

Mini-HD-Selfie-Cam SEL-220

mit WLAN und Livestream-Funktion für Youtube etc.

Bedienungsanleitung



Inhaltsverzeichnis

Ihr neue Mini-HD-Selfie-Cam	4
Lieferumfang.....	4
Optionales Zubehör	4
Empfohlene App.....	4
Wichtige Hinweise zu Beginn.....	5
Allgemeine Sicherheitshinweise	5
Wichtige Hinweise zur Entsorgung	6
Konformitätserklärung	6
Produktdetails	7
Inbetriebnahme	8
Speicherkarte einsetzen	8
Akku laden.....	8
Clip befestigen.....	9
Verwendung.....	10
Einschalten	10
WLAN ein-/ausschalten	10
Ausschalten	10
App	10
App installieren	10
Kamera mit Mobilgerät verbinden	11
Android	11
iOS	11
Kamera-Tab.....	11
Livestream	13
Kamera-Einstellungen	14
WLAN-Passwort ändern	14
Info-Tab	15
Datenschutz.....	15
Technische Daten	16
GPL-Lizenztext	17

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.

Ihr neue Mini-HD-Selfie-Cam

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieser Mini-HD-Selfie-Cam. Mit dieser kleinen Kamera halten Sie Ihre Abenteuer mühelos in höchster HD-Qualität fest. Mit Smartphone und Datenverbindung können Sie sogar direkt auf eine Internetplattform streamen, z.B. Youtube oder Facebook. Zu Hause lässt sich die Kamera als IP-Kamera nutzen.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihre neue Mini-HD-Selfie-Cam optimal einsetzen können.

Lieferumfang

- Mini-HD-Selfie-Cam SEL-220
- USB-Kabel (50 cm)
- Clip
- Bedienungsanleitung

Zusätzlich benötigt:

- microSD-Karte (bis 64 GB, ab Class 6) z.B. ZX-2274
- Mobilgerät mit Android ab 4.0 / iOS ab 8.0
- Mobile Datenverbindung (für Livestream)

Optionales Zubehör

- HZ-2175: Mini-Ring-Ständer und -Halterung
- PE-6218: Magnet-Halter im 2er-Set
- USB-Netzteil (z.B. SD-2201)

Empfohlene App

Zum Betrieb benötigen Sie eine App, die eine Verbindung zwischen Ihrem Gerät und Ihrem Mobilgerät herstellen kann. Wir empfehlen hierzu die kostenlose App **PlusCam** aus dem Google Play Store (Android), oder dem App Store (iOS).

Wichtige Hinweise zu Beginn

Allgemeine Sicherheitshinweise

- Die Gebrauchsanweisung aufmerksam lesen. Sie enthält wichtige Hinweise für den Gebrauch, die Sicherheit und die Wartung des Gerätes. Sie soll sorgfältig aufbewahrt und gegebenenfalls an Nachbenutzer weitergegeben werden.
- Das Gerät darf nur für den vorgesehenen Zweck, gemäß dieser Gebrauchsanweisung, verwendet werden.
- Beim Gebrauch die Sicherheitshinweise beachten.
- Vor der Inbetriebnahme das Gerät und seine Anschlussleitung sowie Zubehör auf Beschädigungen überprüfen.
- Die Anschlussleitung nicht quetschen, nicht über scharfen Kanten oder heiße Oberflächen ziehen; Anschlussleitung nicht zum Tragen verwenden.
- Wenn die Netzanschlussleitung dieses Gerätes beschädigt wird, muss sie durch den Hersteller oder seinen Kundendienst oder eine ähnlich qualifizierte Person ersetzt werden, um Gefährdungen zu vermeiden.
- Ziehen Sie den Netzstecker des Gerätes nach jedem Gebrauch, bei Störungen während des Betriebes und vor jeder Reinigung des Gerätes.
- Ziehen Sie den Stecker nie am Netzkabel oder mit nassen Händen aus der Steckdose.
- Das Gerät ist ausschließlich für den Haushaltsgebrauch oder ähnliche Verwendungszwecke bestimmt. Es darf nicht für gewerbliche Zwecke verwendet werden!
- Benutzen Sie das Gerät niemals nach einer Fehlfunktion, z.B. wenn das Gerät ins Wasser oder heruntergefallen ist oder auf eine andere Weise beschädigt wurde.
- Der Hersteller übernimmt keine Verantwortung bei falschem Gebrauch, der durch Nichtbeachtung der Gebrauchsanleitung zustande kommt.
- 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 betrieben wird die leicht zugänglich ist, damit Sie das Gerät im Notfall schnell vom Netz trennen können.
- Öffnen Sie das Produkt nie eigenmächtig. 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 Feuchtigkeit und extremer Hitze.
- Tauchen Sie das Produkt niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.
- Erhitzen Sie den integrierten 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.
- 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.

- Setzen Sie den Akku keinen mechanischen Belastungen aus. Vermeiden Sie das Herunterfallen, Schlagen, Verbiegen oder Schneiden des Akkus.
- Entladen Sie den Akku nie vollständig, dies verkürzt seine Lebenszeit.
- 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.
- Beachten Sie bei Ihren Aufnahmen in Ihrem Interesse das Recht am eigenen Bild und am gesprochenen Wort von anderen.
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

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

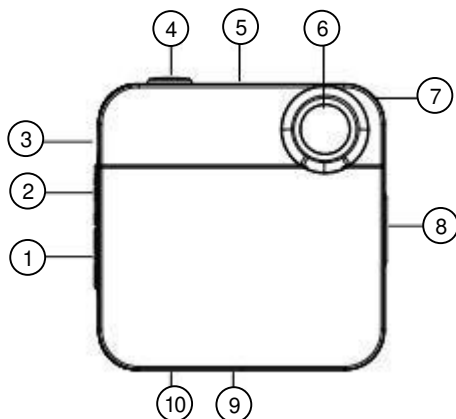
Hiermit erklärt PEARL.GmbH, dass sich das Produkt NX-4353-675 in Übereinstimmung mit der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU, der EMV-Richtlinie 2014/30/EU, der Niederspannungsrichtlinie 2014/35/EU und der Funkanlagen-Richtlinie 2014/53/EU befindet.

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-4353 ein.

Produktdetails



1 M-Taste (Foto-Taste)

2 Ein/Aus-Taste

3 Mikrofon

4 Aufnahme-Taste + Status-LED

5 Lautsprecher

6 Linse

7 Öse

8 microSD-Kartenschacht

9 Micro-USB-Anschluss

10 Reset-Taste

Inbetriebnahme

Speicherkarte einsetzen



HINWEIS:

Die Speicherkarte darf nur in ausgeschaltetem Geräte-Zustand eingesetzt oder entnommen werden. Sonst droht Datenverlust.

Verwenden Sie nur microSD-Karten Class 6 oder schneller. Formatieren Sie die Karte vor Inbetriebnahme in FAT32 (bei 64-GB-Karten ist auch exFAT möglich).

Schieben Sie eine microSD-Karte (bis 64 GB) mit der abgerundeten Ecke voraus in den microSD-Kartenschacht Ihrer Kamera. Die goldenen Kontaktpunkte zeigen dabei zur Vorderseite der Kamera. Ein leichter Federwiderstand muss überwunden werden bis die microSD-Karte einrastet.



HINWEIS:

Entnehmen Sie die Speicherkarte, indem Sie sie ein kleines Stück tiefer in den Kartenschacht drücken und dann herausziehen.

Akku laden

Laden Sie den integrierten Akku vor dem ersten Gebrauch vollständig auf. Verbinden Sie Ihre Kamera über das mitgelieferte USB-Kabel mit einem geeigneten USB-Netzteil oder dem USB-Port eines eingeschalteten Computers. Während des Ladevorgangs leuchtet die Status-LED grün. Sobald der Akku vollständig geladen ist, erlischt die Status-LED.

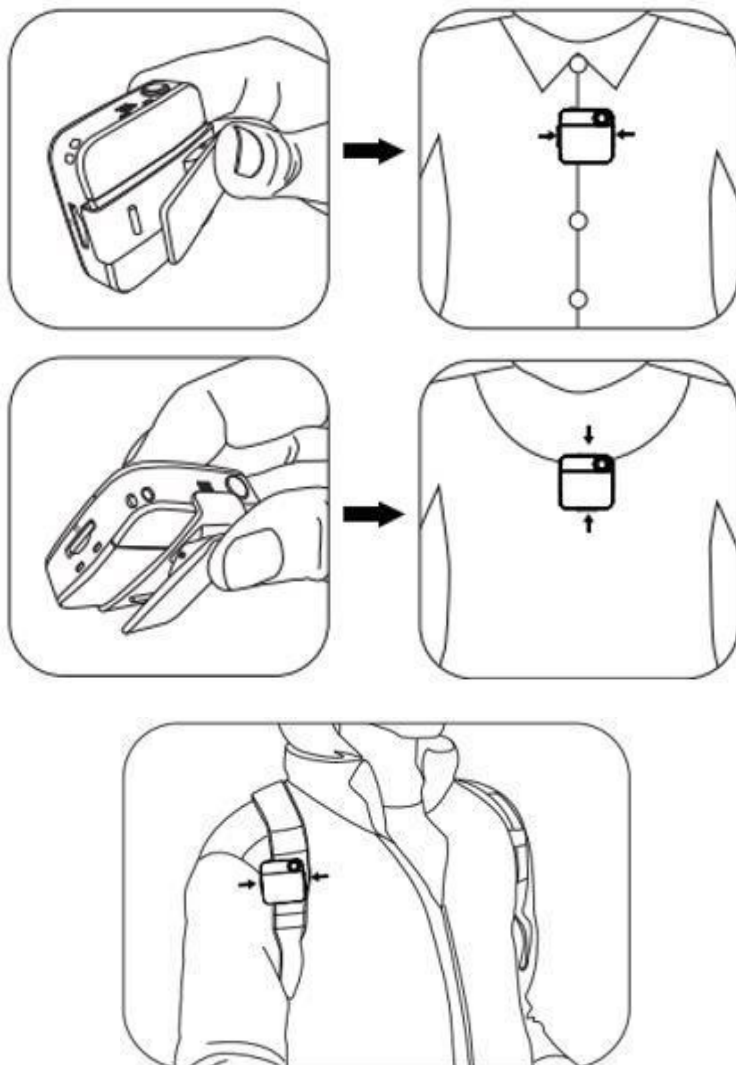


HINWEIS:

Laden Sie den Akku auf, wenn ein Signalton erklingt und die Status-LED rot blinkt.

Clip befestigen

Drücken Sie den Clip so an die Rückseite Ihrer Kamera, dass die Sicherheitsstifte des Clips passend in den Clip-Aussparungen (oben/unten oder links/rechts) der Kamera einrasten. Überprüfen Sie den sicheren Halt der Kamera!



Verwendung

Einschalten



HINWEIS:

Wenn Sie die Kamera einschalten, während sie an das Ladegerät angeschlossen ist, gibt die Kamera nach einigen Sekunden kurze Signaltöne von sich und die LED leuchtet türkisblau.

Schalten Sie Ihre Kamera ein, indem Sie die Ein/Aus-Taste zwei Sekunden gedrückt halten. Die Status-LED leuchtet einige Sekunden lang rot und dann blau.



HINWEIS:

Standardmäßig befindet sich Ihre Kamera nach dem Einschalten im Video-Modus.

WLAN ein-/ausschalten

Das WLAN Ihrer Kamera ist standardmäßig eingeschaltet.

Drücken Sie kurz die Ein/Aus-Taste, um das WLAN ein- (Status-LED blau) oder auszuschalten (Status-LED rot).

Ausschalten

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

App



HINWEIS:

Apps werden ständig weiterentwickelt und verbessert. Es kann daher vorkommen, dass die Beschreibung der App in dieser Bedienungsanleitung nicht mehr der aktuellsten App-Version entspricht.

App installieren

Zum Betrieb benötigen Sie eine App, die eine Verbindung zwischen Ihrer Kamera und Ihrem Mobilgerät herstellen kann. Wir empfehlen hierzu die kostenlose App **PlusCam**. Suchen Sie diese im Google Play Store (Android) oder App-Store (iOS) und installieren Sie sie auf Ihrem Mobilgerät.



HINWEIS:

*Das WLAN-Passwort Ihrer Kamera lautet **12345678**. Ändern Sie das Passwort nach der ersten Verbindung unverzüglich.*

Kamera mit Mobilgerät verbinden

Android

1. Starten Sie die App.
2. Tippen Sie auf das Plus-Symbol.
3. Wählen Sie die verfügbare Kamera aus.
4. Geben Sie das WLAN-Passwort Ihrer Kamera ein (Standard: **12345678**).
5. Tippen Sie auf **Bestätigen**. Sie gelangen zum Kamera-Tab der App.



HINWEIS:

Wenn Sie das erste mal auf Live-Ansicht tippen, erscheint eine Meldung. Tippen Sie auf **Nein**.

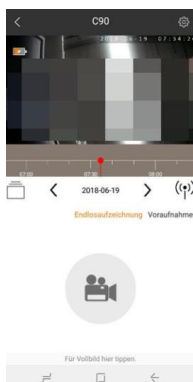


iOS

1. Starten Sie die App.
2. Tippen Sie auf das Plus-Symbol.
3. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Display.
4. Geben Sie das WLAN-Passwort Ihrer Kamera ein (Standard: 12345678).
5. Kehren Sie zur App zurück.
6. Die Geräte werden verbunden. Sie gelangen zum Kamera-Tab der App.

Kamera-Tab

Nach der Anmeldung gelangen Sie automatisch zum Kamera-Tab.



Falls nicht, tippen Sie oben auf die Kamera.

Im Kamera-Tab der App haben Sie Zugriff auf die verschiedenen Aufnahme-Modi (Endlosaufzeichnung, Voraufnahme, Foto, Zeitlupe, Echtzeit (Livestream)) sowie die Kamera-Einstellungen.

- **Endlosaufzeichnung / Dauerschleife**

Diese Aufnahmen werden nur auf der microSD-Karte gespeichert. Es handelt sich um eine Daueraufnahme, die in 5/15/30-minütige Abschnitte aufgeteilt ist und in diesen

Abschnitten gespeichert wird. Die Aufnahme wird durch Antippen des Kamera-Symbols gestartet und läuft so lange, bis die Kamera wieder ausgeschaltet wird oder der Akku leer ist.

- **Voraufnahme**

Maximal 30-sekündige Aufnahmen, die nur in der App und nicht auf der microSD-Karte gespeichert werden. Sie können als Test-Aufnahmen verwendet werden, bevor das eigentliche Video aufgenommen werden soll.

- **Foto**

Foto aufnehmen



HINWEIS:

Fotos, die über die Foto-Taste der Kamera aufgenommen werden, werden nur auf der microSD-Karte gespeichert. Fotos, die über die App aufgenommen werden, werden nur in der App gespeichert.

- **Zeitlupe**

Aufnahme eines Videos, das in Zeitlupe wiedergegeben wird. Das Video wird auf der microSD-Karte gespeichert.

- **Echtzeit starten / Echtzeit**

Live-Stream, für Details siehe Abschnitt **Livestream**.

- **Kamera-Einstellungen**

Rufen Sie die Kamera-Einstellungen auf, indem Sie oben rechts auf das Einstellungs-Symbol tippen:



HINWEIS:

Um vom Kamera-Tab oder Info-Tab auf die Startseite der App zu gelangen, tippen Sie oben auf den Pfeil nach links.

Livestream

1. Tippen Sie oben rechts auf **Einstellungen**.
2. Tippen Sie auf den Menüpunkt **WLAN einrichten / WLAN Konfiguration**.
3. Warten Sie gegebenenfalls einige Sekunden, bis die verfügbaren Netzwerke angezeigt werden. Tippen Sie dann auf das gewünschte WLAN-Netzwerk.
4. Geben Sie gegebenenfalls das Passwort des gewählten Netzwerks ein.
5. Android:
Tippen Sie auf **Einstellungen** und anschließend auf **Bestätigen**. Sie gelangen in das WLAN-Menü Ihres Mobilgeräts. Verlassen Sie das WLAN-Menü und öffnen Sie die App. Tippen Sie wieder auf Ihre Kamera. Tippen Sie dann erneut auf Ihre Kamera.

iOS:

Verlassen Sie die App und öffnen Sie das WLAN-Menü Ihres Mobilgeräts. Verbinden Sie sich mit dem in Schritt 3 ausgewählten Netzwerk. Öffnen Sie die App und tippen Sie oben rechts auf **Weiter**. Wenn kein Gerät gefunden wird, tippen Sie oben links auf **Zurück**. Tippen Sie dann auf Ihre Kamera. Eine Meldung erscheint. Tippen Sie auf **Zum Anzeigen weiter**.

6. Tippen Sie im Kamera-Tab auf **Echtzeit starten / Echtzeit**.



HINWEIS:

Diese Option befindet sich ganz rechts in der Auflistung der Aufnahme-Modi. Um dorthin zu gelangen, ziehen Sie die Symbole in der unteren Bildschirmhälfte nach links.

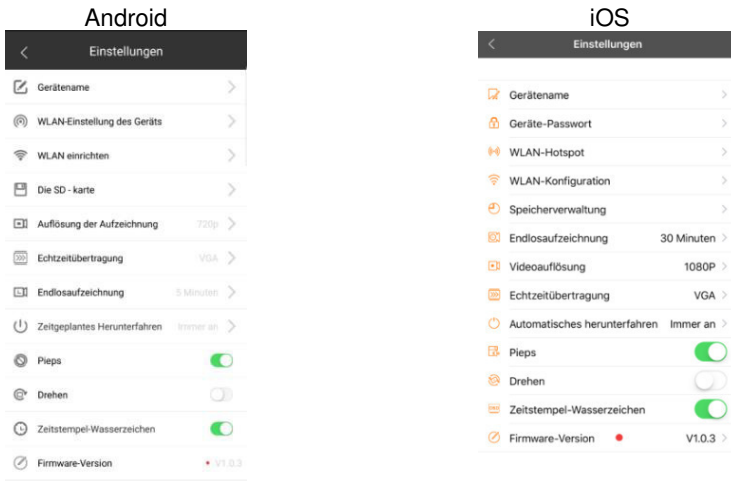
7. Wählen Sie eine Plattform zur Wiedergabe des Livestreams aus. Tippen Sie gegebenenfalls auf **Fortfahren** (iOS).
8. Melden Sie sich mit Ihrem YouTube / Facebook-Konto an.
9. Android:
Tippen Sie gegebenenfalls auf **Zulassen**. Tippen Sie unten auf Ihre bereits vorhandene Aufnahme oder erstellen Sie ein neues Ereignis, um den Livestream zu starten.
10. iOS:
Tippen Sie gegebenenfalls auf **Zulassen**. Geben Sie dem Video einen Titel, wählen Sie die gewünschten Öffentlichkeitseinstellungen und tippen Sie oben rechts auf **Publish**.
11. Android:
Um den Livestream zu beenden, tippen Sie auf das rote Stopp-Symbol in der App.
12. iOS:
Um den Livestream zu beenden, tippen Sie erneut auf das Echtzeit-Symbol im Kamera-Tab und bestätigen Sie.
12. Um die Verbindung zwischen Kamera und Mobilgerät zu beenden, gehen Sie zur Übersicht zurück, tippen Sie auf **Bearbeiten**. Entfernen Sie die Kamera, indem Sie auf das Kreuz-Symbol oben rechts tippen.

Kamera-Einstellungen

- Rufen Sie die Kamera-Einstellungen auf, indem Sie oben rechts auf folgendes Symbol tippen:



Tippen Sie auf einen Menüpunkt und nehmen Sie dann die gewünschten Einstellungen vor. Tippen Sie oben auf den Pfeil nach links, um die Einstellungen zu verlassen.



WLAN-Passwort ändern

Ändern Sie nach der ersten Anmeldung unverzüglich das WLAN-Passwort Ihrer Kamera, damit unbefugte Dritte keinen Zugriff auf Ihre Kamera haben.

Android:

1. Rufen Sie die Kamera-Einstellungen auf.
2. Tippen Sie auf den Menüpunkt **WLAN-Einstellung des Geräts**.
3. Tippen Sie auf das zweite Feld. Geben Sie dort das neue Passwort ein.
4. Tippen Sie auf **Bestätigen**.

iOS:

1. Rufen Sie die Kamera-Einstellungen auf.
2. Tippen Sie auf den Menüpunkt **WLAN Hotspot**.
3. Tippen Sie auf **Passwort**.
4. Geben Sie das neue Passwort ein.
5. Tippen Sie oben rechts auf **Fertig**.

Info-Tab

Rufen Sie den Info-Tab auf, indem Sie auf der Startseite der App unten rechts auf folgendes Symbol tippen:



HINWEIS:

Um vom Kamera-Tab oder Info-Tab auf die Startseite der App zu gelangen, tippen Sie oben auf den Pfeil nach links.

Folgende Menüpunkte stehen Ihnen im Info-Tab zur Verfügung:

- Album
- Cache löschen
- Anleitung / FAQs (in Englisch)
- App-Infos (Über)
- Exit (Android)

Tippen Sie auf einen Menüpunkt, um ihn zu öffnen.

Datenschutz

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

- Löschen Sie alle Daten.
- Setzen Sie das Gerät auf Werkseinstellungen zurück.
- Entfernen Sie das Gerät aus der App.
- Entfernen Sie die microSD-Karte.

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

Technische Daten

Li-Ion-Akku		450 mAh
Ladestrom		5 V DC / 0,5 A
Betriebszeit (bei Dauer-Aufnahme)		bis zu 2,5 Stunden
WLAN		802.11 b/g/n
Kamera	Blende	F2,5
	Blickwinkel	120°
Video-Auflösung		1920 x 1080 / 30 Bps
		1280 x 720 / 15 Bps (interpoliert)
Foto-Auflösung		1280 x 720
Aufnahme-Formate		AVI (H.264), JPEG
Aufnahme-Modi		Manuelle Aufnahme, Loop-Aufnahme, Automatisch
Livestream-Funktion		Ja
Fernzugriff-Funktion		Ja
Anschlüsse		Micro-USB-Anschluss microSD-Kartenschacht
Speicherkarte		bis 64 GB ab Class 6
Maße		41 x 41 x 13 mm
Gewicht		25 g

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 your 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 author's 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

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

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:

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b) 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.
- c) 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:

- a. 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,
- b. 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 machinereadable 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,
- c. 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 an idea of what it does.

Copyright (C) +++yyyy 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:

Yoyodyne, 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.

Kundenservice: 07631 / 360 – 350

Importiert von:

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

© REV3 – 17.09.2018 – LZ/BS/MF

SEL-220

Mini caméra HD wifi

à fonction Live Streaming

Mode d'emploi



Table des matières

Votre nouvelle mini caméra HD wifi.....	3
Contenu	3
Accessoires	3
Consignes préalables	4
Consignes de sécurité	4
Consignes importantes pour le traitement des déchets	5
Déclaration de conformité.....	5
Description du produit.....	6
Mise en marche	7
Insertion d'une carte mémoire	7
Chargement de la batterie	7
Fixation du clip.....	8
Utilisation.....	9
Allumage.....	9
Activer/Désactiver le wifi.....	9
Éteindre	9
Application.....	9
Installer l'application	9
Connexion de la caméra à un appareil mobile.....	10
Android	10
iOS	10
Onglet Caméra	10
Live Streaming.....	11
Paramètres de la caméra	12
Modifier le mot de passe wifi.....	13
Onglet Info.....	13
Protection des données.....	14
CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL LIBRE	16

Votre nouvelle mini caméra HD wifi

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi cette mini caméra HD wifi. Partagez en temps réel avec vos proches les moments palpitants de votre vie : grâce à la fonction live streaming, vos amis ont vraiment l'impression d'être avec vous, même à des milliers de kilomètres de là. En votre absence, vous pouvez simplement profiter de l'image HD pour surveiller votre maison.

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

Contenu

- Mini caméra HD wifi SEL-220
- Câble USB (50 cm)
- Clip
- Mode d'emploi

Accessoires

Accessoires requis (non fournis) :

- Carte MicroSD (jusqu'à 64 Go, à partir de classe 6)
(disponible séparément sur <https://www.pearl.fr/>)
- Appareil mobile avec Android 4.0 (ou supérieur) / iOS 8.0 (ou supérieur)
- Connexion de données mobiles (pour Live Streaming)

Accessoires en option (non fournis) :

- Mini support anneau (p. ex. HZ2175)
- Lot de 2 supports magnétiques (p. ex. PE6218)
- Adaptateur secteur USB

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

Consignes préalables

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 blessures !
- 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 doit toujours être facilement accessible, pour que l'appareil puisse être rapidement débranché en cas d'urgence.
- N'ouvrez pas le produit. Ne tentez jamais de réparer vous-même le produit !
- Conservez le produit hors de la portée et de la vue des enfants !
- Surveillez les enfants pour vous assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
- Manipulez le produit avec précaution. Un coup, un choc, ou une chute, même de faible hauteur, peut l'endommager.
- N'exposez pas le produit à l'humidité ni à une chaleur extrême.
- Ne plongez jamais l'appareil dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- Ne laissez pas la batterie intégrée chauffer à plus de 60 °C et ne la jetez pas dans le feu : Risque d'explosion et d'incendie !
- Ne court-circuitez pas la batterie.
- N'essayez jamais d'ouvrir la batterie.
- Restez à proximité de la batterie lors du chargement et contrôlez régulièrement sa température.
- Interrompez immédiatement le processus de chargement en cas de surchauffe. Une batterie qui chauffe fortement ou se déforme au cours du chargement est défectueuse. Vous ne devez pas continuer à l'utiliser.
- N'exposez pas la batterie à des charges mécaniques. Évitez de faire tomber, de frapper, de tordre ou de couper la batterie.
- Veillez à ne jamais décharger complètement la batterie : cela diminue sa durée de vie.
- 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 du lieu de stockage est comprise entre 10 et 20 °C.
- Respectez la législation locale concernant les libertés individuelles et le droit à l'image. La législation française interdit de filmer, enregistrer ou photographier des personnes à leur insu. Elle requiert également l'autorisation des personnes concernées avant toute utilisation et/ou diffusion d'enregistrements audio, photo ou vidéo. Avant d'installer une caméra de surveillance (notamment une caméra discrète) à votre domicile, si des salariés y travaillent, la loi française actuelle vous oblige à faire une déclaration à la CNIL.

et à en informer le(s) salarié(s) par écrit. Vous trouverez des informations plus détaillées sur le site de la CNIL (www.cnil.fr).

- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation.
- Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation et/ou au non-respect des consignes de sécurité.
- Sous réserve de modification et d'erreur !

Consignes importantes pour le traitement des déchets

Cet appareil électronique ne doit PAS être jeté dans la poubelle de déchets ménagers. Pour l'enlèvement approprié des déchets, veuillez vous adresser aux points de ramassage publics de votre municipalité. Les détails concernant l'emplacement d'un tel point de ramassage et des éventuelles restrictions de quantité existantes par jour/mois/année, ainsi que sur des frais éventuels de collecte, sont disponibles dans votre municipalité.



Déclaration de conformité

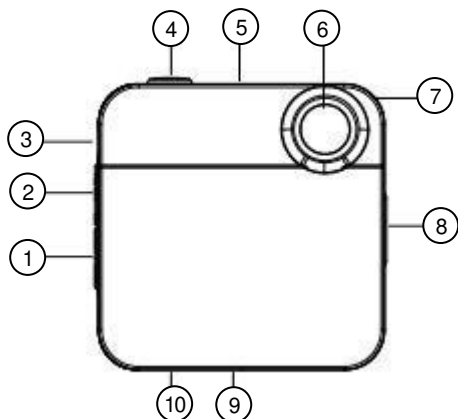
La société PEARL.GmbH déclare ce produit NX-4353 conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2011/65/UE, relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques, 2014/30/UE, concernant la compatibilité électromagnétique, et 2014/53/UE, concernant la mise à disposition sur le marché d'équipements radioélectriques.

Kurtasz, A.

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 M (touche Photo) | 6 | Lentille |
| 2 | Bouton Marche/Arrêt | 7 | Crochet |
| 3 | Microphone | 8 | Fente pour carte MicroSD |
| 4 | Bouton Enregistrement + LED de statut | 9 | Port Micro-USB |
| 5 | Haut-parleur | 10 | Bouton Reset |

Mise en marche

Insertion d'une carte mémoire



NOTE :

La carte mémoire ne doit être insérée et retirée que lorsque l'appareil est éteint. Sinon, vous risquez une perte de données.

N'utilisez que des cartes MicroSD de classe 6 ou supérieur. Formatez les cartes en FAT32 avant utilisation (vous pouvez utiliser le format EXFAT pour les cartes 64 Go).

Insérez une carte MicroSD (jusqu'à 64 Go) dans la fente correspondante de la caméra, en plaçant le coin arrondi vers l'avant. Les fiches de contact dorées doivent être orientées vers le témoin de fonctionnement. Vous devez sentir une légère pression sur le ressort d'éjection jusqu'à ce que la carte soit insérée.



NOTE :

Pour retirer la carte mémoire, enfoncez-la légèrement vers l'intérieur de la fente puis tirez-la en dehors.

Chargement de la batterie

Avant la première utilisation, chargez complètement la batterie intégrée. À l'aide du câble USB fourni, branchez votre caméra à un adaptateur secteur USB ou à un port USB libre d'un ordinateur allumé. Pendant le chargement, la LED de statut brille en vert. Dès que la batterie est entièrement chargée, la LED de statut s'éteint.

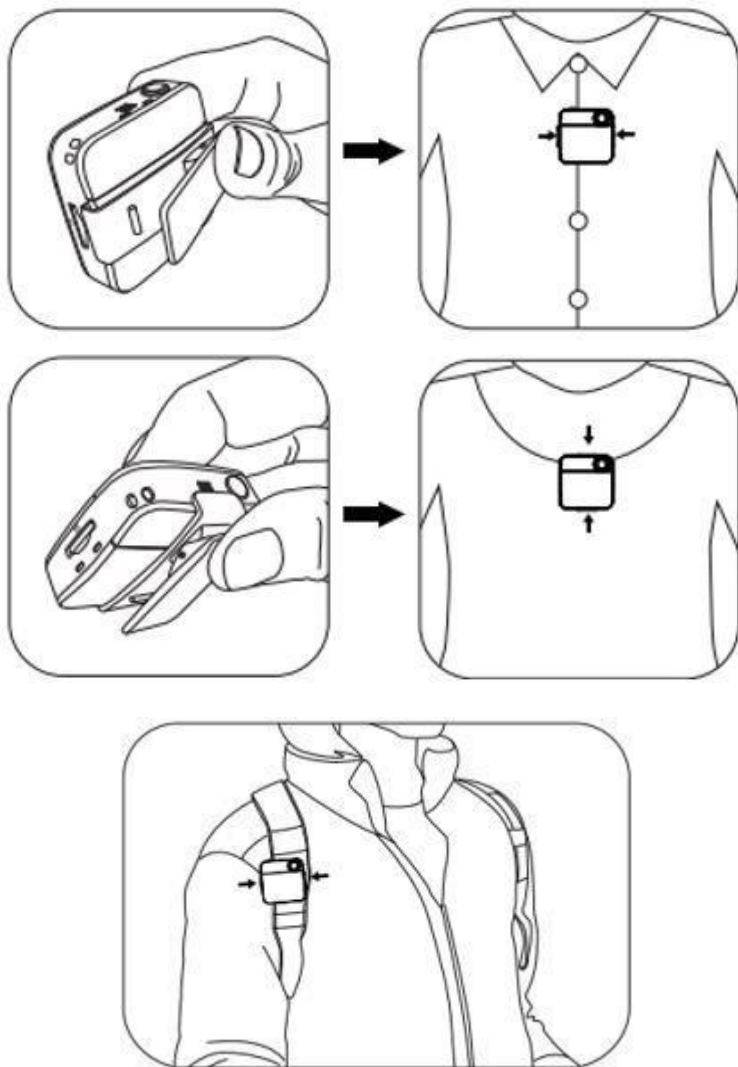


NOTE :

Chargez la batterie lorsqu'un signal sonore se fait entendre et que la LED de statut clignote en rouge.

Fixation du clip

Pressez le clip à l'arrière de la caméra, de façon à ce que les goupilles de sécurité du clip coïncident avec les trous correspondants de la caméra (haut/bas ou gauche/droite) et s'y enclenchent. Vérifiez que la caméra tient bien en place !



Utilisation

Allumage



NOTE :

Si vous allumez la caméra alors qu'elle est branchée au chargeur, elle émet de courts signaux sonores après quelques secondes et la LED brille en bleu turquoise.

Allumez la caméra en maintenant le bouton Marche/Arrêt appuyé pendant deux secondes. La LED de statut brille en rouge puis en bleu pendant quelques secondes.



NOTE :

Au démarrage, votre caméra se trouve par défaut en mode Vidéo.

Activer/Désactiver le wifi

Le wifi de la caméra est activé par défaut.

Appuyez brièvement sur la touche Marche/Arrêt pour activer (LED de statut bleue) ou désactiver (LED de statut rouge) le wifi.

Éteindre

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

Application



NOTE :

L'application est continuellement améliorée. Par conséquent, il se peut que la description de l'application dans ce mode d'emploi ne corresponde pas à la version de l'application la plus récente.

Installer l'application

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



NOTE :

*Le mot de passe wifi de la caméra est **12345678**. Après la première connexion, modifiez le mot de passe sans attendre.*

Connexion de la caméra à un appareil mobile

Android

1. Démarrez l'application.
2. Appuyez sur le symbole +.
3. Appuyez sur **Connecter un appareil**.
4. Appuyez sur **Ajouter un appareil**.
5. Sélectionnez la caméra disponible.
6. Saisissez le mot de passe wifi de votre caméra (par défaut : **12345678**).
7. Appuyez sur **Confirmer**. Vous accédez à l'Onglet Caméra de l'application.



NOTE :

*Lorsque vous appuyez pour la première fois sur Live Streaming, une notification apparaît. Appuyez sur **Non**.*

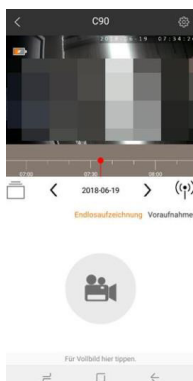


iOS

1. Démarrez l'application.
2. Appuyez sur le symbole +.
3. Appuyez sur **Connecter un appareil**.
4. Appuyez sur **Ajouter un appareil**.
5. Suivez les instructions affichées à l'écran.
6. Saisissez le mot de passe wifi de votre caméra (par défaut : 12345678)
7. Revenez à l'application.
8. Les appareils se connectent. Vous accédez à l'Onglet Caméra de l'application.

Onglet Caméra

Après que la connexion a réussi, vous accédez automatiquement à l'Onglet Caméra.



Si ce n'est pas le cas, appuyez en haut sur la caméra.

L'onglet Caméra de l'application vous donne accès aux différents modes d'enregistrement (enregistrement continu, pré-enregistrement, photo, ralenti, temps réel (live stream)) et aux réglages de la caméra.

- **Enregistrement continu / boucle continue**

Les enregistrements sont sauvegardés sur la carte MicroSD. Il s'agit d'un enregistrement continu divisé en sections de 5 / 15 / 30 minutes et stocké sous forme de sections. L'enregistrement commence lorsque vous touchez l'icône de caméra, et se poursuit jusqu'à ce que la caméra soit mise hors tension ou que la batterie soit épuisée.

- **Préenregistrement**

Enregistrements de 30 secondes maximum, sauvegardés sur l'application uniquement et non sur la carte MicroSD. Ils peuvent être utilisés comme enregistrements de test avant de lancer le vrai enregistrement vidéo.

- **Photo**

Prendre une photo



NOTE :

Les photos prises avec le bouton Photo de l'appareil photo ne sont stockées que sur la carte MicroSD. Les photos prises avec l'application ne sont stockées que sur l'application.

- **Ralenti**

Enregistrement d'une vidéo lue au ralenti. La vidéo est enregistrée sur la carte MicroSD.

- **Temps réel**

Live Streaming ; pour plus de détails, aller au chapitre **Live Streaming**.

- **Réglages de la caméra**

Accédez aux Réglages de la caméra en appuyant sur le symbole de réglage situé en haut à droite :



NOTE :

Appuyez en haut sur la flèche orientée vers la gauche pour revenir à la page d'accueil depuis l'onglet Caméra ou l'onglet Info.

Live Streaming

1. Appuyez en haut à droite sur **Réglages**.
2. Appuyez sur l'élément de menu **Configurer le wifi**.
3. Attendez si besoin quelques minutes jusqu'à ce que le réseau disponible soit affiché. Appuyez ensuite sur le réseau Internet sans fil de votre choix.
4. Saisissez si besoin le mot de passe du réseau choisi.
5. Android :
Appuyez sur **Réglages** puis sur **Confirmer**. Vous accédez au menu wifi de votre appareil mobile. Quittez le menu wifi et ouvrez l'application. Appuyez sur votre caméra. Appuyez à nouveau sur votre caméra.

iOS :

Quittez l'application et ouvrez le menu wifi de votre appareil mobile. Connectez-vous au réseau sélectionné à l'étape 3. Ouvrez l'application et appuyez en haut à droite sur **Suivant**. Lorsque l'appareil est trouvé, appuyez en haut à gauche sur **Précédent**. Appuyez ensuite sur votre caméra. Un message apparaît. Appuyez sur **Affichage suivant**.

6. Dans l'onglet Caméra, appuyez sur **Lancer le temps réel**.

**NOTE :**

Cette option est située complètement à droite dans la liste des modes d'enregistrement. Pour y accéder, faites glisser le symbole dans la moitié inférieure de l'écran vers la gauche.

7. Choisissez une plateforme pour la lecture du steaming. Si besoin, appuyez sur **Poursuivre** (iOS).

8. Connectez-vous avec votre compte YouTube / Facebook.

Android :

Si besoin, appuyez sur **Autoriser**. Appuyez sur votre enregistrement affiché en dessous ou créez un nouvel événement pour démarrer le streaming en direct.

iOS :

Si besoin, appuyez sur **Autoriser**. Nommez la vidéo, sélectionnez les réglages de publication souhaités et appuyez sur **Publier** dans le coin supérieur droit.

10. Connectez-vous sur la plateforme pour voir l'image en direct ou modifier les réglages de publication de l'image en direct.

Android :

Arrêtez l'image en direct en appuyant sur le symbole Stop dans l'application.

iOS :

Pour arrêter l'image en direct, appuyez à nouveau sur l'icône de temps réel dans l'onglet Caméra et confirmez.

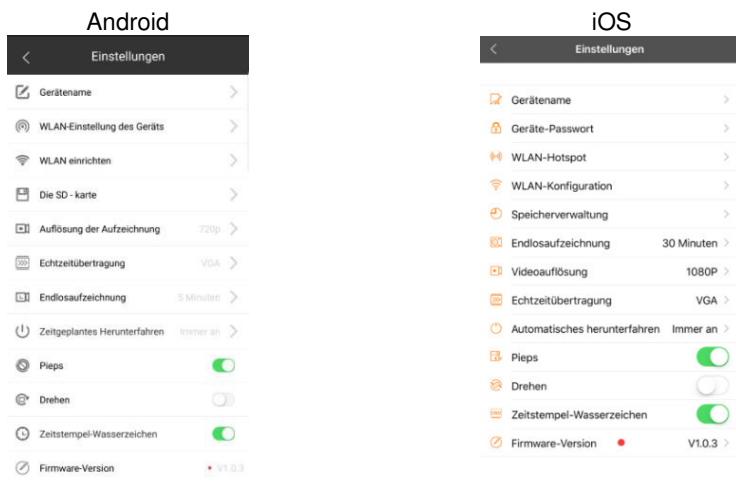
12. Pour rompre la connexion entre la caméra et l'appareil mobile, revenez à la Vue d'ensemble, appuyez sur **Modifier**. Supprimez la caméra en appuyant sur le symbole de croix en haut à droite.

Paramètres de la caméra

Accédez aux Paramètres de la caméra en appuyant sur le symbole situé en haut à droite :



Appuyez sur un point de menu et procédez ensuite aux réglages souhaités. Pour quitter les Paramètres, appuyez en haut sur la flèche pointée vers la gauche.



Modifier le mot de passe wifi

Changez immédiatement le mot de passe wifi de votre caméra après la première connexion, de manière à ce que les tiers non autorisés ne puissent avoir accès à la caméra.

Android :

1. Ouvrez les Paramètres de votre caméra.
2. Appuyez sur le point de menu **Paramètres wifi de l'appareil**.
3. Appuyez sur le deuxième champ. Saisissez le nouveau mot de passe.
4. Appuyez sur **Confirmer**.

iOS :

1. Ouvrez les réglages de votre caméra.
2. Appuyez sur l'élément de menu **Wifi hotspot**.
3. Appuyez sur **Mot de passe**.
4. Saisissez le nouveau mot de passe.
5. Appuyez en haut à droite sur **Terminer**.

Onglet Info

Accédez à l'onglet Info en appuyant sur l'icône suivante dans le coin inférieur droit de la page d'accueil de l'application :



**NOTE :**

Appuyez en haut sur la flèche orientée vers la gauche pour revenir à la page d'accueil depuis l'onglet Caméra ou l'onglet Info.

Vous avez alors accès aux points de menu suivants dans l'Onglet Info :

- Album
- Effacer le cache
- Mode d'emploi / FAQs (en anglais)
- Informations concernant l'application (À propos)
- Exit (Android)

Appuyez sur un point de menu pour l'ouvrir.

Protection des données

Avant de transférer l'appareil à un tiers, de le faire réparer ou même de le renvoyer, tenez compte les points suivants :

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

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

Caractéristiques techniques

Batterie lithium-ion		450 mAh
Courant de charge		5 V DC / 0,5 A
Durée de fonctionnement (en cas d'enregistrement continu)		Jusqu'à 2,5 heures
wifi		802.11 b/g/n
Caméra	Diaphragme	F2,5
	Angle de vue	120°
Résolution vidéo		1920 x 1080 / 30 images par seconde
		1280 x 720 / 15 images par seconde (interpolées)
Résolution photo		1280 x 720
Formats d'enregistrement		AVI (H.264), JPEG
Modes d'enregistrement		Enregistrement manuel, enregistrement en boucle, enregistrement automatique
Fonction Live Streaming		Oui
Fonction accès à distance		Oui
Connectique		Port Micro-USB Fente pour carte MicroSD
Carte mémoire		Jusqu'à 64 Go (à partir de classe 6)
Dimensions		41 x 41 x 13 mm
Poids		25 g

CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL LIBRE

Contrat de licence logiciel libre

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

Avertissement

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

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

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

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

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

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

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

Préambule

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

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

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

A cet égard l'attention de l'utilisateur est attirée sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, à la modification et/ou au développement et à la reproduction du logiciel par l'utilisateur étant donné sa spécificité de logiciel libre, qui peut le rendre complexe à manipuler et qui le réserve donc à des développeurs ou des professionnels avertis possédant des connaissances informatiques approfondies. Les utilisateurs sont donc

invités à charger et tester l'adéquation du logiciel à leurs besoins dans des conditions permettant d'assurer la sécurité de leurs systèmes et/ou de leurs données et, plus généralement, à l'utiliser et l'exploiter dans les mêmes conditions de sécurité. Ce contrat peut être reproduit et diffusé librement, sous réserve de le conserver en l'état, sans ajout ni suppression de clauses.

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

Article 1 - DÉFINITIONS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Parties : désigne collectivement le Licencié et le Concédant.

Ces termes s'entendent au singulier comme au pluriel.

Article 2 - OBJET

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

Article 3 - ACCEPTATION

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

* (i) le chargement du Logiciel par tout moyen notamment par téléchargement à partir d'un serveur distant ou par chargement à partir d'un support physique;

* (ii) le premier exercice par le Licencié de l'un quelconque des droits concédés par le Contrat.

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

Article 4 - ENTRÉE EN VIGUEUR ET DURÉE

4.1 ENTRÉE EN VIGUEUR

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

4.2 DURÉE

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

Article 5 - ÉTENDUE DES DROITS CONCÉDÉS

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

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

5.1 DROIT D'UTILISATION

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

1. la reproduction permanente ou provisoire du Logiciel en tout ou partie par tout moyen et sous toute forme.

2. le chargement, l'affichage, l'exécution, ou le stockage du Logiciel sur tout support.

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

vertu du Contrat.

5.2 DROIT D'APPORTER DES CONTRIBUTIONS

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

5.3 DROIT DE DISTRIBUTION

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

5.3.1 DISTRIBUTION DU LOGICIEL SANS MODIFICATION

Le Licencié est autorisé à distribuer des copies conformes du Logiciel, sous forme de Code Source ou de Code Objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée :

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

5.3.2 DISTRIBUTION DU LOGICIEL MODIFIÉ

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

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

5.3.3 DISTRIBUTION DES MODULES EXTERNES

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

5.3.4 COMPATIBILITÉ AVEC LA LICENCE GNU GPL

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

même version de la licence GNU GPL.

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

Article 6 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

6.1 SUR LE LOGICIEL INITIAL

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

6.2 SUR LES CONTRIBUTIONS

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

6.3 SUR LES MODULES EXTERNES

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

6.4 DISPOSITIONS COMMUNES

Le Licencié s'engage expressément :

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

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

Article 7 - SERVICES ASSOCIÉS

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

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

Article 8 - RESPONSABILITÉ

8.1 Sous réserve des dispositions de l'article 8.2, le Licencié a la faculté, sous réserve de prouver la faute du Concédant concerné, de solliciter la réparation du préjudice direct qu'il

subirait du fait du Logiciel et dont il apportera la preuve.

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

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

Article 9 - GARANTIE

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

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

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

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

Article 10 - RÉSILIATION

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

10.2 Le Licencié dont le Contrat est résilié n'est plus autorisé à utiliser, modifier ou

distribuer le Logiciel. Cependant, toutes les licences qu'il aura concédées antérieurement à la résiliation du Contrat resteront valides sous réserve qu'elles aient été effectuées en conformité avec le Contrat.

Article 11 - DISPOSITIONS DIVERSES

11.1 CAUSE EXTÉRIEURE

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

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

11.3 Le Contrat annule et remplace toute convention antérieure, écrite ou orale, entre les Parties sur le même objet et constitue l'accord entier entre les Parties sur cet objet. Aucune addition ou modification aux termes du Contrat n'aura d'effet à l'égard des Parties à moins d'être faite par écrit et signée par leurs représentants dûment habilités.

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

11.5 LANGUE

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

Article 12 - NOUVELLES VERSIONS DU CONTRAT

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

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

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

Article 13 - LOI APPLICABLE ET COMPÉTENCE TERRITORIALE

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

13.2 A défaut d'accord amiable dans un délai de deux (2) mois à compter de leur survenance et sauf situation relevant d'une procédure d'urgence, les différends ou litiges

seront portés par la Partie la plus diligente devant les Tribunaux compétents de Paris.
Version 2.0 du 2006-09-05.

Importé par :

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

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

REV2 – 20.06.2018 – BS//MF