

3er-Set WLAN-Gartenstrahler

mit RGB-CCT-LEDs, je 520 lm, dimmbar, App- und Sprachsteuerung

Bedienungsanleitung




ELESION®

Inhaltsverzeichnis

Ihr neues WLAN-Gartenstrahler-Set	4
Lieferumfang	4
Wichtige Hinweise zu Beginn	5
Sicherheitshinweise.....	5
Wichtige Hinweise zur Entsorgung.....	6
Konformitätserklärung	6
Produktdetails.....	7
Inbetriebnahme	8
1. Montage	8
2. Mit Stromversorgung verbinden	8
Weiteren Strahler hinzufügen (optional)	8
App installieren.....	10
Gartenstrahler mit App verbinden	10
Steuerseite der Gartenstrahler	12
1. Ein- und ausschalten.....	13
2. Weißes Licht einstellen	13
3. Buntes Licht einstellen	13
4. Leucht-Szene auswählen	14
5. Musiksynchronisation	14
6. Mehr	14
6.1. Zeitplan	14
6.2 Biorhythmus.....	15
7. Bitte nicht stören	15
8. Standardlicht	15
Geräte-Einstellungen.....	16
Sprachsteuerung	17
Sprachbefehle	17
Datenschutz	18
Technische Daten.....	18
GPL-Lizenztext.....	19

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

www.luminea.info

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

Ihr neues WLAN-Gartenstrahler-Set

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieses 3er-Sets WLAN-Gartenstrahler. Passen Sie Lichtfarbe und Helligkeit für jeden einzelnen Strahler individuell an - bequem per App und sogar per Sprachbefehl. Und schon erstrahlt Ihr Garten in beeindruckendem Lichterzauber.

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihr neues 3er-Set WLAN-Gartenstrahler optimal einsetzen können.

Lieferumfang

- 3 Strahler mit Erdspieß und Netzkabel
- Bedienungsanleitung

Empfohlene App

Zum Betrieb benötigen Sie eine App, die eine Verbindung zwischen dem Gartenstrahler-Set und Ihrem Mobilgerät herstellen kann. Ihr Gartenstrahler-Set ist kompatibel zu den Apps **ELESION** sowie **Tuya Smart** und **Smart Life**. Wir empfehlen für die Steuerung die kostenlose App **ELESION**.



ELESION:

*Scannen Sie den QR-Code, um eine Übersicht weiterer
ELESION-Produkte aufzurufen.*

Wichtige Hinweise zu Beginn

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. Geben Sie sie an Nachbenutzer weiter.
- Bitte beachten Sie beim Gebrauch die Sicherheitshinweise.
- Strahler, Zubehör und Verpackung stellen kein Spielzeug für Kinder dar. Halten Sie deshalb Kinder davon fern. Kinder müssen beaufsichtigt werden, um sicherzustellen, dass sie nicht mit dem Gerät spielen.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Alle Änderungen und Reparaturen am Produkt dürfen nur durch den Hersteller oder von durch ihn ausdrücklich hierfür autorisierte Personen durchgeführt werden.
- 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 extremer Hitze.
- Tauchen Sie das Produkt niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.
- Berühren Sie das Produkt nicht mit nassen oder feuchten Händen.
- Überprüfen Sie das Produkt vor der Inbetriebnahme auf Beschädigungen. Verwenden Sie es nicht, wenn es sichtbare Schäden aufweist.
- Benutzen Sie das Produkt niemals nach einer Fehlfunktion, z.B. wenn es ins Wasser oder heruntergefallen ist oder auf eine andere Weise beschädigt wurde.
- Achten Sie beim Betrieb an einer Steckdose darauf, dass das Produkt an einer Steckdose betrieben wird, die leicht zugänglich ist, damit Sie das Produkt im Notfall schnell vom Netz trennen können.
- Ziehen Sie den Netzstecker des Produktes nie mit nassen Händen aus der Steckdose.
- Wenn Sie den Stecker aus der Steckdose herausziehen wollen, ziehen Sie immer direkt am Stecker. Ziehen Sie niemals am Kabel, es könnte beschädigt werden. Transportieren Sie das Gerät zudem niemals am Kabel.
- Prüfen Sie, ob die auf dem Typenschild angegebene Netzspannung mit der Ihres Stromnetzes übereinstimmt.
- Achten Sie darauf, dass das Stromkabel nicht geknickt, eingeklemmt, überfahren wird oder mit Hitzequellen oder scharfen Kanten in Berührung kommt. Es darf außerdem nicht zur Stolperfalle werden.
- Ziehen Sie nach jedem Gebrauch oder bei Störungen während des Betriebs den Netzstecker des Geräts.
- Ziehen Sie den Netzstecker des Gerätes
 - nach jedem Gebrauch,
 - bei Störungen während des Betriebes,
 - vor jeder Reinigung des Gerätes.
- Das Gerät ist ausschließlich für den Haushaltsgebrauch oder ähnliche Verwendungszwecke bestimmt. Es darf nicht für gewerbliche Zwecke verwendet werden!

- Achten sie darauf, dass das Gerät beim Betrieb eine gute Standfestigkeit besitzt und nicht über das Netzkabel gestolpert werden kann.
- Schauen Sie nicht direkt in die leuchtenden LEDs, um Augenverletzungen zu vermeiden.
- Die LEDs sind nicht austauschbar. Entsorgen Sie das Gerät, wenn die LED kaputt ist.
- Das Gerät ist nur spannungsfrei, wenn dieses aus der Netzsteckdose gezogen wird
- 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 ZX-5169-675 in Übereinstimmung mit der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU + (EU)2015/863, der EMV-Richtlinie 2014/30/EU, der Niederspannungsrichtlinie 2014/35/EU, der Funkanlagen-Richtlinie 2014/53/EU und der Ökodesignrichtlinie 2009/125/EG befindet.

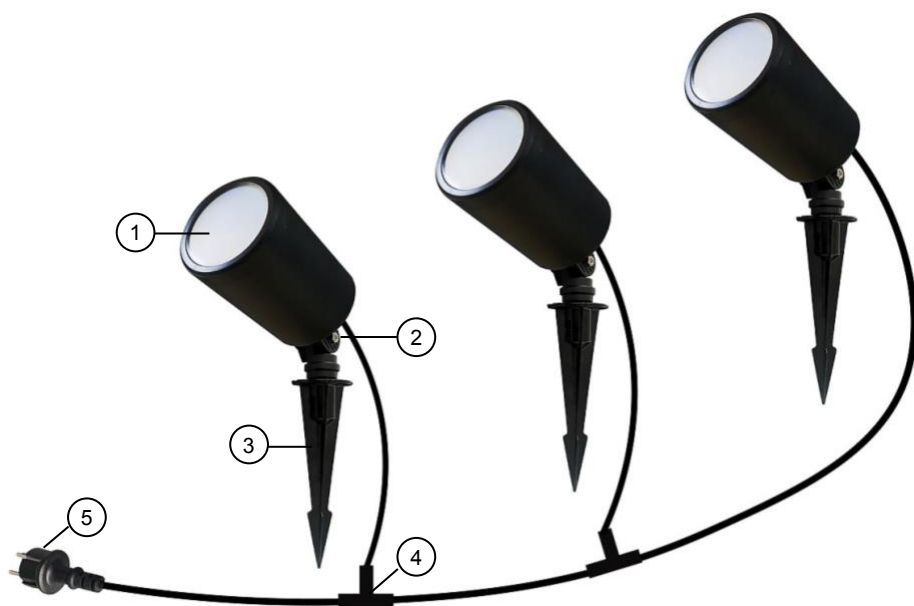
Kurtasz, A.

Qualitätsmanagement
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter www.pearl.de/support.
Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer ZX-5169 ein.



Produktdetails



1. LED
2. Einstellschraube
3. Erdspieß

4. Strahler-Anschluss
5. Netzstecker

Inbetriebnahme

1. Montage



ACHTUNG!

Nehmen Sie die Montage nur bei gezogenem Netzstecker vor.

1. Schrauben Sie jeweils einen Lampenkopf auf einen Erdspieß.
2. Lösen Sie die Einstellschraube am Lampenkopf und neigen Sie diesen in die gewünschte Position.
3. Drehen Sie die Einstellschraube wieder fest.
4. Stecken Sie die Erdspieße der Gartenstrahler am gewünschten Ort tief in die Erde, so dass sie stabil stehen. Achten Sie dabei darauf, dass das Anschlusskabel die Steckdose erreicht.

2. Mit Stromversorgung verbinden

Stecken Sie den Netzstecker des Gartenstrahler-Sets in eine geeignete Steckdose.

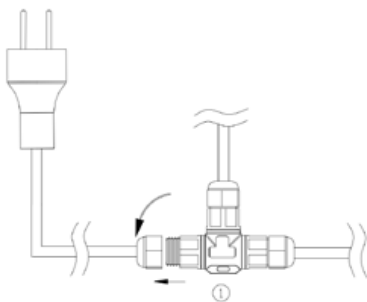
Weiteren Strahler hinzufügen (optional)



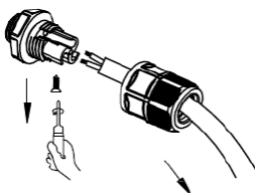
ACHTUNG!

Trennen Sie das Gartenstrahler-Set von der Stromversorgung, bevor Sie jegliche Installationsarbeiten vornehmen.

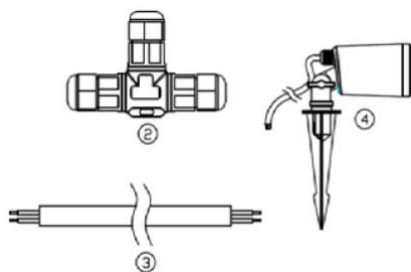
1. Trennen Sie das Gartenstrahler-Set von der Stromversorgung.
2. Schrauben Sie die Mutter zwischen Stecker und Strahler-Anschluss (1) auf.



3. Lösen Sie die Befestigungsschraube im Strahler-Anschluss (1) und ziehen Sie das Kabel heraus.



4. Nehmen Sie einen geeigneten Strahler-Anschluss (2), ein geeignetes Kabel (3) und einen geeigneten Strahler mit Kabel (4) zur Hand.

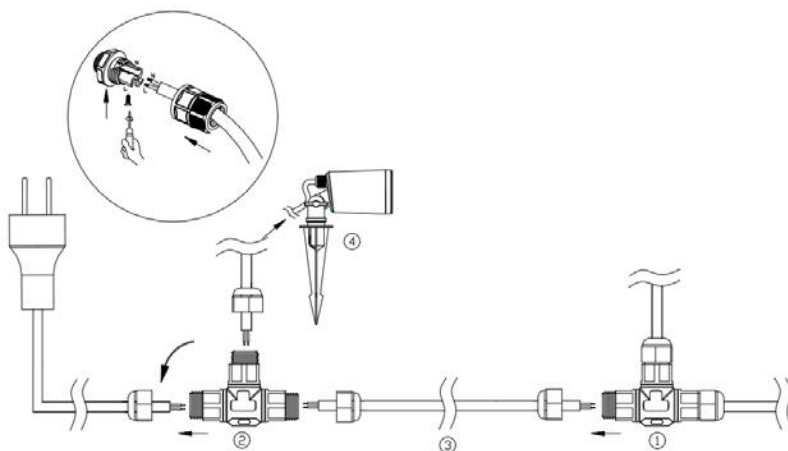


5. Lösen Sie die Mutter an der linken Seite des zusätzlichen Strahler-Anschlusses (2) und fädeln Sie das Netzstecker-Kabel ein. Verbinden Sie das Kabel korrekt mit dem Strahler-Anschluss und schrauben Sie die Befestigungsschraube und die Mutter fest.
 6. Wiederholen Sie Schritt 5, um den zusätzlichen Strahler (4) und das zusätzliche Kabel (3) mit dem Strahler-Anschluss (2) zu verbinden.
 7. Verbinden Sie dann das Kabel mit dem bereits vorhandenen Strahler-Anschluss (1).



ACHTUNG!

Lassen Sie die Elektroinstallation von einem qualifizierten Fachmann durchführen, wenn Sie keine oder keine ausreichenden Kenntnisse für Elektroinstallationen besitzen.



App installieren

Zur Steuerung per Mobilgerät benötigen Sie eine App, die eine Verbindung zwischen dem Gartenstrahler-Set und Ihrem Mobilgerät herstellen kann. Wir empfehlen hierzu die kostenlose App **ELESION**. Suchen Sie diese im Google Play Store (Android) oder App-Store (iOS) oder scannen Sie den entsprechenden QR-Code. Installieren Sie die App dann auf Ihrem Mobilgerät.



Android



iOS



HINWEIS:

Falls Sie noch nicht über ein ELESION-Konto verfügen, legen Sie sich bitte eines an. Die Registrierung in der App erfolgt per Email-Adresse.

Eine genaue Erklärung des Registrierungs-Vorgangs sowie eine allgemeine Übersicht der App finden Sie online unter www.pearl.de/support. Geben Sie dort im Suchfeld einfach die Artikelnummer ZX-5169 ein.



www.pearl.de/support

Gartenstrahler mit App verbinden



HINWEIS:

Ihr Gartenstrahler-Set kann nur in ein 2,4-GHz-Netzwerk eingebunden werden. 5-GHz-WLAN erkennen Sie meist daran, dass ein „5G“ an den Netzwerknamen angehängt ist.

1. Schalten Sie Bluetooth und die Ortungs-Funktion auf Ihrem Mobilgeräte ein. Diese Optionen werden nur zum Verbinden benötigt und können anschließend auf dem Mobilgerät wieder deaktiviert werden.
2. Verbinden Sie Ihr Mobilgerät mit dem 2,4-GHz-Netzwerk, in das Ihr Gartenstrahler-Set eingebunden werden soll.
3. Verbinden Sie das Gartenstrahler-Set mit der Stromversorgung. Alle Strahler sollten daraufhin zu blinken beginnen, womit sie sich im Kopplungsmodus befinden.

**HINWEIS:**

Sollten die Strahler nicht schnell blinken, ziehen Sie den Netzstecker und stecken Sie ihn wieder ein. Wiederholen Sie diesen Schritt gegebenenfalls bis zu 3-mal, um die Gartenstrahler zum Koppeln zurückzusetzen.

Nach ca. 3 Minuten ohne den Verbindungsaufbau zur App beenden die Gartenstrahler den Kopplungsmodus und die LEDs leuchten konstant anstatt zu blinken.

4. Öffnen Sie die App **ELESION** und melden Sie sich an.
5. Tippen Sie dann im **Mein-Zuhause**-Tab auf **Gerät hinzufügen** oder oben rechts auf das Plus-Symbol und dann auf **Gerät hinzufügen**, während Sie sich in Bluetooth-Reichweite des Gartenstrahler-Sets befinden. Die drei Gartenstrahler werden einzeln automatisch zum Koppeln vorgeschlagen.
6. Tippen Sie auf **Hinzufügen**. Ihr Gartenstrahler-Set wird nun eingebunden.
7. Tippen Sie nach dem erfolgreichen Koppeln von allen drei Gartenstrahlern auf **Weiter**.
8. Tippen Sie auf das Stift-Symbol neben Ihren Gartenstrahlern und geben Sie die gewünschten Gerätenamen ein. So sind Ihre Strahler später eindeutig zuordenbar. Tippen Sie dann im Eingabefenster auf **Speichern**.
9. Tippen Sie auf den Raum, in dem Ihr Gartenstrahler-Set in Gebrauch sein wird.

**HINWEIS:**

Die korrekte Raumzuteilung kann später bei der Nutzung von Familiengruppen oder Smart-Home-Aktionen wichtig sein. Sie kann auch nachträglich über die Geräte-Einstellungen geändert werden.

10. Tippen Sie oben auf **Fertig**. Die Gartenstrahler werden einzeln Ihrer Geräteliste hinzugefügt. Sie gelangen zur Geräteliste Ihrer App.

**HINWEIS:**

*Die Strahler Ihres Gartenstrahler-Sets werden einzeln in Ihrer Geräteliste aufgeführt, damit Sie alle Einstellungen individuell für jeden Strahler vornehmen können. Sie können Ihre Gartenstrahler auch zusammen steuern, indem Sie eine Gruppe erstellen. Öffnen Sie dazu die Steuerseite des Gartenstrahlers, tippen Sie oben rechts auf das **Stift-Symbol** und dann auf **Gruppe erstellen**.*

Wurde versehentlich die Verbindung zwischen Gartenstrahler-Set und App getrennt, blinken die LED-Leuchten für ca. 3 Minuten und anschließend ist das Gartenstrahler-Set automatisch wieder mit der App verbunden. Sie können auch 1x den Stecker ziehen und wieder einstecken, damit sich das Gartenstrahler-Set erneut mit der App verbindet.

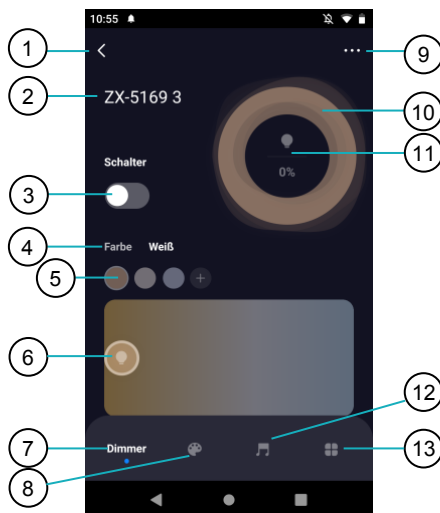
Steuerseite der Gartenstrahler



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.

1. Tippen Sie in der Geräteliste (Mein-Zuhause-Tab) auf Ihre Gartenstrahler. Die Steuerseite wird aufgerufen.
2. Steuern Sie Ihre Gartenstrahler, indem Sie auf das entsprechende Symbol tippen.



- | | |
|--|-----------------------------|
| 1. Zurück | 7. Licht-Steuerseite |
| 2. Gerätenamen | 8. Szenen-Auswahl |
| 3. Ein/Aus-Schalter | 9. Geräte-Einstellungen |
| 4. Leuchtmodus-Auswahl | 10. Eingestellte Lichtfarbe |
| 5. Direktauswahl der Leuchtfarbe | 11. Eingestellte Helligkeit |
| 6. Auswahlkreis für Leuchtfarbe und Helligkeit | 12. Musik-Synchronisation |
| | 13. Mehr |

1. Ein- und ausschalten

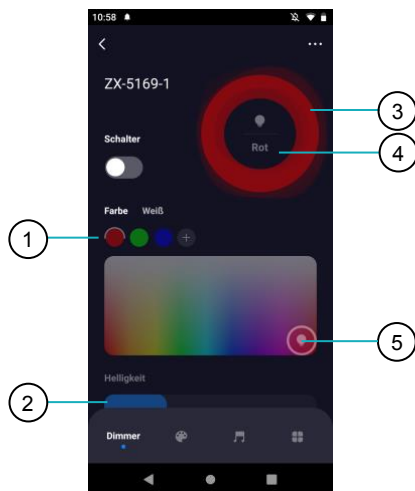
1. Tippen Sie auf der Steuerseite des Gartenstrahlers auf die Ein/Aus-Schalter (3), um den Strahler einzuschalten.
2. Tippen Sie erneut auf den Ein/Aus-Schalter (3), um ihn wieder auszuschalten.

2. Weißes Licht einstellen

1. Tippen Sie auf der Steuerseite des Gartenstrahlers bei der Leuchtmodus-Auswahl (4) auf **Weiß**.
2. Wählen Sie dann die Leuchtfarbe direkt aus (5) oder ziehen Sie den Auswahlkreis für Leuchtfarbe und Helligkeit (6) in den gewünschten Bereich.

3. Buntes Licht einstellen

1. Tippen Sie auf der Steuerseite des Gartenstrahlers bei der Leuchtmodus-Auswahl (4) auf **Farbe**.



- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| 1. Direktauswahl der Leuchtfarbe | 4. Lichtfarbe (in Schrift) |
| 2. Dimmer | 5. Auswahlkreis für Leuchtfarbe |
| 3. Anzeige der Lichtfarbe | |
2. Wählen Sie die Leuchtfarbe direkt aus (1) oder ziehen Sie den Auswahlkreis für die Leuchtfarbe (5) in den gewünschten Bereich.
 3. Tippen auf den Dimmer (2) und ziehen Sie ihn für helleres Licht nach rechts oder für weniger Licht nach links.

4. Leucht-Szene auswählen

1. Tippen Sie auf der Steuerseite des Gartenstrahlers auf Szenen-Auswahl (8).
2. Tippen Sie im darauf folgenden Fenster in der Leiste und der Bezeichnung *Szene* auf die gewünschte Lichtstimmung.
3. Tippen Sie auf das gewünschte Leuchte-Schema, um die Szene zu starten.
4. Um die ausgewählte Szene wieder zu stoppen, schalten Sie den Strahler auf der Licht-Steuerseite über den Ein/Aus-Schalter aus.

5. Musiksynchronisation

1. Tippen Sie auf der Steuerseite des Gartenstrahlers auf die Option Musik-Synchronisation (5).
2. Erlauben Sie der ELESION-App gegebenenfalls, Audioaufnahmen zu machen.
3. Tippen Sie auf das Play-Symbol (nach rechts zeigender Pfeil) der Licht-Stimmung *Rhythmus*, *Spiel* oder *Romantisch*, die zu Ihrer Musik passt.



HINWEIS:

Die Musiksynchronisation erfolgt über das Mikrofon Ihres Smartphones.

6. Mehr

Tippen Sie auf der Steuerseite des Gartenstrahlers auf Mehr (13).

6.1. Zeitplan

1. Tippen Sie unter Mehr (13) auf **Zeitplan**.
2. Tippen Sie auf das Plus-Symbol hinter der Bezeichnung Zeitplan.
3. Wählen Sie die Art des Zeitplans aus. Sie gelangen zu den Zeitplan-Einstellungen.
4. Stellen die Uhrzeit ein, zu der der Zeitplan aktiviert werden soll.
5. Wählen Sie unter der Zeiteinstellung die Tage aus, an welchen der Zeitplan aktiviert werden soll. Ohne die Auswahl eines Tages erfolgt die Steuerung einmalig zur eingestellten Uhrzeit.
6. Abhängig vom Zeitplan stehen Ihnen folgende weitere Optionen zur Auswahl:
 - 6.1. **Normaler Plan:** Stellen Sie ein, ob das Licht zur Zeitplan-Aktivierung ein- oder ausschalten soll.
 - 6.2. **Einschlaf-Plan:** Stellen Sie die Dauer ein, die das Licht heruntergedimmt werden soll, bis es vollständig ausschaltet.
 - 6.3. **Aufweck-Plan:** Stellen Sie zuerst die Dauer ein, bis das Licht die volle Helligkeit erreicht hat. Und stellen Sie dann ein, nach welcher Zeit, das Licht erlöschen soll.
 - 6.4. **Zufälliger Zeitplan:** Stellen Sie neben der Uhrzeit zur Aktivierung des Zeitplans auch die Uhrzeit zur Deaktivierung des Zeitplans ein. Wünschen Sie eine bestimmte Leuchtfarbe, dann wählen Sie diese unter **Benutzerdefinierte Farbe** aus. Der Zeitplan schaltet daraufhin im eingestellten Zeitraum das Licht zufällig ein und aus.
 - 6.5. **Zeischleife:** Stellen zuerst ein, wie lange das Licht leuchten soll und anschließend, wie lange das Licht pausieren soll. Wünschen Sie eine bestimmte Leuchtfarbe, dann wählen Sie diese unter **Benutzerdefinierte Farbe** aus. Der

Zeitplan schaltet daraufhin das Licht im Wechseln für die eingestellte Dauer ein und aus.

7. Tippen Sie oben rechts auf **Speichern**, um Ihre Eingaben zu übernehmen. Sie gelangen zur Übersichtsseite Ihrer gespeicherten Zeitpläne.
8. Tippen Sie auf den kleinen Pfeil hinter einem gespeicherten Zeitplan, um weitere Optionen anzeigen zu lassen.
9. Tippen Sie auf den Schalter hinter einer Zeitplan-Einstellung, um den Zeitplan zu aktivieren oder zu deaktivieren.
10. Um einen Zeitplan zu löschen, wischen Sie ihn nach links und bestätigen Sie das Löschen dann durch Antippen des Papierkorb-Symbols.

6.2 Biorhythmus

Sie haben die Möglichkeit, mit dem weißen Leuchten Ihrer Strahler natürliches Tageslicht zu imitieren und so Ihrem persönlichen Tagesablauf anzupassen. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

1. Tippen Sie unter Mehr (13) auf **Zeitplan**.
2. Tippen Sie auf den Schalter hinter der Option *Biorhythmus*, um den Biorhythmus zu aktivieren oder deaktivieren.
3. Tippen Sie auf Biorhythmus, um den Biorhythmus anzupassen.
4. Ziehen Sie jeden Uhrzeit-Auswahlkreis für Aufwachen, Tagsüber, Abends und Einschlafen auf die gewünschte Uhrzeit.
5. Tippen Sie oben rechts auf **Speichern**, um den eingestellten Biorhythmus zu übernehmen.

7. Bitte nicht stören

1. Tippen Sie unter Mehr (13) auf **Bitte nicht stören**.
2. Tippen Sie oben rechts auf **Speichern**, um die Optionen zu aktivieren.



HINWEIS:

Die Steuerung für das Licht wird nach Aktivierung dieser Option deaktiviert. Das Licht ist dann erst nach dem zweimaligen Ein- und Ausschalten des Strahlers wieder steuerbar.

8. Standardlicht

1. Tippen Sie unter Mehr (13) auf **Standardlicht**.
2. Wählen Sie aus, wie das Licht leuchten soll, wenn Sie es zum Beispiel mit einem Standard-Lichtschalter einschalten.
3. Tippen Sie oben rechts auf **Speichern**, um Ihre Einstellung zu übernehmen.

Geräte-Einstellungen

1. Tippen Sie auf der Steuerseite oben rechts auf das Icon für die Geräteeinstellungen.
2. Tippen Sie auf einen Menüpunkt oder die Schaltfläche neben einem Menüpunkt, um die gewünschten Optionen auszuwählen. Es stehen folgende Optionen zur Auswahl:

Menüpunkt	Funktion
Name des Gerätes	Namen, Symbol und Standort anpassen
Information des Geräts	IP-Adresse, Geräte-ID, Zeitzone und Signalstärke
Sofortige Szene und Automatisierung	Zeigt verknüpfte Geräte und Aktionen
Steuerung von Drittanbietern, die unterstützt werden	Liste unterstützter Drittanbieter
Offline-Meldung	Aktivierbare Push-Benachrichtigung beim WLAN-Verlust der Strahler für mehr als 30 Minuten
Gerät teilen	Zugriff auf Ihre Gartenstrahler mit anderen App-Nutzern teilen
Gruppe erstellen	Zum Erstellen einer Gerätegruppe zur gleichzeitigen Steuerung
FAQ & Rückmeldung	FAQs aufrufen und Feedback senden
Zum Startbildschirm hinzufügen	Für direkten Zugriff auf die Gartenstrahler vom Startbildschirm Ihres Mobilgeräts
Netzwerk überprüfen	Netzwerkstärke überprüfen
Firmware-Update	Informationen zur Firmware-Version, mit Option für automatisches Update
Das Gerät entfernen	Gartenstrahler aus der App löschen

Sprachsteuerung



HINWEIS:

Wie Sie Ihre Gartenstrahler mit Amazon Alexa oder Google Assistant verknüpfen, erfahren Sie in der allgemeinen App-Übersicht. Diese finden Sie online unter www.pearl.de/support. Geben Sie dort im Suchfeld einfach die Artikelnummer ZX-5169 ein.



www.pearl.de/support

Für die Nutzung der Alexa-Sprachbefehl-Funktion benötigen Sie ein Alexa-Voice-fähiges Gerät (z.B. unseren WLAN-Multiroom-Lautsprecher mit Bestell-Nr. ZX-1660, einen Echo Dot oder Echo) oder den Mobilgeräte-Dienst **Amazon Alexa** sowie ein **Amazon Konto**.

Für die Nutzung der **Google Home**-App benötigen Sie ein entsprechendes Lautsprecher-Gerät (z.B. Google Home, Google Home Max oder Google Home Mini) oder den Mobilgeräte-Dienst **Google Assistant** sowie ein **Google-Konto**.

Sprachbefehle



HINWEIS:

In der Liste lautet der in der ELESION-App vergebene Gerätenamen **XXX**. Ersetzen Sie diesen durch den von Ihnen in der App vergebenen Gerätenamen.

Je nach verwendetem System beginnen die Sprachbefehle mit **Alexa** oder **OK, Google**, gefolgt von den folgenden Anweisungen für die jeweilige Aktion:

Aktion	Befehl
Einschalten	schalte ... XXX an.
Ausschalten	schalte ... XXX aus.
Helligkeit verringern	dimme XXX.
Helligkeit erhöhen	erhelle XXX
Helligkeit in % ändern	XXX auf YY %
Warmweißes Licht	XXX warmweiß
Kaltweißes Licht	XXX kaltweiß
Buntes Licht, z.B. grün	XXX grün


Datenschutz

Bevor Sie das Gerät an Dritte weitergeben, zur Reparatur schicken oder zurückgeben:

- Entfernen Sie das Gerät aus der App.

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

Technische Daten

Stromversorgung		220 - 240 V AC 50/60 Hz
WLAN	Standard	802.11b/g/n
	Funkfrequenz	2,4 GHz
	Max. Sendeleistung	16 dBm
Helligkeit		Je bis zu 520 lm
Dimmbar		Per App
Lichtfarbe	RGB	Rot, Grün, Blau für bis zu 16 Mio. Farben
	CCT	Warm- bis Tageslichtweiß (2700 – 5000 K)
Abstrahlwinkel		70°
Energieeffizienzklasse		F
Schutzart	Strahler und Strahler-Anschluss	IP65, Schutz gegen Strahlwasser (Düse) aus beliebigem Winkel
	Netzstecker	IP44, Schutz gegen allseitiges Spritzwasser
		Schutzklasse II, Schutz durch doppelte oder verstärkte Isolierung
Leistungsaufnahme gesamt		21 W (3x 7 W)
Länge Anschlusskabel		Insgesamt: 5,5 m Zuleitung zum ersten Strahler-Anschluss: 1,5 m
Kabellänge zwischen Strahlern und Strahler-Anschlüssen		Abstand zwischen Strahler-Anschlüssen sowie Strahler-Anschluss und letztem Strahler: je 2 m 2 Strahler mit zusätzlicher Zuleitung: je 0,7 m
Maße		23,2 x 14 x 6,6 cm
Gewicht		265 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 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:

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 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,

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 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:

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:

DE: +49(0)7631-360-350

CH: +41(0)848-223-300

FR: +33(0)388-580-202

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

© REV2 – 14.06.2022 – GW/CR//MF

3 spots RVB CCT connectés

à intensité variable

Mode d'emploi



ELESION®

Table des matières

Vos nouveaux spots	3
Contenu	3
Consignes préalables	4
Consignes importantes concernant le traitement des déchets.....	6
Déclaration de conformité	6
Description du produit	7
Mise en marche	8
1. Montage	8
2. Branchement à l'alimentation.....	8
Ajouter un autre spot (facultatif)	8
Installer l'application.....	10
Connecter les spots à l'application.....	10
Page de commande des spots	12
1. Allumer et éteindre.....	13
2. Régler une lumière blanche.....	13
3. Régler une lumière colorée.....	13
4. Sélectionner le scénario lumineux.....	14
5. Synchronisation de la musique	14
6. Plus.....	14
6.1. Programme	14
6.2 Rythme biologique	15
7. Ne pas déranger	15
8. Lumière standard	15
Page de réglage de l'appareil	16
Commande vocale	17
Commande vocale.....	17
Protection des données	18
Caractéristiques techniques	18
Contrat de licence logiciel libre	19

Vos nouveaux spots

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi ces 3 spots RVB. Réglez la couleur de la lumière et l'intensité de chaque spot individuellement et confortablement via l'application. Vous pouvez même les contrôler par commande vocale. En quelques clics, votre jardin s'illumine d'une ambiance lumineuse impressionnante.

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

Contenu

- 3 spots avec piquet et câble d'alimentation
- Mode d'emploi

Application recommandée

L'utilisation du produit requiert une application capable d'établir une connexion entre vos spots et votre appareil mobile. Vos spots sont compatibles avec les applications **ELESION**, **Tuya Smart** et **Smart Life**. Nous recommandons l'application gratuite **ELESION**.



ELESION :

*Scannez le code QR pour accéder à une vue d'ensemble des autres produits **ELESION**.*

Consignes préalables

- 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. Transmettez-le le cas échéant à l'utilisateur suivant.
- 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.
- Respectez les consignes de sécurité pendant l'utilisation.
- Les spots, leurs accessoires et leurs emballages ne sont pas des jouets. Maintenez-les hors de portée des enfants. Surveillez les enfants pour vous assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de blessure !
- Toute modification ou réparation du produit doit être effectuée exclusivement par le fabricant ou par un spécialiste dûment autorisé.
- N'ouvrez jamais le produit, sous peine de perdre toute garantie. Ne tentez jamais de réparer vous-même le produit !
- Manipulez le produit avec précaution. Un coup, un choc, ou une chute, même de faible hauteur, peut l'endommager.
- N'exposez pas le produit à une chaleur extrême.
- Ne plongez jamais l'appareil dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- Ne manipulez pas l'appareil avec des mains mouillées ou humides.
- Avant la mise en marche, vérifiez que le produit n'est pas endommagé. N'utilisez pas l'appareil s'il présente des traces visibles d'endommagement.
- N'utilisez jamais l'appareil s'il présente un dysfonctionnement, s'il a été plongé dans l'eau, s'il est tombé ou a été endommagé d'une autre manière.
- Lors du branchement à une prise de courant, assurez-vous que la prise de courant à laquelle est branché le produit doit toujours être facilement accessible, pour que le produit puisse être rapidement débranché en cas d'urgence.
- Ne débranchez jamais la fiche d'alimentation de la prise de courant avec des mains mouillées ou humides.
- Lorsque vous débranchez la fiche d'alimentation de la prise de courant, tirez toujours directement sur la fiche. Ne tirez jamais sur le câble, il pourrait être endommagé. Ne transportez jamais l'appareil en le tenant par le câble.
- Vérifiez que la tension secteur indiquée sur la plaque signalétique correspond à celle de votre alimentation secteur.
- 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.

- Veillez à ne pas plier, écraser, pincer le câble d'alimentation, ni à l'exposer à des sources de chaleur ou des objets pointus ou tranchants. Évitez de laisser l'appareil devenir un obstacle sur lequel quelqu'un risquerait de trébucher.
- Débranchez la fiche d'alimentation de l'appareil en cas de dysfonctionnement pendant le fonctionnement ou après chaque utilisation.
- Débranchez la fiche d'alimentation de l'appareil :
 - après chaque utilisation,
 - en cas de problème lors du fonctionnement,
 - avant tout nettoyage de l'appareil.
- Cet appareil est conçu pour un usage domestique ou similaire uniquement. Cet appareil ne convient pas pour un usage industriel.
- Veillez à ce que l'appareil soit placé de façon stable lors de l'utilisation et que le câble ne constitue pas un obstacle sur lequel on pourrait trébucher.
- Ne regardez jamais directement dans les LED allumées afin d'éviter des dommages oculaires.
- Ne regardez jamais directement le rayon lumineux des spots.
- Ne pointez pas les spots directement dans les yeux d'une personne ou d'un animal.
- Les LED ne peuvent pas être remplacées. Jetez l'appareil si les LED ne fonctionnent plus.
- L'appareil n'est hors tension que lorsqu'il est débranché de la prise de courant.
- En raison des signaux bluetooth, veillez à maintenir une distance de sécurité suffisante entre l'appareil et toute personne pourvue d'un stimulateur cardiaque. En cas de doute ou de questions, adressez-vous au fabricant du stimulateur cardiaque ou à votre médecin.
- N'utilisez pas ce produit à proximité d'appareils médicaux.
- Les commandes Alexa ne sont données qu'à titre indicatif et sont susceptibles d'évoluer.
- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation.
- Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation et/ou au non-respect des consignes de sécurité.
- Sous réserve de modification et d'erreur !

Consignes importantes concernant le traitement des déchets

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



Déclaration de conformité

La société PEARL GmbH déclare ce produit, ZX-5169, conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2009/125/CE (du Parlement européen et du Conseil), établissant un cadre pour la fixation d'exigences en matière d'écoconception applicables aux produits liés à l'énergie, 2011/65/UE et 2015/863/UE, relatives à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques, 2014/30/UE, concernant la compatibilité électromagnétique, 2014/35/UE, concernant la mise à disposition sur le marché du matériel électrique destiné à être employé dans certaines limites de tension, et 2014/53/UE, concernant la mise à disposition sur le marché d'équipements radioélectriques.



Service Qualité
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

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



Description du produit



- 1. LED
- 2. Vis de réglage
- 3. Piquet

- 4. Raccord pour spot
- 5. Fiche d'alimentation secteur

Mise en marche

1. Montage



ATTENTION !

N'installez les appareils que lorsque leur prise est débranchée.

1. Vissez une tête de lampe sur chaque piquet.
2. Desserrez la vis de réglage sur la tête de la lampe et inclinez le luminaire dans la direction de votre choix.
3. Resserrez la vis de réglage.
4. Enfoncez profondément le piquet dans la terre, de manière à ce qu'il tienne. Assurez-vous de pouvoir atteindre la prise avec le câble.

2. Branchement à l'alimentation

Branchez la fiche d'alimentation des spots à une prise de courant.

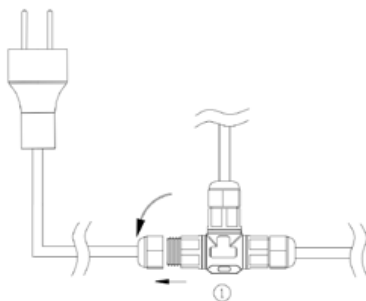
Ajouter un autre spot (facultatif)



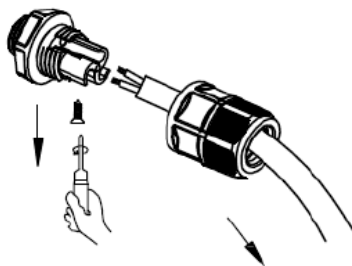
ATTENTION !

Débranchez les spots de l'alimentation avant d'effectuer toute opération d'installation.

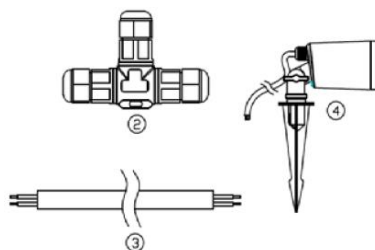
1. Débranchez les spots de l'alimentation.
2. Dévissez l'écrou situé entre la fiche d'alimentation et le raccord pour spot (1).



3. Desserrez la vis de fixation du raccord pour spot (1), puis retirez le câble.



4. Munissez-vous d'un raccord pour spot (2), d'un câble (3) et d'un spot avec câble (4).

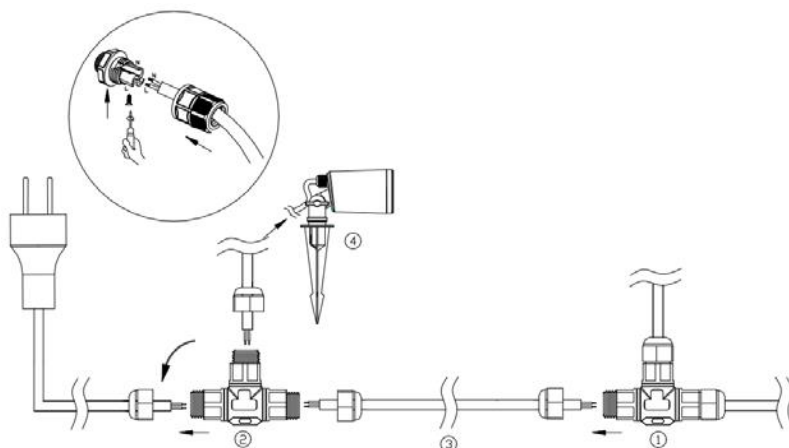


5. Desserrez l'écrou situé sur le côté gauche du raccord pour spot (2) et branchez le câble d'alimentation. Branchez correctement le câble au raccord pour spot, puis vissez la vis de fixation et l'écrou.
6. Répétez l'étape 5 pour brancher le spot (4) et le câble supplémentaire (3) au raccord pour spot (2).
7. Branchez ensuite le câble au raccord pour spot (1).



ATTENTION !

Confiez l'installation électrique à un professionnel qualifié si vous n'avez pas ou pas suffisamment de connaissances en matière d'installation électrique.



Installer l'application

L'utilisation du produit par application requiert une application capable d'établir une connexion entre vos spots et votre appareil mobile. Nous recommandons l'application gratuite **ELESION**. Recherchez cette dernière dans Google Play Store (Android) ou dans l'App Store (iOS) ou scannez le code QR correspondant. Installez l'application sur votre appareil mobile.



Android



iOS



NOTE :

Si vous ne disposez pas encore d'un compte ELESION, vous devez en créer un. L'inscription dans l'application se fait par adresse e-mail.

Vous trouverez une description détaillée de la procédure d'enregistrement ainsi qu'un aperçu de l'application sous l'adresse www.pearl.fr/support/notices. Dans le champ de recherche, saisissez simplement la référence de l'article : ZX5169.

Connecter les spots à l'application



NOTE :

Vos spots de jardin ne peuvent être connectés qu'à un réseau 2,4 GHz. Les réseaux Internet sans fil 5 GHz sont généralement repérables grâce à la mention "5G" accolée au nom du réseau.

1. Activez les fonctions bluetooth et localisation de votre appareil mobile. Ces options sont uniquement nécessaires à la connexion et peuvent être désactivées ultérieurement sur l'appareil mobile.
2. Connectez votre appareil mobile au même réseau Internet sans fil 2,4 GHz que celui auquel vos spots doivent être connectés.
3. Branchez les spots à l'alimentation. Tous les spots doivent alors se mettre à clignoter, ce qui indique qu'ils sont en mode Appariement.

**NOTE :**

Si les spots ne clignotent pas rapidement, débranchez la fiche d'alimentation secteur, puis rebranchez-la. Si nécessaire, répétez cette étape jusqu'à 3 fois pour réinitialiser les spots pour l'appariement.

Après environ 3 minutes sans connexion à l'application, les spots de jardin quittent le mode Appariement et les LED brillent en continu au lieu de clignoter.

4. Ouvrez l'application **ELESION** et connectez-vous.
5. Dans l'onglet **Ma famille**, appuyez ensuite sur **Ajouter un appareil** ou en haut à droite de l'écran sur le symbole +, puis sur **Ajouter un appareil** lorsque vous vous trouvez à portée bluetooth des spots. Les trois spots sont automatiquement suggérés pour l'appariement.
6. Appuyez sur **Ajouter**. Vos spots sont maintenant connectés.
7. Une fois l'appariement des trois spots effectué avec succès, appuyez sur **Suivant**.
8. Appuyez sur le symbole de crayon situé à côté de vos spots, puis saisissez le nom de l'appareil souhaité. De cette manière, vos spots seront clairement identifiables par la suite. Dans la fenêtre de saisie, appuyez sur **Enregistrer**.
9. Appuyez sur la pièce dans laquelle vos spots sont utilisés.

**NOTE :**

L'attribution correcte des pièces peut se révéler importante ultérieurement lors de l'utilisation des groupes familiaux ou des actions connectées. Elle peut aussi être modifiée ultérieurement dans les réglages de l'appareil.

10. Appuyez en haut de l'écran sur **Terminer**. Les spots de jardin sont ajoutés individuellement à votre liste d'appareils. Vous accédez à la page des appareils de votre application.

**NOTE :**

*Les spots sont listés individuellement dans votre liste d'appareils, afin que vous puissiez effectuer tous les réglages individuellement pour chaque spot. Vous pouvez également contrôler vos spots simultanément en créant un groupe. Pour cela, accédez à la page de commande de vos spots, appuyez en haut à droite de l'écran sur le **symbole de crayon**, puis sur **Créer un groupe**.*

Si la connexion entre les spots et l'application a été coupée par erreur, les LED clignotent pendant environ 3 minutes, puis les spots sont automatiquement reconnectés à l'application. Vous pouvez également débrancher et rebrancher une fois la fiche d'alimentation pour que les spots se connectent à nouveau à l'application.

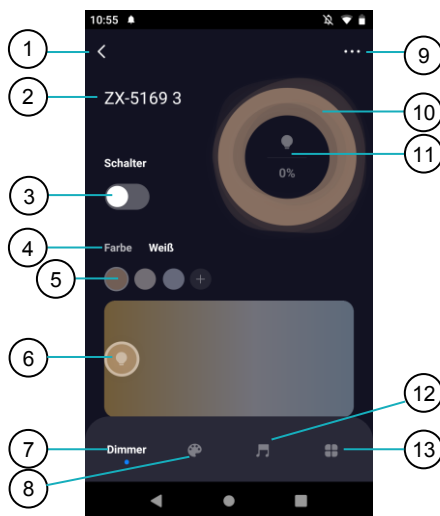
Page de commande des spots



NOTE :

Les applications mobiles sont constamment développées et améliorées. 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.

1. Dans la liste des appareils (onglet Ma famille), appuyez sur vos spots. La page de commande s'affiche.
2. Contrôlez vos spots en appuyant sur le symbole correspondant.



- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1. Retour | 7. Page de commande de la lumière |
| 2. Nom de l'appareil | 8. Sélection de scènes |
| 3. Interrupteur Marche/Arrêt | 9. Réglages de l'appareil |
| 4. Sélection du mode lumineux | 10. Couleur de la lumière réglée |
| 5. Sélection directe de la couleur de la lumière | 11. Luminosité réglée |
| 6. Cercle de sélection de la couleur de la lumière et de la luminosité | 12. Synchronisation de la musique |
| | 13. Plus |

1. Allumer et éteindre

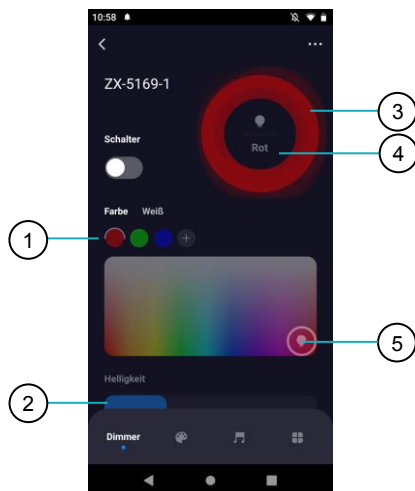
1. Sur la page de commande des spots, appuyez sur l'interrupteur Marche/Arrêt (3) pour allumer les spots.
2. Appuyez à nouveau sur l'interrupteur Marche/Arrêt (3) pour les éteindre.

2. Régler une lumière blanche

1. Lors de la sélection du mode lumineux (4) sur la page de commande des spots, appuyez sur **Blanc**.
2. Sélectionnez ensuite directement la couleur de la lumière (5) ou faites glisser le cercle de sélection de la couleur de la lumière et de la luminosité (6) dans la zone souhaitée.

3. Régler une lumière colorée

1. Lors de la sélection du mode lumineux (4) sur la page de commande des spots, appuyez sur **Couleur**.



- | | |
|--|---|
| 1. Sélection directe de la couleur de la lumière | 4. Couleur de la lumière (en lettres) |
| 2. Variateur d'intensité | 5. Cercle de sélection pour couleur de la lumière |
| 3. Affichage de la couleur de la lumière | |
2. Sélectionnez directement la couleur de la lumière (1) ou faites glisser le cercle de sélection de la couleur de la lumière (5) dans la zone souhaitée.
 3. Appuyez sur le variateur d'intensité (2), puis faites-le glisser vers la droite pour une lumière plus vive ou vers la gauche pour une lumière moins vive.

4. Sélectionner le scénario lumineux

1. Sur la page de commande des spots, appuyez sur Sélection de scènes (8).
2. Dans la fenêtre qui s'ouvre, appuyez sur l'ambiance lumineuse souhaitée dans la barre et la désignation *Scène*.
3. Appuyez sur le schéma lumineux souhaité pour démarrer la scène.
4. Pour interrompre à nouveau la scène sélectionnée, éteignez les spots à l'aide de l'interrupteur Marche/Arrêt situé sur la page de commande.

5. Synchronisation de la musique

1. Sur la page de commande des spots, appuyez sur l'option Synchronisation de la musique (5).
2. Si nécessaire, autorisez l'application ELESION a effectué des enregistrements audio.
3. Appuyez sur le symbole de lecture (flèche orientée vers la droite) de l'ambiance lumineuse *Rythme*, *Jeu* ou *Romantique* qui correspond à votre musique.



NOTE :

La synchronisation de la musique s'effectue via le microphone de votre smartphone.

6. Plus

Sur la page de commande des spots, appuyez sur Plus (13).

6.1. Programme

1. Sous Plus (13), appuyez sur **Programme**.
2. Appuyez sur le symbole + situé sous la désignation *Programme*.
3. Sélectionnez le type de programme. Vous accédez aux réglages de programme.
4. Réglez l'heure à laquelle le programme doit être activé.
5. Sous réglage de l'heure, sélectionnez les jours auxquels le programme doit être activé. Sans sélection d'un jour, le contrôle s'effectue une seule fois à l'heure réglée.
6. Selon le programme, vous pouvez sélectionner les options supplémentaires suivantes :
 1. **Programme normal** : définissez si la lumière doit s'allumer ou s'éteindre lors de l'activation du programme.
 2. **Programme d'endormissement** : réglez la durée pendant laquelle la luminosité de la lumière doit être diminuée jusqu'à ce qu'elle s'éteigne complètement.
 3. **Programme de réveil** : réglez d'abord la durée jusqu'à ce que la lumière atteigne sa pleine intensité. Réglez ensuite le temps au bout duquel la lumière doit s'éteindre.
 4. **Programme aléatoire** : en plus de l'heure d'activation du programme, réglez l'heure de désactivation du programme. Si vous souhaitez une couleur de lumière spécifique, sélectionnez-la sous **Couleur définie par l'utilisateur**. Le programme allume et éteint alors la lumière de manière aléatoire pendant l'intervalle défini.
 5. **Boucle temporelle** : réglez d'abord la durée durant laquelle la lumière doit s'allumer, puis la durée durant laquelle la lumière doit se mettre en pause. Si vous souhaitez une couleur de lumière spécifique, sélectionnez-la sous **Couleur définie par l'utilisateur**. Le programme allume et éteint alors la lumière en alternance pendant l'intervalle défini.

7. Appuyez en haut à droite de l'écran sur **Enregistrer** pour enregistrer vos saisies. Vous accédez à la page d'aperçu de vos programmes enregistrés.
8. Appuyez sur la petite flèche située sous un programme enregistré pour afficher les options supplémentaires.
9. Appuyez sur le curseur situé sous un réglage du programme pour activer ou désactiver le programme.
10. Pour supprimer un programme, faites-le glisser vers la gauche, puis confirmez la suppression en appuyant sur le symbole de corbeille.

6.2 Rythme biologique

Vous avez la possibilité d'imiter la lumière naturelle du jour avec la lumière blanche de vos spots et de l'adapter ainsi à votre emploi du temps personnel. Pour ce faire, procédez comme suit :

1. Sous Plus (13), appuyez sur **Programme**.
2. Appuyez sur le curseur situé sous l'option *Rythme biologique* pour activer ou désactiver le rythme biologique.
3. Appuyez sur Rythme biologique pour ajuster le rythme biologique.
4. Faites glisser chaque cercle de sélection de l'heure pour le réveil, la journée, le soir et l'endormissement sur l'heure souhaitée.
5. Appuyez en haut à droite de l'écran sur **Enregistrer** pour appliquer le rythme biologique défini.

7. Ne pas déranger

1. Sous Plus (13), appuyez sur **Ne pas déranger**.
2. Appuyez en haut à droite de l'écran sur **Enregistrer** pour activer les options.



NOTE :

La commande pour la lumière est désactivée après l'activation de cette option. La lumière ne peut alors être à nouveau contrôlée qu'après avoir allumé et éteint deux fois les spots.

8. Lumière standard

1. Sous Plus (14), appuyez sur **Lumière standard**.
2. Sélectionnez la façon dont la lumière doit s'allumer lorsque vous l'allumez avec un interrupteur standard, par exemple.
3. Appuyez en haut à droite de l'écran sur **Enregistrer** pour appliquer votre réglage.

Page de réglage de l'appareil

1. Sur la page de commande, appuyez en haut à droite sur le symbole de réglage de l'appareil.
2. Appuyez sur l'élément de menu ou sur la touche située à côté d'un élément de menu pour sélectionner les options souhaitées. Vous disposez des options suivantes :

Élément de menu	Fonction
Nom de l'appareil	Modifier le nom, le symbole et l'emplacement
Informations sur l'appareil	Adresse IP, ID de l'appareil, fuseau horaire et puissance du signal
Scénarios instantanés et automatisation	Indique les appareils connectés et les actions connectées
Contrôle des tiers pris en charge	Liste des tiers pris en charge
Notification hors ligne	Notification Push activable en cas de perte de connexion réseau Internet sans fil des spots pendant plus de 30 minutes
Partager un appareil	Partager vos spots avec d'autres utilisateurs de l'application
Créer un groupe	Pour créer un groupe d'appareils pour un contrôle simultané
FAQ & Feedback	Ouvrir la FAQ (questions fréquentes) et envoyer un feedback
Ajouter à l'écran d'accueil	Pour accès direct aux spots à partir de l'écran d'accueil de votre appareil mobile
Vérifier le réseau	Vérifier la puissance du réseau
Mise à jour du firmware	Informations sur la version du firmware, avec option de mise à jour automatique
Supprimer l'appareil	Supprimer les spots de l'application

Commande vocale



NOTE :

L'aperçu général de l'application vous indique la façon dont connecter vos spots avec Amazon Alexa ou Google Assistant. Vous trouverez celui-ci sous l'adresse www.pearl.fr/support/notices. Dans le champ de recherche, saisissez simplement la référence de l'article : ZX5169.

L'utilisation des commandes vocales Alexa nécessite un appareil compatible Amazon Voice (par ex. notre haut-parleur connecté multiroom ZX1660, Amazon Echo Dot ou Amazon Echo) ou le service pour appareils mobiles **Amazon Alexa**, ainsi qu'un **compte Amazon**.

L'utilisation de **Google Home** nécessite soit l'enceinte correspondante (par ex. Google Home, Google Home Max ou Google Home Mini) soit le service pour appareils mobiles **Google Assistant**, ainsi qu'un **compte Google**.

Commande vocale



NOTE :

Dans la liste, l'appareil a été nommé XXX dans l'application ELESION. Remplacez-le par le nom d'appareil que vous avez saisi dans l'application.

Selon le système utilisé, la commande vocale commence par **Alexa** ou **OK, Google**, suivi des instructions suivantes pour l'action correspondante :

Action	Commande
Allumer	Allume ... XXX.
Éteindre	Éteins ... XXX.
Diminuer la luminosité	Diminue la luminosité de XXX.
Augmenter la luminosité	Augmente la luminosité de XXX.
Modifier la luminosité en %	XXX à YY %
Lumière blanc chaud	XXX blanc chaud
Lumière blanc froid	XXX blanc froid
Lumière colorée (par ex. vert)	XXX vert


Protection des données

Avant de transférer l'appareil à un tiers, de le faire réparer ou même de le renvoyer, veuillez respecter les étapes suivantes :

- Supprimez l'appareil de l'application.

L'application décrit les raisons pour lesquelles certaines données personnelles ou autorisations sont requises pour l'enregistrement.

Caractéristiques techniques

Alimentation		220 – 240 V AC, 50/60 Hz
Réseau Internet sans fil	Normal	802.11b/g/n
	Fréquence radio	2,4 GHz
	Puissance d'émission max.	16 dBm
Luminosité		Jusqu'à 520 lm
Luminosité variable		Par application
Couleur de la lumière	RVB	Rouge, vert et bleu pour 16 millions de teintes
	CCT	Chaud à blanc lumière du jour (2700 – 5000 K)
Angle de rayonnement		70°
Classe d'efficacité énergétique		F
Indice de protection	Spot et raccord pour spot	IP65, protection contre les projections d'eau de tous angles
	Fiche d'alimentation secteur	IP44, protection contre les projections d'eau de tous sens
		Classe de protection II, protection par double isolation ou isolation renforcée
Puissance absorbée totale		21 W (3 x 7 W)
Longueur du câble de raccordement		Total : 5,5 m Câble vers raccord pour spot : 1,5 m
Longueur du câble entre les projecteurs et les raccords des projecteurs		Distance entre chaque raccord / entre le raccord et le dernier projecteur : 2 m chacune, distance entre 2 projecteurs avec câble en plus : 0,7 m chacune
Dimensions		23,2 x 14 x 6,6 cm
Poids		265 g

Contrat de licence logiciel libre

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

PEARL GmbH | PEARL-Straße 1–3 | D-79426 Buggingen
Service commercial PEARL France : 0033 (0) 3 88 58 02 02

© REV2 – 14.06.2022 – GW/CR//MF