

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieser 4K-Action-Cam. Halten Sie Ihre Abenteuer in 4K-UHD-Videos fest. Egal ob rasante Achterbahnfahrt, Outdoor-Festival oder Tauchgänge in bis zu 30 Metern Tiefe. Per WLAN und App haben Sie sogar die Möglichkeit der Live-Übertragung. Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihre neue 4K-Action-Cam optimal einsetzen können.

Lieferumfang

- 4K-Action-Cam DV3917V2 inkl. Akku
- 11-teiliges Montage-Zubehör
- USB-Kabel
- Software-CD
- Schnellstartanleitung

Zusätzlich benötigt:

- USB-Netzteil (z.B. SD-2201)
- microSD-Karte ab Class 10, bis 64 GB (z.B. ZX-2652)

Systemanforderungen für Video-Player-Software

Windows 7 / 8 / 8.1 / 10

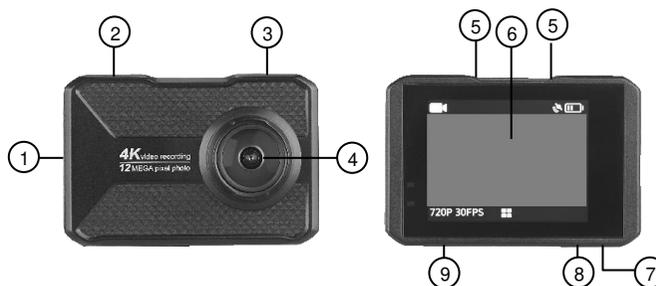
Technische Daten

Li-Ion-Akku		1.050 mAh, 3,7 V austauschbar
Ladestrom		5 V DC
Funk-Frequenz		2.412-2.4835 MHz
Max. Sendeleistung		16 dBm
Glas-Objektiv	Blende	f/2,5
	Brennweite	2 mm
Bildwinkel		170°
OV4689-Sensor		4 MP
Farb-LCD-Touchscreen		5,1 cm / 2" Bilddiagonale
Video	Format	MOV
	Kompression	H.264
	Auflösung (in Pixel)	3.840 x 2.160 (4K-UHD) bei 30 Bildern/s (interpoliert)
		2.688 x 1.520 (2,7K-UHD) bei 30 Bildern/s
1.920 x 1.080 (Full HD) bei bis zu 60 Bildern/s		
	1.280 x 720 (HD) bei bis zu 120 Bildern/s	
Foto	Format	JPG

	Auflösung	14 / 12 / 8 / 5 / 2 MP
Aufnahme-Timer		3 / 5 / 10 / 20 s
Zeitlupen-Funktion		120 Bilder/s (HD-Auflösung)
		60 Bilder/s (Full HD-Auflösung)
Zeitraffer (1 Bild pro)		0,5 / 1 / 2 / 5 / 10 / 30 / 60 s
Drama-Shot		3 / 5 / 10 Bilder/s
Integriertes GPS		✓
Integrierter Lautsprecher		✓
Unterwasser-Gehäuse		IP68 geschützt bis 30 m Wassertiefe
Maße		65 x 44 x 30 mm
Gewicht		90 g

Produktdetails

Action-Cam



1. Micro-USB-Buchse
2. Kamera-Taste
3. Ein/Aus-Taste
4. Kamera-Linse
5. Mikrofon
6. Display
7. Akkufach
8. microSD-Kartenschacht
9. Lautsprecher

Montage-Zubehör



Inbetriebnahme

- Nehmen Sie Kamera und Zubehör aus dem Karton und befreien Sie sie von sämtlichem Verpackungsmaterial.
- Ziehen Sie die Schutzfolie der Kamera-Linse und des Displays ab.

Akku laden

Laden Sie den Akku vor dem ersten Gebrauch vollständig auf.

1. Schieben Sie das Akkufach in Pfeilrichtung auf.
2. Setzen Sie den Akku passend ins Akkufach ein. Achten Sie darauf, dass die goldenen Kontaktpunkte passend ineinander gleiten. Schieben Sie den Akku bis zum Anschlag ins Akkufach.



HINWEIS:

Sollte der Akku bereits im Akkufach eingesetzt sein, entfernen Sie gegebenenfalls den Entladeschutz-Streifen.

3. Schließen Sie das Akkufach wieder.
4. Verbinden Sie den Micro-USB-Stecker des USB-Kabels mit Ihrer Kamera und einem geeigneten USB-Netzteil.
5. Verbinden Sie das USB-Netzteil mit einer geeigneten Steckdose. Ihre Kamera schaltet sich ein. Die Ein/Aus-Taste leuchtet rot, die Kamera-Taste orange.
6. Laden Sie den Akku ca. 3 Stunden auf. Trennen Sie Ihre Kamera dann vom USB-Netzteil.



HINWEIS:

Ihre Kamera kann während des Ladevorgangs wie gewohnt verwendet werden.

Speicherkarte einsetzen



HINWEIS:

Die Speicherkarte darf nur in ausgeschaltetem Kamera-Zustand eingesetzt oder entnommen werden.

1. Formatieren Sie die microSD-Karte (bis 64 GB) an Ihrem Computer in FAT32.
2. Schieben Sie das Akkufach in Pfeilrichtung auf.
3. Schieben Sie die microSD-Karte mit der abgerundeten Ecke voraus in den microSD-Kartenschacht. Die goldenen Kontaktpunkte zeigen dabei zum Display. Ein leichter Federwiderstand muss überwunden werden, damit die microSD-Karte einrastet.



HINWEIS:

Zur Entnahme der Speicherkarte drücken Sie diese einfach ein kleines Stück tiefer in den Kartenschacht hinein und ziehen Sie sie dann heraus.

Schutzgehäuse anbringen

1. Öffnen Sie das Schutzgehäuse und legen Sie Ihre Kamera passend hinein.
2. Klappen Sie das Schutzgehäuse zu. Drücken Sie es an und haken Sie den schwarzen Sicherheitsbügel in den Vorsprung der durchsichtigen Klappe ein.
3. Klappen Sie den Sicherheitsbügel nach unten, so dass er flach auf dem Schutzgehäuse aufliegt.

Halterung montieren



HINWEIS:

Dies ist lediglich eine Schnellstartanleitung. Die Beschreibung der Halterung-Montage finden Sie in der ausführlichen Bedienungsanleitung unter www.pearl.de/support. Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-6115 ein.

App installieren

Ihre Kamera kann auch per App gesteuert werden. Wir empfehlen hierzu die kostenlose App **GPS DV**. Suchen Sie diese im Google Play Store (Android) oder App-Store (iOS) und installieren Sie sie auf Ihrem Mobilgerät.



Verwendung

Dies ist lediglich eine Schnellstartanleitung. Die ausführliche Bedienungsanleitung finden Sie unter www.pearl.de/support. Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-6115 ein.

Ein-/Ausschalten

Schalten Sie Ihre Kamera ein oder aus, indem Sie die Ein/Aus-Taste vier Sekunden gedrückt halten.



HINWEIS:

Nach dem Einschalten befindet sich Ihre Kamera im Video-Modus.

Tasten-Funktionen

Steuerbefehl	Taste/Symbol	Aktion
Ein-/Ausschalten	Ein/Aus-Taste	4 s drücken
Kamera-Menü einblenden		antippen
Modus-Menü ein-/ausblenden	Ein/Aus-Taste	Drücken
	Display	Von links nach rechts Wischen
Menüpunkt öffnen/auswählen	Symbol/Menüpunkt	antippen
Einstellungs-Menü aufrufen	Zahnrad-Symbol im Kamera-Menü	antippen
Schnell-Menü aufrufen	Display	Von rechts nach links Wischen
Menü verlassen		antippen

Uhrzeit und Datum einstellen

1. Rufen Sie das Kamera-Menü auf, indem Sie im Display auf folgendes Symbol tippen:



2. Rufen Sie das Einstellungs-Menü auf, indem Sie oben rechts auf das Zahnrad-Symbol tippen.
3. Scrollen Sie nach unten, bis der Menüpunkt **Uhr einstellen** angezeigt wird. Tippen Sie auf den Menüpunkt.
4. Tippen Sie auf die Option **Datum einstellen**.
5. Stellen Sie über die Scrollräder das aktuelle Datum ein. Speichern Sie die Einstellung, indem Sie unten auf **Ja** tippen.
6. Tippen Sie auf die Option **Uhr einstellen**.
7. Stellen Sie über die Scrollräder die aktuelle Uhrzeit ein. Speichern Sie die Einstellung, indem Sie unten auf **Ja** tippen.
8. Kehren Sie zum normalen Kamera-Display zurück, indem Sie wiederholt auf den Pfeil nach links tippen.

Foto-Aufnahme

1. Wechseln Sie in den Foto-Modus (Modus-Menü → Kamera-Modus auswählen).
2. Durch Drücken der Kamera nehmen Sie ein Foto auf oder starten eine Serien-Aufnahme bzw. den Timer.

Video-Aufnahme

1. Wechseln Sie in den Video-Modus (Modus-Menü → Video-Modus auswählen).
2. Durch Drücken der Kamera-Taste starten und beenden Sie die Video-Aufnahme.

Kamera mit App verbinden

1. Aktivieren Sie die WLAN-Funktion Ihrer Kamera (Schnell-Menü → WLAN-Symbol → Cursor rechts).
2. Suchen Sie nun im WLAN-Menü Ihres Mobilgeräts nach **NX-6115**.
3. Geben Sie das Kamera-Passwort ein (Standard: **1234567890**) und verbinden Sie die Geräte.
4. Öffnen Sie die App. Gestatten Sie gegebenenfalls die Zugriffsrechte. Das Live-Bild Ihrer Kamera wird in der oberen Hälfte der App angezeigt.
5. Steuern Sie Ihre Kamera, indem Sie auf das entsprechende Symbol in der App tippen.
6. Beenden Sie die Verbindung, indem Sie auf dem Kamera-Display 2-3 Sekunden auf den Text **Lang drücken, um zu beenden** tippen.

Software installieren

1. Legen Sie die mitgelieferte Software-CD in das CD-Laufwerk Ihres Computers ein.
2. Doppelklicken Sie die Anwendungs-Datei.
3. Klicken Sie im Meldfenster auf **Ja**.
4. Der DVR Player Setup Wizard wird geöffnet. Klicken Sie auf **Next**.
5. Wählen Sie den gewünschten Speicherort und wer alles Zugriff auf das Programm haben darf. Klicken Sie dann auf **Next**.
6. Starten Sie die Installation, indem Sie auf **Next** klicken.
7. Klicken Sie in der Meldung der Benutzerkontensteuerung auf **Ja**.
8. Klicken Sie nach erfolgreicher Installation auf **Close**.



Datenschutz

Bevor Sie das Gerät an Dritte weitergeben, zur Reparatur schicken oder zurückgeben, beachten Sie bitte folgende Punkte:

- Entfernen Sie die Speicherkarte.
- Setzen Sie das Gerät auf Werkseinstellungen zurück.

Eine Erklärung, weshalb bestimmte Personendaten zur Registrierung bzw. bestimmte Freigaben zur Verwendung benötigt werden, erhalten Sie in der App.

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!
- Alle Änderungen und Reparaturen an dem Gerät oder Zubehör dürfen nur durch den Hersteller oder von durch ihn ausdrücklich hierfür autorisierte Personen durchgeführt werden.
- Achten Sie darauf, dass das Produkt an einer Steckdose geladen wird die leicht zugänglich ist, damit Sie das Gerät im Notfall schnell vom Netz trennen können.
- Öffnen Sie das Produkt nie eigenmächtig, außer zum Einsetzen oder Entnehmen von Akku oder Speicherkarte. Führen Sie Reparaturen nie selbst aus!
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig. Es kann durch Stöße, Schläge oder Fall aus bereits geringer Höhe beschädigt werden.
- Halten Sie das Produkt fern von extremer Hitze. Halten Sie das Produkt fern von Feuchtigkeit, wenn es sich nicht im Schutzgehäuse befindet.
- Tauchen Sie das Produkt niemals ohne dicht verschlossenes Schutzgehäuse in Wasser. Tauchen Sie es nie in andere Flüssigkeiten als Wasser.
- Meiden Sie starke magnetische Felder wie sie z. B. von elektronischen Geräten und starke Radiowellen. Diese können die Kamera schädigen oder die Qualität der Bild- und Tonaufnahmen beeinträchtigen.
- Setzen Sie die Kamera keinen hohen Temperaturen oder direkter Sonneneinstrahlung aus.
- Legen Sie Ihre microSD-Karte nicht in der Nähe von stark magnetischen Objekten ab, um Datenverlust zu vermeiden.

- Sollte die Kamer überhitzt sein, zu rauchen beginnen oder plötzlich stark riechen, trennen Sie sie unverzüglich vom Micro-USB-Kabel – Feuergefahr!
- Halten Sie Kinder während des Ladevorgangs von der Kamera fern.
- Lagern Sie die Kamera an einem trockenen, kühlen, staubfreien Ort.
- Beachten Sie bei Ihren Aufnahmen in Ihrem Interesse das Recht am eigenen Bild und am gesprochenen Wort von anderen.
- Überprüfen Sie vor jedem Gebrauch den festen Sitz der Halterung und die Dichtigkeit des Schutzgehäuses.
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Wichtige 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.

- Akkus gehören nicht in die Hände von Kindern.
- 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.
- Versuchen Sie nicht, Akkus zu öffnen.
- Bleiben Sie beim Laden des Akkus in der Nähe und kontrollieren Sie regelmäßig dessen Temperatur.
- 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.
- Achten Sie beim Aufladen des Akkus unbedingt auf die richtige Polarität des Ladesteckers. Bei falschem Ladesteckeranschluss, ungeeignetem Ladegerät oder vertauschter Polarität besteht Kurzschluss- und Explosionsgefahr!
- Nehmen Sie den Akku aus dem Gerät, wenn Sie es für längere Zeit nicht benutzen.
- 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 NX-6115-675 in Übereinstimmung mit der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU, der EMV-Richtlinie 2014/30/EU und der Funkanlagen-Richtlinie 2014/53/EU befindet.

Kurtasz, A.

Qualitätsmanagement
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter www.pearl.de/support. Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-6117 ein.

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

www.somikon.de

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

GPL-Lizenztext

Wir senden Ihnen auf Anforderung (gerne unter opensource@pearl.de) den Source Code 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-2.0.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 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.,
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee you freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) 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 this service 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 make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. 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.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

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

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute 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 and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), 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 distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of

that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the 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 a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, 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.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE 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.

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 convey 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 2 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, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

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

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

```
Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author Gnomovision 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, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

```
Yooyodine, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program 'Gnomovision' (which makes passes at
compilers) written by James Hacker.
```

```
<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice
```

This 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.

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi cette caméra sport 4K connectée. Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

Contenu

- Caméra sport 4K DV3917V2 avec batterie
- Accessoires de montage (11 pièces)
- Câble USB
- CD logiciel
- Guide de démarrage rapide

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

- Chargeur secteur USB
- Carte microSD à partir de la classe 10 (jusqu'à 64 Go)

Configuration système requise pour logiciel de lecture vidéo

Windows 7 / 8 / 8.1 / 10

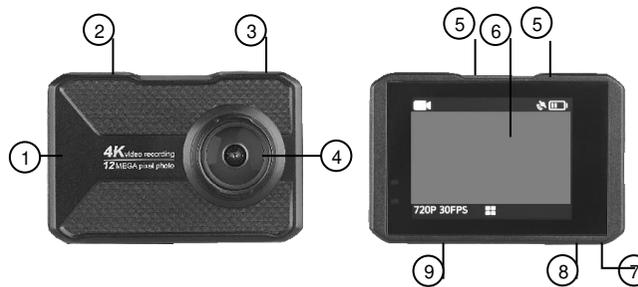
Caractéristiques techniques

Batterie Li-ion	1050 mAh / 3,7 V (remplaçable)	
Courant de charge	5 V DC	
Fréquence sans fil	2.412 - 2.4835 MHz	
Puissance d'émission max.	16 dBm	
Objectif en verre	Cache	f/2,5
	Distance focale	2 mm
Angle de champ	170°	
Capteur OV4689	4 MP	
Écran tactile LCD couleur	Diagonale de l'image 5,1 cm / 2"	
Vidéo	Format	MOV
	Compression	H.264
	Résolution en pixels	3840 x 2160 (4K-UHD) à 30 images par seconde
		2688 x 1520 (2,7K-UHD) à 30 images par seconde
1920 x 1080 (2,7K-UHD) à 60 images par seconde		
	1280 x 720 (HD) à jusqu'à 120 images par seconde	
Photo	Format	JPG

	Résolution	14 / 12 / 8 / 5 / 2 MP
Minuteur pour les prises de vues		3 / 5 / 10 / 20 s
Fonction Ralenti	120 images par seconde (résolution HD)	
	60 images par seconde (résolution Full HD)	
Mode Accéléré : 1 image toutes les		0,5 / 1 / 2 / 5 / 10 / 30 / 60 secondes
Mode Drama Shot		3 / 5 / 10 images/seconde
GPS intégré		✓
Haut-parleur intégré		✓
Boîtier étanche		IP68 : résiste à la submersion jusqu'à 30 m de profondeur
Dimensions		65 x 44 x 30 mm
Poids		90 g

Description du produit

Caméra sport



- 1 Port Micro-USB
- 2 Touche Caméra
- 3 Touche Marche/Arrêt
- 4 Lentille de la caméra
- 5 Microphone
- 6 Écran
- 7 Compartiment à batterie
- 8 Fente pour carte MicroSD
- 9 Haut-parleur

Accessoires de montage



Mise en marche

- Sortez la caméra et les accessoires du carton et retirez tout le matériel d'emballage.
- Retirez les films protecteurs placés sur la lentille de la caméra et sur l'écran.

Charger la batterie

Avant la première utilisation, chargez complètement la batterie.

1. Faites glisser le compartiment de la batterie dans le sens de la flèche.
2. Insérez la batterie comme il convient dans le compartiment. Veillez à ce que les points de contact dorés s'insèrent bien les uns dans les autres. Poussez la batterie dans le compartiment jusqu'à la butée.



NOTE :

Si la batterie se trouve déjà dans son compartiment, retirez si besoin la bandelette de protection anti-déchargement.

3. Refermez le compartiment à batterie.
4. Branchez le connecteur Micro-USB du câble USB à votre caméra, et l'autre extrémité du câble à un chargeur secteur USB approprié.
5. Branchez l'adaptateur secteur USB à une prise murale appropriée. La caméra s'allume. La touche marche/arrêt brille en rouge. La touche Caméra brille en orange.
6. Chargez la batterie pendant environ 3 heures. Débranchez la caméra du chargeur secteur USB.



NOTE :

La caméra peut également être utilisée pendant le processus de chargement.

Insertion d'une carte mémoire



NOTE :

La carte mémoire ne doit être insérée et retirée que lorsque la caméra est éteinte.

1. Sur votre ordinateur, formatez la carte MicroSD (jusqu'à 64 Go) au format FAT32.
2. Faites glisser le compartiment de la batterie dans le sens de la flèche.
3. Insérez la carte microSD dans la fente correspondante de l'appareil en plaçant le coin arrondi vers l'avant. Les fiches de contact dorées doivent être orientées vers l'écran.

Vous devez sentir une légère pression sur le ressort d'éjection avant d'enclencher la carte MicroSD.



NOTE :

Pour retirer la carte MicroSD, enfoncez-la légèrement vers l'intérieur de la fente, puis tirez-la vers l'extérieur.

Fixer le boîtier de protection

- Ouvrez le boîtier de protection et placez-y la caméra comme il convient.
- Refermez le boîtier de protection. Enclenchez-le et accrochez l'arceau de sécurité noir dans la saillie du volet transparent.
- Rabattez l'arceau de sécurité vers le bas, de manière à ce qu'il repose à plat sur le boîtier de protection.

Montage du support



NOTE :

Il s'agit ici uniquement d'un guide de démarrage rapide. Pour une description détaillée du montage du support, consultez la notice complète, disponible à l'adresse <https://www.pearl.fr/support/notices/>. Dans le champ de recherche, saisissez la référence de l'article : NX6115.

Installer l'application

Votre caméra peut également être commandée par le biais de l'application. Nous recommandons l'application gratuite **GPS DV**. Recherchez l'application dans Google Play Store (Android) ou dans l'App-Store (iOS) et installez-la sur votre appareil mobile.



Utilisation

Il s'agit ici uniquement d'un guide de démarrage rapide. La notice détaillée est disponible sur <https://www.pearl.fr/support/notices/>. Dans le champ de recherche, saisissez la référence de l'article : NX6115.

Allumer/Éteindre

Pour éteindre ou allumer votre caméra, maintenez la touche Marche/Arrêt appuyée pendant quatre secondes.



NOTE :

Après l'allumage, la caméra se trouve en mode Vidéo.

Fonctions des touches

Commandes	Touche/Symbole	Action
Allumer / Éteindre	Touche Marche/Arrêt	Appuyer pendant 4 s
Menu Caméra Afficher		Appuyer
Menu Mode Afficher/masquer	Touche Marche/Arrêt	Appuyer
	Écran	Passer le doigt de gauche à droite
Élément de menu Ouvrir/Sélectionner	Symbole / Élément de menu	Appuyer
Accéder au menu de réglages	Symbole de la roue dentée dans le menu Caméra	Appuyer
Accéder au menu rapide	Écran	Passez votre doigt sur l'écran de droite à gauche
Quitter le menu		Appuyer

Régler la date et l'heure

- Pour accéder au menu de la caméra, appuyez sur le symbole suivant à l'écran :



- Ouvrez le menu de réglages en appuyant en haut à droite sur le symbole de roue dentée.
- Faites défiler vers le bas, jusqu'à ce que l'élément de menu **Régler l'heure** soit affiché. Appuyez sur cet élément de menu.
- Appuyez sur l'option **Régler la date**.
- Utilisez la molette pour régler la date actuelle. Enregistrez les réglages en appuyant en bas sur **Oui**.
- Appuyez sur l'option **Régler l'heure**.
- Utilisez les molettes de défilement pour régler l'heure actuelle. Enregistrez les réglages en appuyant en bas sur **Oui**.
- Revenez à l'écran normal de la caméra en appuyant plusieurs fois sur la flèche orientée vers la gauche.

Prendre une photo

- Basculez en mode Photo (menu Mode → puis sélectionnez le mode Caméra).
- Pour prendre une photo, appuyez sur la touche Caméra. Vous pouvez également lancer une prise de vue différée grâce au minuteur, ou encore des prises de vue en série.

Enregistrement vidéo

- Basculez en mode Vidéo (Menu Mode → puis sélectionnez le mode Vidéo).
- Pour commencer ou arrêter de filmer, appuyez sur la touche Caméra.

Connecter la caméra à l'application

- Activez la fonction wifi de votre caméra (menu rapide → symbole wifi → curseur vers la droite).
- Dans le menu wifi de votre appareil mobile, recherchez maintenant **NX-6115**.
- Saisissez le mot de passe de votre caméra (par défaut : **1234567890**) et connectez les appareils.
- Ouvrez l'application. Si besoin, autorisez l'accès. L'image en direct de votre caméra s'affiche dans la moitié supérieure de l'application.
- Pour commander la caméra, appuyez sur le symbole correspondant dans l'application.
- Pour déconnecter les appareils, appuyez 2 à 3 secondes sur l'inscription **Appuyer longuement pour ...** affichée sur l'écran de la caméra.

Installer le logiciel

1. Insérez le CD-logiciel fourni dans le lecteur CD de votre ordinateur.
2. Double-cliquez sur le fichier de l'application.
3. Dans la fenêtre de dialogue, appuyez sur **Oui**.
4. L'assistant d'installation DVR Player Setup s'ouvre. Cliquez sur **Next**.
5. Choisissez l'emplacement de sauvegarde voulu et déterminez qui peut accéder au programme. Cliquez ensuite sur **Next / Suivant**.
6. Lancez l'installation en appuyant sur **Next**.
7. Dans la fenêtre de gestion du compte utilisateur, cliquez sur **Ja / Yes / Oui**.
8. Une fois l'installation réussie, cliquez sur **Close**.



Protection des données

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

- Retirez la carte mémoire.
- Restaurez les réglages par défaut de l'appareil.

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

Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez précieusement ce mode d'emploi afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de blessure !

- Toute modification ou réparation de l'appareil ou de ses accessoires doit être effectuée exclusivement par le fabricant ou par un spécialiste dûment autorisé.
- La prise de courant à laquelle est branché l'appareil pour le chargement doit toujours être facilement accessible, pour que l'appareil puisse être rapidement débranché en cas d'urgence.
- N'ouvrez pas le produit vous-même sauf pour insérer ou remplacer la batterie ou la carte mémoire. Ne tentez jamais de réparer vous-même le produit !
- Manipulez le produit avec précaution. Un coup, un choc, ou une chute, même de faible hauteur, peut l'endommager.
- N'exposez pas le produit à une chaleur extrême. N'exposez pas le produit à l'humidité lorsqu'il est hors de son boîtier de protection.
- Ne plongez jamais l'appareil dans l'eau sans son boîtier de protection fermé de manière étanche. Ne le plongez jamais dans un liquide autre que de l'eau.
- Évitez les ondes radio et les forts champs magnétiques, tels que ceux émis par des appareils électroniques. Ceux-ci peuvent endommager la caméra ou bien altérer la qualité des enregistrements audio et vidéo.
- N'exposez pas la caméra à de fortes températures ou aux rayons directs du soleil.
- Ne posez pas votre carte MicroSD à proximité d'objets à fort magnétisme, afin d'éviter de perdre des données.
- En cas de surchauffe de la caméra, de dégagement de fumée ou de forte odeur, débranchez immédiatement le câble Micro-USB. Risque d'incendie !
- Ne laissez pas des enfants s'approcher de l'appareil pendant le processus de chargement.
- Rangez la caméra dans un endroit sec, frais et sans poussière.
- Il est dans votre intérêt de respecter l'aspect privé ainsi que le droit à l'image et à la parole des personnes que vous enregistrez.
- Avant chaque utilisation, vérifiez que le support est solidement fixé et que le boîtier de protection est bien étanche.
- Surveillez les enfants pour vous assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
- Cet appareil n'est pas conçu pour être utilisé par des personnes (y compris les enfants) dont les capacités physiques, sensorielles ou mentales sont réduites, ou des personnes dénuées d'expérience ou de connaissance, sauf si elles ont pu bénéficier, par l'intermédiaire d'une personne

responsable de leur sécurité, d'une surveillance ou d'instructions préalables concernant l'utilisation de l'appareil.

- Si le câble d'alimentation est endommagé, il doit être remplacé par le fabricant, son service après-vente ou des personnes de qualification similaire afin d'éviter tout danger. N'utilisez pas l'appareil tant que la réparation n'a pas été effectuée.
- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation.
- Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation et/ou au non-respect des consignes de sécurité.
- Sous réserve de modification et d'erreur !

Consignes importantes sur les batteries et leur recyclage

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

- Maintenez les batteries hors de portée des enfants.
- Ne laissez pas la batterie chauffer à plus de 60 °C et ne la jetez pas dans le feu : Risque d'explosion, de feu et d'incendie !
- Ne court-circuitez pas la batterie.
- N'essayez jamais d'ouvrir les batteries.
- Restez à proximité des batteries lors du chargement et contrôlez régulièrement leur température.
- N'exposez pas la batterie à des charges mécaniques. Évitez de faire tomber, de frapper, de tordre ou de couper la batterie.
- Interrompez immédiatement le processus de chargement en cas de forte surchauffe. Une batterie qui chauffe fortement ou se déforme au cours du chargement est défectueuse. Vous ne devez pas continuer à l'utiliser.
- Pour le chargement de la batterie, respectez obligatoirement la bonne polarité du connecteur. Un mauvais branchement de la fiche de chargement, un chargeur inadapté ou une polarité inversée entraînent un risque de court-circuit et d'explosion !
- Retirez les batteries de l'appareil si vous ne comptez pas l'utiliser pendant une période prolongée.

- Veillez à ne jamais décharger complètement la batterie ; cela diminue sa durée de vie.
- Respectez toujours la polarité de la batterie. Un mauvais sens d'insertion de la batterie peut endommager 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 la stockez pas dans un endroit exposé aux rayons directs du soleil. La température idéale 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.

Consignes importantes concernant le droit à l'image

Respectez la législation locale concernant les libertés individuelles et le droit à l'image. La législation française interdit de filmer, enregistrer ou photographier des personnes à leur insu. Elle requiert également l'autorisation des personnes concernées avant toute utilisation et/ou diffusion d'enregistrements audio, photo ou vidéo.

Avant d'installer une caméra de surveillance (notamment une caméra discrète) à votre domicile, si des salariés y travaillent, la loi française actuelle vous oblige à faire une déclaration à la CNIL et à en informer le(s) salarié(s) par écrit.

Vous trouverez des informations plus détaillées sur le site de la CNIL (www.cnil.fr).

Déclaration de conformité

La société PEARL.GmbH déclare ce produit, NX-6115, conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2011/65/UE, relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques, 2014/30/UE, concernant la compatibilité électromagnétique, et 2014/53/UE, concernant la mise à disposition sur le marché d'équipements radioélectriques.

Service Qualité
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

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

Contrat de licence logiciel libre

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

Avertissement

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

- * d'une part, le respect des principes de diffusion des logiciels libres : accès au code source, droits étendus conférés aux utilisateurs,
- * d'autre part, la désignation d'un droit applicable, le droit français, auquel elle est conforme, tant au regard du droit de la responsabilité civile que du droit de la propriété intellectuelle et de la protection qu'il offre aux auteurs et titulaires des droits patrimoniaux sur un logiciel.

Les auteurs de la licence CeCILL (pour Ce[a] C[nrs] l[nria] L[logiciel] L[libre]) 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'avèreraient contraire à une loi ou à un texte applicable, existants ou futurs, cette loi ou ce texte prévaudrait, et les Parties feraient les amendements nécessaires pour se conformer à cette loi ou à ce texte. Toutes les autres dispositions resteront en vigueur. De même, la nullité, pour quelque raison que ce soit, d'une des dispositions du Contrat ne saurait entraîner la nullité de l'ensemble du Contrat.

11.5 LANGUE

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

Article 12 - NOUVELLES VERSIONS DU CONTRAT

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

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

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

Article 13 - LOI APPLICABLE ET COMPÉTENCE TERRITORIALE

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

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

Version 2.0 du 2006-09-05