interchange, for a price no more than your reasonable cost of physically performing this conveying of source, or (2) access to copy the Corresponding Source from a network server at no charge.
- c) Convey individual copies of the object code with a copy of the written offer to provide the Corresponding Source. This alternative is allowed only occasionally and noncommercially, and only if you received the object code with such an offer, in accord with subsection 6b.

- d) Convey the object code by offering access from a designated place (gratis or for a charge), and offer equivalent access to the Corresponding Source in the same way through the same place at no further charge. You need not require recipients to copy the Corresponding Source along with the object code. If the place to copy the object code is a network server, the Corresponding Source may be on a different server (operated by you or a third party) that supports equivalent copying facilities, provided you maintain clear directions next to the object code saying where to find the Corresponding Source. Regardless of what server hosts the Corresponding Source, you remain obligated to ensure that it is available for as long as needed to satisfy these requirements.
- e) Convey the object code using peer-to-peer transmission, provided you inform other peers where the object code and Corresponding Source of the work are being offered to the general public at no charge under subsection 6d.

A separable portion of the object code, whose source code is excluded from the Corresponding Source as a System Library, need not be included in conveying the object code work.

A “User Product” is either (1) a “consumer product”, which means any tangible personal property which is normally used for personal, family, or household purposes, or (2) anything designed or sold for incorporation into a dwelling. In determining whether a product is a consumer product, doubtful cases shall be resolved in favor of coverage. For a particular product received by a particular user, “normally used” refers to a typical or common use of that class of product, regardless of the status of the particular user or of the way in which the particular user actually uses, or expects or is expected to use, the product. A product is a

consumer product regardless of whether the product has substantial commercial, industrial or non-consumer uses, unless such uses represent the only significant mode of use of the product.

“Installation Information” for a User Product means any methods, procedures, authorization keys, or other information required to install and execute modified versions of a covered work in that User Product from a modified version of its Corresponding Source. The information must suffice to ensure that the continued functioning of the modified object code is in no case prevented or interfered with solely because modification has been made.

If you convey an object code work under this section in, or with, or specifically for use in, a User Product, and the conveying occurs as part of a transaction in which the right of possession and use of the User Product is transferred to the recipient in perpetuity or for a fixed term (regardless of how the transaction is characterized), the Corresponding Source conveyed under this section must be accompanied by the Installation Information. But this requirement does not apply if neither you nor any third party retains the ability to install modified object code on the User Product (for example, the work has been installed in ROM).

The requirement to provide Installation Information does not include a requirement to continue to provide support service, warranty, or updates for a work that has been modified or installed by the recipient, or for the User Product in which it has been modified or installed. Access to a network may be denied when the modification itself materially and adversely affects the operation of the network or violates the rules and protocols for communication across the network.

Corresponding Source conveyed, and Installation Information provided, in accord with this section must be in a format that is publicly documented (and with an implementation available to the public in source code form), and must require no special password or key for unpacking, reading or copying.

7. Additional Terms.

“Additional permissions” are terms that supplement the terms of this License by making exceptions from one or more of its conditions. Additional permissions that are applicable to the entire Program shall be treated as though they were included in this License, to the extent that they are valid under applicable law. If additional permissions apply only to part of the Program, that part may be used separately under those permissions, but the entire Program remains governed by this License without regard to the additional permissions.

When you convey a copy of a covered work, you may at your option remove any additional permissions from that copy, or from any part of it. (Additional permissions may be written to require their own removal in certain cases when you modify the work.) You may place additional permissions on material, added by you to a covered work, for which you have or can give appropriate copyright permission.

Notwithstanding any other provision of this License, for material you add to a covered work, you may (if authorized by the copyright holders of that material) supplement the terms of this License with terms:

- a) Disclaiming warranty or limiting liability differently from the terms of sections 15 and 16

- of this License; or
- b) Requiring preservation of specified reasonable legal notices or author attributions in that material or in the Appropriate Legal Notices displayed by works containing it; or
 - c) Prohibiting misrepresentation of the origin of that material, or requiring that modified versions of such material be marked in reasonable ways as different from the original version; or
 - d) Limiting the use for publicity purposes of names of licensors or authors of the material; or
 - e) Declining to grant rights under trademark law for use of some trade names, trademarks, or service marks; or
 - f) Requiring indemnification of licensors and authors of that material by anyone who conveys the material (or modified versions of it) with contractual assumptions of liability to the recipient, for any liability that these contractual assumptions directly impose on those licensors and authors.

All other non-permissive additional terms are considered “further restrictions” within the meaning of section 10. If the Program as you received it, or any part of it, contains a notice stating that it is governed by this License along with a term that is a further restriction, you may remove that term. If a license document contains a further restriction but permits relicensing or conveying under this License, you may add to a covered work material governed by the terms of that license document, provided that the further restriction does not survive such relicensing or conveying.

If you add terms to a covered work in accord with this section, you must place, in the relevant source files, a statement of the additional terms that apply to those files, or a notice indicating where to find the applicable terms.

Additional terms, permissive or non-permissive, may be stated in the form of a separately written license, or stated as exceptions; the above requirements apply either way.

8. Termination.

You may not propagate or modify a covered work except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to propagate or modify it is void, and will automatically terminate your rights under this License (including any patent licenses granted under the third paragraph of section 11).

However, if you cease all violation of this License, then your license from a particular copyright holder is reinstated (a) provisionally, unless and until the copyright holder explicitly and finally terminates your license, and (b) permanently, if the copyright holder fails to notify you of the violation by some reasonable means prior to 60 days after the cessation.

Moreover, your license from a particular copyright holder is reinstated permanently if the copyright holder notifies you of the violation by some reasonable means, this is the first time you have received notice of violation of this License (for any work) from that copyright holder, and you cure the violation prior to 30 days after your receipt of the notice.

Termination of your rights under this section does not terminate the licenses of parties who have received copies or rights from you under this License. If your rights have been terminated and not permanently reinstated, you do not qualify to receive new licenses for the same material under section 10.

9. Acceptance Not Required for Having Copies.

You are not required to accept this License in order to receive or run a copy of the Program. Ancillary propagation of a covered work occurring solely as a consequence of using peer-to-peer transmission to receive a copy likewise does not require acceptance. However, nothing other than this License grants you permission to propagate or modify any covered work. These actions infringe copyright if you do not accept this License. Therefore, by modifying or propagating a covered work, you indicate your acceptance of this License to do so.

10. Automatic Licensing of Downstream Recipients.

Each time you convey a covered work, the recipient automatically receives a license from the original licensors, to run, modify and propagate that work, subject to this License. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

An “entity transaction” is a transaction transferring control of an organization, or substantially all assets of one, or subdividing an organization, or merging organizations. If propagation of a covered work results from an entity transaction, each party to that transaction who receives a copy of the work also receives whatever licenses to the work the party’s predecessor in interest had or could give under the previous paragraph, plus a right

to possession of the Corresponding Source of the work from the predecessor in interest, if the predecessor has it or can get it with reasonable efforts.

You may not impose any further restrictions on the exercise of the rights granted or affirmed under this License. For example, you may not impose a license fee, royalty, or other charge for exercise of rights granted under this License, and you may not initiate litigation (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that any patent claim is infringed by making, using, selling, offering for sale, or importing the Program or any portion of it.

11. Patents.

A “contributor” is a copyright holder who authorizes use under this License of the Program or a work on which the Program is based. The work thus licensed is called the contributor’s “contributor version”.

A contributor’s “essential patent claims” are all patent claims owned or controlled by the contributor, whether already acquired or hereafter acquired, that would be infringed by some manner, permitted by this License, of making, using, or selling its contributor version, but do not include claims that would be infringed only as a consequence of further modification of the contributor version. For purposes of this definition, “control” includes the right to grant patent sublicenses in a manner consistent with the requirements of this License.

Each contributor grants you a non-exclusive, worldwide, royalty-free patent license under

the contributor's essential patent claims, to make, use, sell, offer for sale, import and otherwise run, modify and propagate the contents of its contributor version.

In the following three paragraphs, a "patent license" is any express agreement or commitment, however denominated, not to enforce a patent (such as an express permission to practice a patent or covenant not to sue for patent infringement). To "grant" such a patent license to a party means to make such an agreement or commitment not to enforce a patent against the party.

If you convey a covered work, knowingly relying on a patent license, and the Corresponding Source of the work is not available for anyone to copy, free of charge and under the terms of this License, through a publicly available network server or other readily accessible means, then you must either (1) cause the Corresponding Source to be so available, or (2) arrange to deprive yourself of the benefit of the patent license for this particular work, or (3) arrange, in a manner consistent with the requirements of this License, to extend the patent license to downstream recipients. "Knowingly relying" means you have actual knowledge that, but for the patent license, your conveying the covered work in a country, or your recipient's use of the covered work in a country, would infringe one or more identifiable patents in that country that you have reason to believe are valid.

If, pursuant to or in connection with a single transaction or arrangement, you convey, or propagate by procuring conveyance of, a covered work, and grant a patent license to some of the parties receiving the covered work authorizing them to use, propagate, modify or convey a specific copy of the covered work, then the patent license you grant is

automatically extended to all recipients of the covered work and works based on it.

A patent license is “discriminatory” if it does not include within the scope of its coverage, prohibits the exercise of, or is conditioned on the non-exercise of one or more of the rights that are specifically granted under this License. You may not convey a covered work if you are a party to an arrangement with a third party that is in the business of distributing software, under which you make payment to the third party based on the extent of your activity of conveying the work, and under which the third party grants, to any of the parties who would receive the covered work from you, a discriminatory patent license (a) in connection with copies of the covered work conveyed by you (or copies made from those copies), or (b) primarily for and in connection with specific products or compilations that contain the covered work, unless you entered into that arrangement, or that patent license was granted, prior to 28 March 2007.

Nothing in this License shall be construed as excluding or limiting any implied license or other defenses to infringement that may otherwise be available to you under applicable patent law.

12. No Surrender of Others’ Freedom.

If conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot convey a covered work so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not convey it at all. For example, if you agree to terms that obligate you to collect a royalty for

further conveying from those to whom you convey the Program, the only way you could satisfy both those terms and this License would be to refrain entirely from conveying the Program.

13. Use with the GNU Affero General Public License.

Notwithstanding any other provision of this License, you have permission to link or combine any covered work with a work licensed under version 3 of the GNU Affero General Public License into a single combined work, and to convey the resulting work. The terms of this License will continue to apply to the part which is the covered work, but the special requirements of the GNU Affero General Public License, section 13, concerning interaction through a network will apply to the combination as such.

14. Revised Versions of this License.

The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the GNU General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies that a certain numbered version of the GNU General Public License “or any later version” applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that numbered version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of the GNU General Public License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

If the Program specifies that a proxy can decide which future versions of the GNU General Public License can be used, that proxy's public statement of acceptance of a version permanently authorizes you to choose that version for the Program.

Later license versions may give you additional or different permissions. However, no additional obligations are imposed on any author or copyright holder as a result of your choosing to follow a later version.

15. Disclaimer of Warranty.

THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. Limitation of Liability.

IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MODIFIES AND/OR CONVEYS THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE

OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

17. Interpretation of Sections 15 and 16.

If the disclaimer of warranty and limitation of liability provided above cannot be given local legal effect according to their terms, reviewing courts shall apply local law that most closely approximates an absolute waiver of all civil liability in connection with the Program, unless a warranty or assumption of liability accompanies a copy of the Program in return for a fee.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively state the exclusion of warranty; and each file should have at least the “copyright” line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the program’s name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <<http://www.gnu.org/licenses/>>.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program does terminal interaction, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

<program> Copyright (C) <year> <name of author>

This program comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'.

This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands ``show w'` and ``show c'` should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, your program's commands might be different; for a GUI interface, you would use an "about box".

You should also get your employer (if you work as a programmer) or school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. For more information on this, and how to apply and follow the GNU GPL, see < <http://www.gnu.org/licenses/>>.

The GNU General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License. But first, please read < <http://www.gnu.org/philosophy/why-not-lgpl.html>>.

Kundenservice: 07631 / 360 - 350

Importiert von:

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

© REV2 / 17.10.2016 - MB//BS//AC

SPT-210

Mini smartphone outdoor Android 5.1

résistant aux intempéries

FR

Mode d'emploi



 **simvalley**[™]
MOBILE

PX-3991-675

TABLE DES MATIÈRES

Votre nouveau mini smartphone outdoor	6
Contenu	7
Consignes préalables.....	8
Consignes de sécurité	8
Consignes concernant l'environnement du smartphone.....	12
Consignes concernant les appareils médicaux	13
Consignes concernant l'alimentation électrique.....	14
Consignes importantes sur les batteries/piles et leur recyclage	14
Consignes importantes pour le traitement des déchets	16
Déclaration de conformité	17
Description du produit	18
Mise en marche.....	21
Insérer une carte SIM	21
Insérer une carte mémoire	22
Insérer et recharger la batterie	24

Utilisation	27
Allumer/Éteindre	27
Mise en veille	28
Verrouillage de l'écran	28
Introduction brève	29
Ecran d'accueil.....	29
Barre des favoris	35
Téléphoner	36
Composer un numéro.....	36
Répondre ou transférer un appel	38
Messages (Appli : SMS / MMS).....	43
Enregistrer des contacts.....	44
Accès rapide.....	46
Réglage de la langue	47
Réglage des tonalités et du vibreur	47
Fonds d'écran	48

Caméra.....	48
Enregistrement vidéo.....	49
Prendre une photo	49
Galerie	49
Menu de réglage	50
Réseau Internet sans fil	51
Bluetooth	51
Carte SIM	52
Consommation de données	52
Tethering & Hotspot mobile	53
Emplacement	53
Comptes	53
Horloge.....	54
Réveil	54
Heure.....	54
Compte à rebours.....	55
Chronomètre	55

Calendrier	55
Sécurité	56
Gestionnaire de fichiers.....	57
Gérer les dossiers et les fichiers	57
Marche / arrêt programmés.....	58
Aides	58
A propos du téléphone.....	58
Restaurer les paramètres par défaut	59
Caractéristiques techniques	60
Contrat de licence logiciel libre	62

VOTRE NOUVEAU MINI SMARTPHONE OUTDOOR

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi ce mini smartphone outdoor. Léger et compact, ce mini smartphone tient dans n'importe quelle poche. Résistant à la poussière et aux intempéries, il est le compagnon idéal pour les aventures en plein air et les vacances en camping. Fonctionnant avec une ou deux cartes SIM, ce mini smartphone vous permet par ex. d'utiliser une carte prépayée pendant les vacances pour économiser les frais de roaming ou de séparer appels professionnels et appels privés. Afin d'utiliser au mieux votre nouveau mini smartphone, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

Contenu

- Mini smartphone outdoor SPT-210
- Batterie
- Câble USB
- Adaptateur secteur
- Mode d'emploi

Accessoires requis (non fournis) :

Carte(s) MicroSIM

En option :

Carte MicroSD jusqu'à 32 Go

CONSIGNES PRÉALABLES



NOTE :

Les illustrations de ce document sont présentes à titre d'exemple et peuvent différer légèrement de votre produit. Manipulez toujours votre smartphone avec précaution, évitez les chocs et les coups, et n'utilisez pas de nettoyeurs agressifs, chimiques ou liquides sur l'appareil. Nettoyez votre smartphone uniquement avec un chiffon doux et sec.

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 !
- Veuillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la

notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.

- 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.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de blessure !
- Ne tentez jamais de réparer vous-même le produit. Toute modification ou réparation de l'appareil ou de ses accessoires doit être effectuée exclusivement par le fabricant ou par un spécialiste dûment autorisé.
- Conservez précieusement tous les accessoires fournis avec le produit.
- Utilisez uniquement des accessoires originaux recommandés par le fabricant.
- Manipulez le produit avec précaution. Un coup, un choc, ou une chute, même de faible hauteur, peut l'endommager.

- N'exposez pas le produit à l'humidité ni à une chaleur extrême.
- Ne plongez jamais le produit dans l'eau de façon prolongée, ni dans un liquide autre que de l'eau.
- Ne téléphonez pas au volant ! Respectez le Code de la Route.
- Le smartphone n'est étanche à l'eau que lorsque toutes les ouvertures et le cache de la batterie ont été fermés de façon sûre.
- N'ouvrez pas le cache de la batterie dans un environnement humide.
- Gardez le couvercle du compartiment à batterie toujours propre.
- Après une chute, vérifiez que le cache de protection et le couvercle de la batterie tiennent toujours bien en place.
- Pour un son clair, le microphone et le haut-parleur doivent rester secs. Nettoyez-les et séchez-les si nécessaire avec un chiffon doux.
- Après un contact avec de l'eau, nettoyez l'appareil avec un chiffon doux.
- En raison de la protection étanche, certaines conditions peuvent amener à faire vibrer le smartphone, par ex. un réglage élevé du volume. Ceci est normal et n'affecte pas le bon fonctionnement de l'appareil.
- Les variations de température et de pression atmosphérique peuvent

altérer et réduire la qualité audio. Ouvrez le capuchon de protection pour que l'air puisse s'échapper.

- Ne stockez pas le SPT-120 à des températures extrêmes.
- N'utilisez pas le SPT-120 si des éléments sont chauds ou endommagés.
- N'allumez pas l'appareil tant que le compartiment à batterie est ouvert.
- Empêchez les jeunes enfants et les animaux de mordiller ou lécher l'appareil.
- Si vous vous trouvez en extérieur pendant un orage, n'utilisez pas le smartphone.
- Surveillez les enfants pour vous assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation.
- Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation et/ou au non-respect des consignes de sécurité.
- Sous réserve de modification et d'erreur !

Consignes concernant l'environnement du smartphone

- N'exposez pas l'appareil de façon prolongée au rayonnement direct du soleil. Ceci pourrait faire surchauffer la batterie et mettre l'appareil en panne.
- N'exposez pas le produit à une humidité ni à une chaleur constante.
- N'utilisez pas l'appareil dans les conditions environnantes suivantes : Lors de grandes variations de températures, à des températures extrêmes de plus de 60 °C ou moins de 0 °C, par forte pression atmosphérique, dans un environnement poussiéreux, à fortes perturbations électrostatiques ou très humide. Évitez le contact avec des nettoyants agressifs, chimiques, ou tout autre liquide.
- N'utilisez pas votre smartphone à proximité de stations-service, de dépôts de carburant, d'usines chimiques, ou de tous lieux où sont effectuées des opérations de destruction par explosif, ainsi que dans tout environnement présentant des risques d'explosion, tels que les lieux de ravitaillement, de stockage ou d'entreposage de carburant, ou encore les ponts de bateaux et cargos.

- N'utilisez pas le téléphone à proximité d'un champ magnétique fort, comme par exemple un micro-ondes, des haut-parleurs, un téléviseur ou une radio.

**NOTE :**

Lors d'un voyage en avion, nous vous recommandons de placer le smartphone tout au fond dans votre valise et d'éviter de le mettre dans un bagage à main qui serait exposé au contrôle à rayon X. Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dommage causé par un tel rayonnement.

Consignes concernant les appareils médicaux

Les personnes équipées d'un stimulateur cardiaque doivent respecter une distance de sécurité entre l'appareil et le stimulateur. En cas de doute, contactez votre médecin traitant. Ce produit peut perturber le fonctionnement des appareils médicaux. C'est pourquoi vous devez éteindre votre smartphone dans les cliniques et établissements médicaux.

Consignes concernant l'alimentation électrique

Ce produit est conçu uniquement pour être alimenté par la batterie adaptée et le bloc d'alimentation fourni. Toute utilisation autre que celle pour laquelle le produit est conçu peut s'avérer dangereuse et annule toutes les conditions de garantie liées à ce produit. Ce produit est équipé d'un câble USB pour pouvoir être connecté à un ordinateur. Assurez-vous que votre ordinateur est correctement relié à la terre avant d'y brancher l'appareil.

Consignes importantes sur les batteries/piles et leur recyclage

Les batteries/piles usagées ne doivent **PAS** être jetées dans la poubelle de déchets ménagers. La législation oblige aujourd'hui chaque consommateur à jeter les batteries/piles usagées dans les poubelles spécialement prévues à cet effet. Vous pouvez déposer vos batteries/piles dans les déchetteries municipales et dans les lieux où elles sont vendues.

- Ne chauffez pas la batterie à plus de 60°C et ne la jetez pas au feu : Risque d'explosion et d'incendie !

- Ne court-circuitez pas la batterie.
- N'exposez pas la batterie à des contraintes mécaniques. Évitez de faire tomber, de frapper, de tordre ou de couper la batterie.
- Interrompez immédiatement le chargement en cas de surchauffe. Une batterie qui chauffe fortement ou se déforme au cours du chargement est défectueuse. Cessez immédiatement de l'utiliser.
- Veillez à ne jamais décharger complètement la batterie : cela diminue sa durée de vie.
- Respectez toujours la polarité des piles/batteries. Un mauvais sens d'insertion de la batterie peut endommager, voire détruire, l'appareil. Risque d'incendie !
- Si vous pensez ne pas utiliser la batterie durant une longue période, nous vous recommandons de la laisser chargée à environ 30 % de sa capacité.
- Ne stockez pas la batterie en l'exposant aux rayons directs du soleil. La température idéale du lieu de stockage est comprise entre 10 et 20 °C.

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 le produit PX3991 conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2011/65/UE, relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques, 2014/30/UE, concernant la compatibilité électromagnétique, 2014/35/UE, concernant la mise à disposition sur le marché du matériel électrique destiné à être employé dans certaines limites de tension et 2014/53/UE, concernant la mise à disposition sur le marché d'équipements radioélectriques.

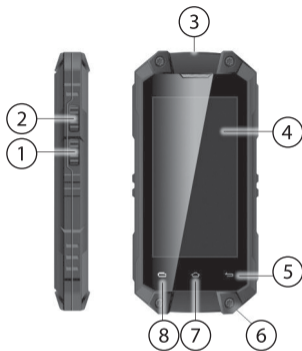


Service Qualité

Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

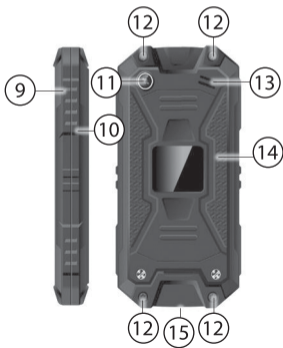
La déclaration de conformité complète du produit est disponible en téléchargement à l'adresse <https://www.pearl.fr/support/notices> ou sur simple demande par courriel à qualite@pearl.fr.

DESCRIPTION DU PRODUIT



1. Bouton "Baisser le volume"
2. Bouton "Monter le Volume"
3. Bouton marche/arrêt
4. Ecran
5. Bouton Retour

6. Microphone
7. Touche Ecran d'accueil
8. Touche Option



- 9. Demi-coque supérieure
- 10. Demi-coque inférieure
- 11. Réglages de la caméra
- 12. Vis du compartiment à batterie
- 13. Haut-parleur
- 14. Cache du compartiment batterie
- 15. Cache de raccordement

MISE EN MARCHÉ

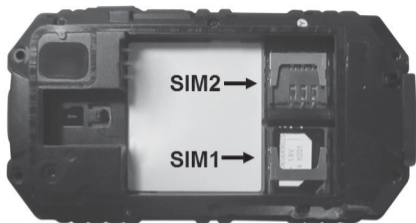
Insérer une carte SIM



NOTE :

Dans la mesure du possible, évitez d'utiliser des adaptateurs pour cartes SIM.

1. Desserrez les vis du compartiment batterie à l'aide d'un tournevis. Conservez-les dans un endroit sûr.
2. Glissez votre ongle ou un objet plat dans le petit creux en-dessous du microphone puis séparez délicatement des deux demi-coques l'une de l'autre.
3. Insérez la carte Micro-SIM dans la fente SIM, avec le coin arrondi dirigé vers l'avant. Les contacts dorés de la carte SIM doivent être dirigés vers le bas.



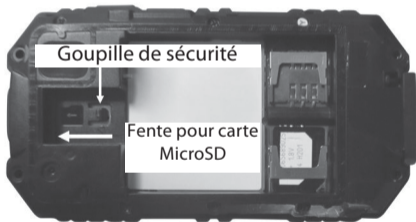
Insérer une carte mémoire



NOTE :

Pour ménager la mémoire de votre smartphone et préserver la vitesse de réaction du système d'exploitation, il est recommandé de ne pas stocker les applications, photos et vidéos directement sur votre smartphone mais sur une carte MicroSD.

Insérez la carte MicroSD, partie arrondie en premier, dans la fente pour carte MicroSD. Les fiches de contact dorées doivent être orientées vers le bas. Glissez la carte mémoire jusqu'à ce qu'elle dépasse la goupille de sécurité et fasse clic.



**NOTE:**

Pour sortir la carte mémoire, pressez la goupille de sécurité vers le bas et retirez la carte MicroSD.

Insérer et recharger la batterie

Avant la première utilisation, chargez complètement la batterie.

1. Enlevez la bande de protection des contacts de la batterie/
2. Placez la batterie de façon à ce que les contacts dorés de la batterie et du compartiment à batterie soient face à face. La face imprimée de la batterie est dirigée vers le haut.

**NOTE :**

Pour retirer la batterie, soulevez-la par le bas (côté fente pour cartes SIM) puis retirez-la.

3. Placez les deux demi-coques l'une sur l'autre et pressez-les l'une

- contre l'autre jusqu'à ce qu'elles s'encliquètent.
4. Remettez en place les deux vis du compartiment à batterie et serrez-les fermement.
 5. Ouvrez le cache de raccordement.
 6. Branchez la fiche micro USB du câble USB à votre mini smartphone et la fiche USB au bloc d'alimentation fourni.
 7. Branchez l'adaptateur secteur à une prise murale appropriée.
L'indicateur de niveau de batterie apparaît brièvement à l'écran puis s'éteint. Appuyez brièvement sur la touche marche/arrêt pour que l'indicateur s'affiche à nouveau.
 8. Chargez la batterie jusqu'à que le message "100 %" s'affiche.

**NOTE :**

Votre mini smartphone peut également être chargé à partir d'un ordinateur allumé. Sachez que les ports USB situés à l'avant d'un PC ne fournissent souvent pas assez de courant ou sont parfois totalement désactivés. Le cas échéant, débranchez le smartphone et rebranchez-le directement à un port USB situé à l'arrière du PC. Le chargement par USB nécessite plus de temps qu'un chargement via le bloc d'alimentation.

UTILISATION

Allumer/Éteindre

Pour allumer ou éteindre votre mini smartphone, maintenez le bouton marche/arrêt appuyé pendant 3-4 secondes. Saisissez le(s) code(s) PIN de votre/vos carte(s) SIM, puis appuyez sur **OK**.



NOTE :

Si vous utilisez une nouvelle carte SIM, vous devrez peut-être effectuer quelques réglages sur la carte. Si nécessaire, demandez conseil auprès d'un spécialiste.

Votre mini smartphone sélectionne automatiquement votre opérateur de téléphonie. Appuyez sur **Fermer** pour accepter l'opérateur de téléphonie, ou sur **Modifier** pour le changer.

L'écran d'accueil s'affiche ensuite.

Mise en veille

Après quelques minutes d'inutilisation, votre mini smartphone se met en veille. Pour réactiver l'appareil, appuyez brièvement sur la touche marche/arrêt. Vous pouvez régler le délai au bout duquel le mode veille doit s'activer. Pour cela, ouvrez l'aperçu **Toutes les applications** et appuyez sur **Paramètres** puis sur **Écran**. Appuyez sur le point de menu **Mode veille** puis réglez la durée souhaitée.



➡ **Réglages** ➡ **Ecran** ➡ **Mode veille**

Verrouillage de l'écran

Le verrouillage de l'écran protège contre les saisies involontaires. Il s'active automatiquement au bout d'un court moment d'inactivité. Pour déverrouiller l'écran, glissez votre doigt de bas en haut.

Vous pouvez adapter le verrouillage de l'écran à vos besoins : Appuyez sur **Toutes les applications** puis sur **Paramètres**. Appuyez sur le point de

menu **Sécurité** puis sur **Verrouillage de l'écran**. Sélectionnez le type de verrouillage que vous souhaitez.



➡ Réglages ➡ Sécurité ➡ Verrouillage de l'écran

Introduction brève

Lorsque vous activez votre mini smartphone pour la première fois, une brève introduction concernant l'écran d'accueil et l'aperçu **Toutes les applications** vous est présentée. Appuyez sur **OK** pour fermer l'écran d'introduction.

Ecran d'accueil

Après que vous avez allumé le mini smartphone, l'écran d'accueil s'affiche. Vous pouvez y répertorier vos applications préférées. Vous pouvez retourner à tout moment à l'écran d'accueil en appuyant sur la touche suivante :



①	Barre de notification	Ceci est la barre de notification ; elle vous affiche l'heure actuelle, ainsi que des informations relatives à votre connexion et au statut de l'appareil. Faites glisser la barre vers le bas pour afficher vos notifications. Ouvrez les notifications en appuyant dessus ou faites glisser votre doigt vers le côté pour les supprimer. Pour afficher les icônes des paramètres souvent utilisés (luminosité, wifi, GPS, etc.), continuez à tirer la barre vers le bas.
②	Recherche	Pour rechercher un terme sur votre smartphone ou sur internet, saisissez-le ici.
③	Écran principal	Ceci représente l'écran principal. Vous pouvez y répertorier vos applications préférées.

4	Modifier le fond d'écran	<p>Pour modifier le fond d'écran, appuyez votre doigt sur un espace libre de l'écran d'accueil et maintenez-le appuyé. Dans le menu qui s'affiche, appuyez sur Fonds d'écran. Pour sélectionner une des images par défaut, appuyez dessus. Confirmez avec Choisir le fond d'écran. Appuyez sur Choisir l'image si vous souhaitez utiliser une image personnelle issue de votre galerie, de vos téléchargements ou de vos propres photos. Appuyez sur l'image de votre choix, la sélection est alors ajoutée dans la barre. Confirmez avec Choisir le fond d'écran.</p>
---	--------------------------	--

5	Applications (Apps)	Appuyez sur les applications pour les ouvrir. Si vous souhaitez retirer une application de l'écran d'accueil, appuyez dessus avec votre doigt jusqu'à ce qu'un X s'affiche sur le bord supérieur de l'écran, et faites ensuite glisser l'application sur le X . Puis relâchez-la.
6	Barre des favoris	Glissez vos applications préférées dans la barre des favoris pour pouvoir y accéder plus rapidement (voir Barre des favoris).
7	Touche Option	Appuyez sur cette touche pour afficher plus d'options.
8	Toutes les applications	Pour afficher toutes les applications installées, appuyez sur Toutes les applications . Si nécessaire, glissez-les sur le côté pour en afficher d'autres.

9	Touche Ecran d'accueil	Appuyez sur cette touche pour revenir à tout moment à l'écran d'accueil.
10	Bouton Retour	Pour revenir à l'écran précédent / à la page précédente ou pour fermer des applications/ menus, appuyez sur cette touche.

Barre des favoris

La barre des favoris se trouve directement au-dessus des touches de navigation (Accueil, Retour, Menu) :





Les icônes des applications se trouvant dans cette barre apparaissent sur chaque écran d'accueil.

L'icône **Toutes les applications** est figée au centre. Appuyez sur cette icône pour afficher toutes les applications et widgets.

Téléphoner

Composer un numéro

Vous pouvez passer des appels à partir des applications ou widgets suivants :

		Autres applications ou widgets dans lesquels vos contacts sont enregistrés.
Téléphone	Contacts	

Dès qu'un numéro de téléphone s'affiche, il suffit d'appuyer dessus pour composer le numéro. Pour composer un numéro dans l'application **Téléphone**, procédez comme suit :



1. Sur l'écran **Toutes les applications** ou dans la barre des favoris, appuyez sur l'icône suivante :



2. Dans l'écran d'accueil, appuyez sur l'icône suivante pour afficher le clavier :



3. Saisissez le numéro souhaité. Appuyez ensuite sur l'icône de téléphone correspondant à la carte SIM que vous voulez utiliser pour passer l'appel :

	
SIM1	SIM2

Corriger la saisie :

Pour supprimer le dernier chiffre saisi, appuyez sur l'icône suivante du clavier affiché :

**Afficher les contacts :**

Pour afficher vos contacts enregistrés, faites glisser votre doigt de droite à gauche sur la page d'accueil puis appuyez sur l'onglet **Contacts**.

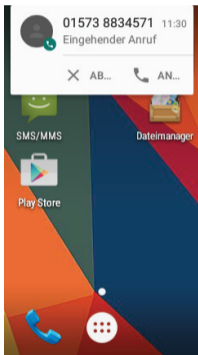
Composer un numéro international :

Maintenez le bouton **0** enfoncé afin de saisir le signe "plus" (+). Entrez ensuite l'indicatif international, suivi du numéro de téléphone complet.

Répondre ou transférer un appel

Lors d'un appel entrant, une barre d'appel s'affiche en haut de l'écran de

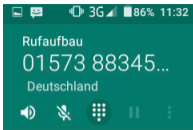
votre mini smartphone. Pour accepter ou refuser l'appel, appuyez sur l'icône correspondante.



	
Rejeter	Accepter



Dans l'onglet **Récents** sont enregistrés les appels les plus récents. Là, appuyez sur **Afficher toute la liste des appels** pour afficher l'ensemble des protocoles d'appels. Si vous manquez un appel, vous recevez une notification.




Pendant un appel, vous disposez de diverses options supplémentaires :



1 2 3
4 5 6
7 8 9
* 0 #



	Mains libres activé / désactivé
	Microphone activé / désactivé

	Afficher le clavier / pavé numérique pendant la conversation
	Mettre un appel en attente : Vous pouvez mener une autre conversation sans mettre fin à la précédente. L'interlocuteur de l'appel en attente entend régulièrement un signal sonore.
	Conférence téléphonique : Ajoutez un contact en plus du contact actuel. Chaque participant à la conversation peut entendre chacun des autres participants.

**NOTE :**

Si l'appelant n'est pas enregistré dans vos contacts, Android 5.1 tente de l'identifier en comparant le numéro avec les numéros de téléphone d'entreprises et commerces de votre environnement.

Messages (Appli : SMS / MMS)

Pour ouvrir un message, appuyez sur l'icône suivante sur l'écran d'accueil ou l'écran **Toutes les applications** :



Vous trouverez ici tous les messages.

Conversation :

Appuyez sur un message pour afficher le message entier.

Ajouter aux contacts :

Appuyez sur l'icône suivante pour ajouter l'expéditeur ou le destinataire d'un message à vos contacts :



Écrire un nouveau message :

Pour écrire un nouveau message, appuyez sur l'icône suivante :



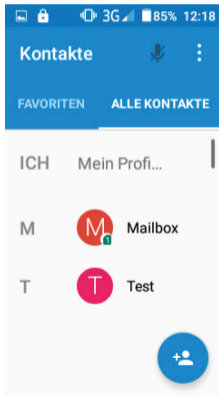
Afficher les options :

Pour afficher des options supplémentaires, appuyez sur l'icône suivante ou sur la touche Options :



Enregistrer des contacts

Pour ouvrir le répertoire téléphonique, appuyez sur l'icône suivante sur l'écran d'accueil ou l'écran **Toutes les applications** :



1. Appuyez sur l'icône suivante pour ajouter un nouveau contact :



2. Saisissez les informations requises dans les champs de saisie.
3. Pour finir, appuyez en haut à gauche sur l'icône suivante pour enregistrer le contact :



Accès rapide

Pour accéder rapidement aux réglages fréquemment utilisés, glissez votre doigt du haut vers le bas de l'écran à partir de la barre de notification. Pour passer au menu de réglage, appuyez en haut à droite sur l'icône des réglages.

Réglage de la langue

Appuyez sur **Réglages** ➔ **Langue et Saisie**. Appuyez ensuite sur **Langue** et sélectionnez dans la liste la langue souhaitée.

Réglage des tonalités et du vibreur

Appuyez sur **Réglages** ➔ **Tonalités & notifications**. Ici, vous pouvez sélectionner l'un des quatre profils prédéfinis définissant comment l'appareil doit réagir à un appel, une notification ou une alarme : **Général : Sonnerie**, **Silencieux : silencieux seulement**, **Rendez-vous : vibreur uniquement**, **en extérieur : Sonnerie la plus forte et vibration**.

Pour régler le volume du réveil ou de la sonnerie, appuyez sur l'icône à côté de **Général** . Appuyez sur **Sonnerie** et sélectionnez dans la liste la sonnerie souhaitée. Confirmez le réglage avec **OK**. Appuyez sur **Notifications standard** et sélectionnez la tonalité de notification souhaitée. Confirmez le réglage avec **OK**. Sélectionnez les actions pour lesquelles vous souhaitez une tonalité ou une vibration.

Fonds d'écran

Appuyez sur **Réglages** ➔ **Ecran**. Pour définir une photo comme fond d'écran, appuyez sur **Fond d'écran** puis sélectionnez **Galerie**. Pour sélectionner dans la barre du bas le fond d'écran souhaité, appuyez sur **Fonds d'écran** et faites glisser votre doigt vers la gauche, puis confirmez en appuyant sur **Définir comme fond d'écran**. Pour définir comme fond d'écran des photos ou des images téléchargées, appuyez sur **Sélectionner photos**. Pour définir comme un fond d'écran animé, appuyez sur **Fonds d'écran animés**.

Caméra

Pour activer la caméra, appuyez sur **Caméra**. Dans la ligne supérieure, choisissez le mode d'enregistrement. En mode caméra, vous pouvez définir le déclenchement par un sourire ou par un geste et activer le HDRI (High Dynamic Range Image) pour prendre une photo haute résolution.

Pour prendre une photo par commande vocale, activez sous **Réglages** ➔ **Langue et saisie** ➔ **Commande vocale** l'option **Caméra**. Pour cela, dites **Capture** ou **Cheese**.

Enregistrement vidéo

Pour démarrer une vidéo, appuyez sur l'icône de vidéo. Si vous appuyez en haut sur l'icône de pause, la vidéo se met sur pause. Pour poursuivre l'enregistrement, appuyez à nouveau sur l'icône. Pour terminer l'enregistrement et l'enregistrer, appuyez à nouveau sur l'icône de vidéo.

Prendre une photo

Pour prendre une photo, appuyez sur l'icône de photo à côté de l'icône de vidéo.

Galerie

Pour accéder aux enregistrements sauvegardés, appuyez sur la galerie en bas à droite. Pour naviguer d'un enregistrement à l'autre, faites glisser

votre doigt vers la gauche ou vers la droite. Pour accéder à nouveau à la caméra, faites glisser votre doigt vers la droite à partir de la dernière photo que vous avez prise.

Pour supprimer ou découper une photo, désactiver le son ou afficher les détails de la vidéo, appuyez sur la touche Options. Pour modifier une photo, appuyez sur l'icône de crayon. Pour afficher d'autres réglages Photo, appuyez sur la touche Options.

Menu de réglage

Pour ouvrir les réglages Enregistrements, appuyez sur l'icône des réglages en bas à gauche. Pour voir toutes les options, mettez l'appareil en position Paysage. Cela fonctionne toutefois uniquement si, sous **Réglages** ➔ **Ecran** ➔ **En basculant l'appareil** vous avez activé **Faire basculer les contenus de l'écran**. Pour définir des propriétés spéciales pour le mode Photo ou Vidéo, appuyez dans la barre sur l'icône de photo ou de vidéo.

Réseau Internet sans fil

Pour activer la fonction wifi, appuyez sur **Réglages** ➔ **wifi** puis sur le curseur. L'appareil cherche automatiquement les réseaux wifi disponibles. Appuyez sur le réseau souhaité, saisissez, le cas échéant, le mot de passe du réseau Internet sans fil, puis appuyez sur **Connecter**. Pour effectuer d'autres réglages Réseau, appuyez sur la touche Options puis sur **Avancé**. Pour ajouter un nouveau réseau, appuyez sur **Ajouter un réseau**, saisissez la SSID du réseau et définissez des options de sécurité. Appuyez ensuite sur **Enregistrer**.

Bluetooth

Pour activer la fonction bluetooth, appuyez sur **Réglages** ➔ **bluetooth** puis sur le curseur. L'appareil cherche automatiquement les appareils bluetooth disponibles. Pour démarrer le couplage, appuyez sur l'appareil de votre choix. Pour actualiser la liste des appareils bluetooth, renommez l'appareil ou affichez les fichiers reçus par bluetooth, appuyez sur la touche Options.

Carte SIM

Pour activer le logement pour carte SIM correspondant, appuyez sur **Réglages** ➔ **Cartes SIM**. Si vous avez inséré deux cartes SIM, vous pouvez définir comment vous souhaitez utiliser les cartes SIM pour les données de téléphonie mobile, les appels et les SMS.

Consommation de données

Pour consulter votre consommation de données, appuyez sur **Réglages** ➔ **Consommation de données**. Pour afficher la consommation de données par application, appuyez sur **wifi** et faites défiler la liste vers le bas. Pour afficher la consommation pour une période donnée, appuyez sur la date au-dessus du diagramme et sélectionnez la période souhaitée. Pour définir des réseaux wifi payants traités ensuite comme des réseaux de téléphonie mobile, appuyez sur la touche Options et sur **Restriction de réseaux**.

Tethering & Hotspot mobile

Appuyez sur **Réglages** ➔ **Plus** ➔ **Tethering et Hotspot mobile** pour configurer l'appareil comme Hotspot wifi ou activer le bluetooth-Tethering.

Emplacement

Appuyez sur **Réglages** ➔ **Emplacement** et activer la localisation. Pour définir la méthode de localisation, appuyez sur **Mode**. Pour afficher le dernier emplacement signalé de l'appareil, appuyez sur **Historique des emplacements Google**. Si vous avez relié d'autres appareils à ce compte Google, vous pouvez aussi consulter leurs emplacements.

Comptes

Appuyez sur **Réglages** ➔ **Comptes** pour afficher des comptes actuels ou créer un compte ou e-mail. Pour effectuer des réglages, appuyez sur les comptes existants. Appuyez sur **Ajouter un compte** puis sélectionnez le compte que vous souhaitez ajouter.

Horloge

Sous **Horloge**, vous pouvez régler le réveil, l'heure, un compte à rebours et un chronomètre. Pour accéder au point de menu souhaité, appuyez en haut dans la barre sur l'icône correspondante ou faites glissez votre doigt vers la gauche ou vers la droite sur l'écran. Pour régler l'heure ou le réveil ou sélectionner le mode Nuit, appuyez sur la touche Options.

Réveil

Pour ajouter une heure de réveil, appuyez sur le signe plus. Réglez l'heure souhaitée et définissez une répétition, une sonnerie, une vibration et un nom. Pour activer ou désactiver l'heure de réveil, appuyez à gauche sur le régulateur. Si vous souhaitez modifier l'heure, appuyez dessus.

Heure

Pour afficher l'heure d'autres villes, appuyez au milieu sur l'icône de la terre.

Compte à rebours

Pour démarrer le compte à rebours, saisissez l'heure, les minutes et les secondes puis appuyez sur la touche Lecture. Pour interrompre le compte à rebours, appuyez sur l'icône de corbeille. Pour prolonger le compte à rebours d'une minute, appuyez sur +1. Pour ajouter un compte à rebours, appuyez sur l'icône de sablier. Pour passer d'un compte à rebours à l'autre, faites glisser votre doigt vers le haut ou le bas.

Chronomètre

Pour démarrer le chronomètre, appuyez sur l'icône de lecture. Pour l'arrêter, appuyez sur l'icône de pause. Pour faire repartir le chronomètre de là où il s'était arrêté, appuyez à nouveau sur l'icône de pause. Si vous appuyez sur l'icône de flèche ronde, le chronomètre redémarre à zéro.

Calendrier

Pour définir la période de calendrier, appuyez en haut sur la date. Pour retourner au jour actuel, appuyez sur la feuille de calendrier à côté.

Pour définir un nouveau rendez-vous, appuyez sur la touche Options puis sur **Nouveau rendez-vous** ou appuyez deux fois sur la date souhaitée dans l'affichage Calendrier. Saisissez ensuite les dates du rendez-vous et confirmez avec **Terminé**. Pour modifier ou supprimer le rendez-vous enregistré, appuyez sur le rendez-vous puis sur la touche Options. Pour effectuer d'autres réglages pour l'affichage Calendrier ou les notifications, appuyez sur la touche Options **Réglages** ➤ **Réglages généraux**.

Sécurité

Pour effectuer des réglages de sécurité, appuyez sur **Réglages** ➤ **Sécurité**. Pour définir la méthode de déverrouillage de l'écran, appuyez sur **Verrouillage de l'écran**. Pour crypter l'appareil, appuyez sur **Cryptage**. Cette opération dure au moins une heure, et la batterie doit avoir été complètement chargée au préalable. Précisez sous **Auto-start management** et **App permissions** quelles applications démarrent automatiquement au démarrage ou quelles autorisations sont accordées aux différentes applications. Pour protéger les données au moyen d'un motif

de déverrouillage, appuyez sur **Data protection**. Appuyez ensuite sur **Continue**.

Gestionnaire de fichiers

Pour afficher le **Répertoire téléphonique** de l'appareil, appuyez sur **Gestionnaire de fichiers**. Pour accéder au sous-dossier souhaité, appuyez sur le dossier correspondant. Pour sélectionner des options d'affichage ou un dossier / fichier, appuyez sur la touche Options.

Gérer les dossiers et les fichiers

Appuyez sur la touche Options puis sur **Gérer les dossiers et les fichiers**. Pour copier, supprimer ou découper un dossier / fichier, appuyez sur le dossier / fichier souhaité puis sur l'icône de corbeille ou de ciseaux. Sélectionnez ensuite le dossier auquel vous souhaitez ajouter le dossier / fichier découpé ou copié puis appuyez sur l'icône de document maintenant marquée d'un plus.

Pour ajouter un nouveau dossier, appuyez en bas à gauche sur l'icône de

dossier. Pour rechercher un dossier, appuyez sur l'icône de loupe.

Marche / arrêt programmés

Pour définir à quel moment l'appareil s'allume et s'éteint automatiquement, appuyez sur **Réglages** ➔ **Marche / Arrêt programmés**. Pour définir l'heure à laquelle l'appareil s'allume ou s'éteint, appuyez sur **ON** ou **OFF**. Enregistrez les réglages en appuyant sur la touche Options puis sur **Terminé**.

Aides

Pour effectuer des réglages visant à simplifier l'utilisation du téléphone, appuyez sur **Réglages** ➔ **Aides**.

A propos du téléphone

Pour afficher des informations sur le téléphone, appuyez sur **Réglages** ➔ **A propos du téléphone**. Pour afficher l'état actuel du système et

contrôler manuellement les mises à jour, appuyez sur **Systemupdates**. Pour mettre à jour le logiciel du système, appuyez sur **Mises à jour du logiciel du système**.

Restaurer les paramètres par défaut

Pour supprimer toutes les données de la mémoire interne de l'appareil, appuyez sur **Réglages** ➤ **Sécuriser et réinitialiser** ➤ **Restaurer les paramètres par défaut**.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Système d'exploitation	Android 5.1
Alimentation	Batterie lithium-ion 900 mAh
Autonomie en conversation	Jusqu'à 5 heures
Autonomie en veille	Jusqu'à 100 heures
GSM quadribande	850 / 900 / 1800 / 1900 MHz
UMTS	2100 MHz
Fonction Dual SIM	Oui
Connectique	MicroSD (jusqu'à 32 Go), Micro-SIM, Micro-USB, jack 3,5 mm
Écran Multi-Touch	6,2 cm 240 x 320 pixels
Processeur 4 cœurs	1,3 GHz
Mémoire vive (RAM)	1 Go

Mémoire interne	8 Go
Carte MicroSD	jusqu'à 32 Go
Caméra	2 Mpx
Capteurs	Détecteur de mouvement, détecteur de position, détecteur de distance, capteur G, gyroscope
Standards de transmission	HSPA+, GPRS, wifi, bluetooth 4.0, OTG
wifi	IEEE 802.11 b/g/n jusqu'à 150 Mbps
Indice de protection	IP65
Indice DAS	Tête : 0,696 W/kg, corps : 1,091 W/kg
Dimensions	50 × 94 × 14 mm
Poids	70 g

CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL LIBRE

Ce produit contient un logiciel distribué entièrement ou partiellement sous licence publique générale GNU, Version 2 (GPL). Vous trouverez ci-après l'intégralité de la version actuelle de ce texte de licence. Puisqu'il s'agit d'un logiciel libre de droits, ses développeurs déclinent toute responsabilité en cas de dégâts ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation. Veuillez noter que la garantie du matériel n'est bien entendu pas concernée. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter. Pour cela, rendez-vous sur <http://www.pearl.fr>.

Avertissement

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

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

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

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

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

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

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

Préambule

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

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

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

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

Ce contrat est susceptible de s'appliquer à tout logiciel dont le titulaire des droits patrimoniaux décide de soumettre l'exploitation aux dispositions qu'il contient.

Article 1 - DÉFINITIONS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Contribution : désigne l'ensemble des modifications, corrections, traductions, adaptations et/ou nouvelles fonctionnalités intégrées dans le Logiciel par tout Contributeur, ainsi que tout Module Interne.

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

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

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

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

Parties : désigne collectivement le Licencié et le Concédant.

Ces termes s'entendent au singulier comme au pluriel.

Article 2 - OBJET

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

Article 3 - ACCEPTATION

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

- * (i) le chargement du Logiciel par tout moyen notamment par téléchargement à partir d'un serveur distant ou par chargement à partir d'un support physique;
- * (ii) le premier exercice par le Licencié de l'un quelconque des droits concédés par le Contrat.

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

Article 4 - ENTRÉE EN VIGUEUR ET DURÉE

4.1 ENTRÉE EN VIGUEUR

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

4.2 DURÉE

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

Article 5 - ÉTENDUE DES DROITS CONCÉDÉS

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

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

5.1 DROIT D'UTILISATION

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

1. la reproduction permanente ou provisoire du Logiciel en tout ou partie par tout moyen et sous toute forme.
2. le chargement, l'affichage, l'exécution, ou le stockage du Logiciel sur tout support.
3. la possibilité d'en observer, d'en étudier, ou d'en tester le fonctionnement afin de

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

5.2 DROIT D'APPORTER DES CONTRIBUTIONS

Le droit d'apporter des Contributions comporte le droit de traduire, d'adapter, d'arranger ou d'apporter toute autre modification au Logiciel et le droit de reproduire le logiciel en résultant. Le Licencié est autorisé à apporter toute Contribution au Logiciel sous réserve de mentionner, de façon explicite, son nom en tant qu'auteur de cette Contribution et la date de création de celle-ci.

5.3 DROIT DE DISTRIBUTION

Le droit de distribution comporte notamment le droit de diffuser, de transmettre et de communiquer le Logiciel au public sur tout support et par tout moyen ainsi que le droit de mettre sur le marché à titre onéreux ou gratuit, un ou des exemplaires du Logiciel par tout procédé. Le Licencié est autorisé à distribuer des copies du Logiciel, modifié ou non, à des tiers dans les conditions ci-après détaillées.

5.3.1 DISTRIBUTION DU LOGICIEL SANS MODIFICATION

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

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

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

5.3.2 DISTRIBUTION DU LOGICIEL MODIFIÉ

Lorsque le Licencié apporte une Contribution au Logiciel, les conditions de distribution du Logiciel Modifié en résultant sont alors soumises à l'intégralité des dispositions du Contrat. Le Licencié est autorisé à distribuer le Logiciel Modifié, sous forme de code source ou de code objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée :

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

5.3.3 DISTRIBUTION DES MODULES EXTERNES

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

5.3.4 COMPATIBILITÉ AVEC LA LICENCE GNU GPL

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

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

Article 6 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

6.1 SUR LE LOGICIEL INITIAL

Le Titulaire est détenteur des droits patrimoniaux sur le Logiciel Initial. Toute utilisation du Logiciel Initial est soumise au respect des conditions dans lesquelles le Titulaire a choisi de diffuser son œuvre et nul autre n'a la faculté de modifier les conditions de diffusion de ce Logiciel Initial. Le Titulaire s'engage à ce que le Logiciel Initial reste au moins régi par le Contrat et ce, pour la durée visée à l'article 4.2.

6.2 SUR LES CONTRIBUTIONS

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

6.3 SUR LES MODULES EXTERNES

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

6.4 DISPOSITIONS COMMUNES

Le Licencié s'engage expressément :

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

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

Article 7 - SERVICES ASSOCIÉS

7.1 Le Contrat n'oblige en aucun cas le Concédant à la réalisation de prestations d'assistance technique ou de maintenance du Logiciel. Cependant le Concédant reste libre de proposer ce type de services. Les termes et conditions d'une telle assistance technique et/ou d'une telle maintenance seront alors déterminés dans un acte séparé. Ces actes de maintenance et/ou assistance technique n'engageront que la seule responsabilité du Concédant qui les propose.

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

Article 8 - RESPONSABILITÉ

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

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

(i) des dommages dus à l'inexécution, totale ou partielle, de ses obligations par le Licencié,

(ii) des dommages directs ou indirects découlant de l'utilisation ou des performances du Logiciel subis par le Licencié et (iii) plus généralement d'un quelconque dommage indirect. En particulier, les Parties conviennent expressément que tout préjudice financier ou commercial (par exemple perte de données, perte de bénéfices, perte d'exploitation, perte de clientèle ou de commandes, manque à gagner, trouble commercial quelconque) ou toute action dirigée contre le Licencié par un tiers, constitue un dommage indirect et n'ouvre pas droit à réparation par le Concédant.

Article 9 - GARANTIE

9.1 Le Licencié reconnaît que l'état actuel des connaissances scientifiques et techniques au moment de la mise en circulation du Logiciel ne permet pas d'en tester et d'en vérifier toutes les utilisations ni de détecter l'existence d'éventuels défauts. L'attention du Licencié a été attirée sur ce point sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, la modification et/ou au développement et à la reproduction du Logiciel qui sont réservés à des utilisateurs avertis. Il relève de la responsabilité du Licencié de contrôler, par tous moyens, l'adéquation du produit à ses besoins, son bon fonctionnement et de s'assurer qu'il ne causera pas de dommages aux personnes et aux biens.

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

9.3 Le Licencié reconnaît que le Logiciel est fourni "en l'état" par le Concédant sans autre

garantie, expresse ou tacite, que celle prévue à l'article 9.2 et notamment sans aucune garantie sur sa valeur commerciale, son caractère sécurisé, innovant ou pertinent. En particulier, le Concédant ne garantit pas que le Logiciel est exempt d'erreur, qu'il fonctionnera sans interruption, qu'il sera compatible avec l'équipement du Licencié et sa configuration logicielle ni qu'il remplira les besoins du Licencié.

9.4 Le Concédant ne garantit pas, de manière expresse ou tacite, que le Logiciel ne porte pas atteinte à un quelconque droit de propriété intellectuelle d'un tiers portant sur un brevet, un logiciel ou sur tout autre droit de propriété. Ainsi, le Concédant exclut toute garantie au profit du Licencié contre les actions en contrefaçon qui pourraient être diligentées au titre de l'utilisation, de la modification, et de la redistribution du Logiciel. Néanmoins, si de telles actions sont exercées contre le Licencié, le Concédant lui apportera son aide technique et juridique pour sa défense. Cette aide technique et juridique est déterminée au cas par cas entre le Concédant concerné et le Licencié dans le cadre d'un protocole d'accord. Le Concédant dégage toute responsabilité quant à l'utilisation de la dénomination du Logiciel par le Licencié. Aucune garantie n'est apportée quant à l'existence de droits antérieurs sur le nom du Logiciel et sur l'existence d'une marque.

Article 10 - RÉSILIATION

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

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

Article 11 - DISPOSITIONS DIVERSES

11.1 CAUSE EXTÉRIEURE

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

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

11.3 Le Contrat annule et remplace toute convention antérieure, écrite ou orale, entre les Parties sur le même objet et constitue l'accord entier entre les Parties sur cet objet. Aucune

addition ou modification aux termes du Contrat n'aura d'effet à l'égard des Parties à moins d'être faite par écrit et signée par leurs représentants dûment habilités.

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

11.5 LANGUE

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

Article 12 - NOUVELLES VERSIONS DU CONTRAT

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

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

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

Article 13 - LOI APPLICABLE ET COMPÉTENCE TERRITORIALE

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

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

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

© REV2 / 17.10.2016 - MB//BS//AC