

Faltbarer FPV-Mini-Quadrocopter GH-25.hd

Mit HD-Kamera, WLAN & App, 2,4 GHz, 50 m

Schnellstartanleitung



Inhaltsverzeichnis

Ihr neuer FPV-Mini-Quadrocopter	4
Lieferumfang.....	4
Optionales Zubehör.....	4
Wichtige Hinweise zu Beginn	5
Sicherheitshinweise	5
Wichtige Hinweise zu Akkus und deren Entsorgung	6
Wichtige Hinweise zur Entsorgung	7
Konformitätserklärung	7
Produktdetails	8
Quadrocopter.....	8
Fernsteuerung	9
Inbetriebnahme	10
Akku laden.....	10
Batterien in Fernsteuerung einsetzen.....	10
Flugarme ausklappen	11
Verwendung	11
Einschalten	11
Starten & Landen.....	13
Steuerbefehle	14
Auf- und Absteigen	14
Vorwärts- / Rückwärts-Flug	14
Seitenflug	14
Seitliche Drehung	15
Salto nach links	15
Salto nach rechts.....	15
Vorwärts-Salto.....	16
Rückwärts-Salto	16
Return-Funktion.....	16
Notlandung	17
Headless-Mode	17
Trimmen	18
App.....	20
Datenschutz.....	20

Technische Daten	21
GPL-Lizenztext	22

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

www.simulus.de

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

Ihr neuer FPV-Mini-Quadrocopter

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieses faltbaren FPV-Mini-Quadrocopters. Lassen Sie den Quadrocopter per Tastendruck starten und landen.

Bitte lesen Sie diese Schnellstartanleitung und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihre neuen FPV-Mini-Quadrocopter optimal einsetzen können.

Lieferumfang

- FPV-Mini-Quadrocopter GH-25.hd
- Fernsteuerung
- USB-Ladekabel
- 8 Ersatz-Rotoren
- Schraubendreher
- Schnellstartanleitung

Zusätzlich benötigt:

- 4 x Batterie Typ AAA (z.B. PX-1565)
- USB-Netzteil (z.B. SD-2201, PX-2421)

Empfohlene App:

- Sie haben die Möglichkeit das Kamerabild Ihres Quadrocopters live auf Ihrem Mobilgerät zu betrachten. Hierfür empfehlen wir die kostenlose App **Helicute GO**.

Optionales Zubehör

- microSD-Karte bis 32 GB (z.B. ZX-2401)
- NX-6953: Zusatz-/Ersatz-Akku für Quadrocopter GH-25.hd
- NX-6954: Ersatz-Rotoren-Set für Quadrocopter GH-25.hd



ACHTUNG!

**Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.
Verschluckbare Kleinteile – Erstickungsgefahr!**

Empfohlen ab 8 Jahren.

Wichtige Hinweise zu Beginn



ACHTUNG!

Meiden Sie jeglichen Kontakt mit den eingeschalteten Rotoren!

Für den sicheren Betrieb des Quadrocopters ist es unerlässlich, dass Sie zuvor alle Bedienungsschritte, Funktionen und Sicherheitsthemen verstanden haben.

Der Pilot muss sich in die Bedienung eingearbeitet haben und die genauen Auswirkungen jedes einzelnen Bedienschrittes kennen.

Beachten Sie die gesetzlichen Bestimmungen zur Halterhaftpflicht in der Luftverkehrs-Zulassungs-Ordnung (LuftVZO). Sie benötigen gegebenenfalls eine spezielle Haftpflichtversicherung für den Quadrocopter. Diese (oder Informationen zu dieser) erhalten Sie z.B. bei einem der drei Modellsport-Verbände.

Sicherheitshinweise

- Diese Schnellstartanleitung dient dazu, Sie mit der Funktionsweise dieses Produktes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Alle Änderungen und Reparaturen an dem Gerät oder Zubehör dürfen nur durch den Hersteller oder von durch ihn ausdrücklich hierfür autorisierte Personen durchgeführt werden.
- Achten Sie darauf, dass das Produkt an einer Steckdose betrieben wird die leicht zugänglich ist, damit Sie das Gerät im Notfall schnell vom Netz trennen können.
- Öffnen Sie das Produkt nie eigenmächtig, außer zum Einsetzen oder Entnehmen des Akkus. 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.
- Wir empfehlen, dass der Pilot mindestens 8 Jahre alt sein sollte.
- Lassen Sie das Gerät nur an Orten fliegen, an denen der Flug gesetzlich erlaubt ist.
- Halten Sie das fliegende Gerät fern von Personen, Menschenmengen, Tieren und Hindernissen. Meiden Sie insbesondere die Nähe von Stromleitungen.
- Lassen Sie das Gerät nicht bei Sturm oder Gewitter steigen.
- Verwenden Sie das Gerät nicht, wenn Sie müde, erschöpft oder krank sind oder unter dem Einfluss von Alkohol, Medikamenten oder Drogen stehen.
- Halten Sie Gegenstände, Kleidung, Haare, Schuck und Gliedmaßen fern von den rotierenden Teilen. Achten Sie stets auf genug Abstand.
- Suchen Sie zum Fliegen eine sichere Umgebung ohne Hindernisse im Umkreis von 100 Metern um den Startplatz aus.

- Gehen Sie beim Betrieb des Geräts kein Risiko ein. Der unsachgemäße Betrieb kann zu Personen- und Sachschäden führen. Es besteht hohe Verletzungsgefahr durch rotierende Teile. Halten Sie daher beim Flugbetrieb stets einen ausreichenden Abstand zu Personen (auch sich selbst), Tieren und Gegenständen ein.
- Starten und landen Sie das Gerät niemals auf der Hand!
- Das Fliegen von ferngesteuerten Modell-Fluggeräten muss erlernt werden. Wenn Sie noch nie ein solches Modell gesteuert haben, machen Sie sich zuvor mit den Reaktionen des Modells auf Ihre Fernsteuerbefehle vertraut.
- Das Fluggerät eignet sich nur zum Fliegen im Außenbereich und in Hallen. Nehmen Sie ihn nie (auch nicht probenhalber) in Räumen unter 5 m Deckenhöhe und 8 m freien Raum zu allen Seiten in Betrieb!
- Achten Sie auf die richtige Reihenfolge beim Ein- und Ausschalten. Beim Einschalten wird zuerst die Fernsteuerung und dann der Quadcopter eingeschaltet. Beim Ausschalten wird zuerst der Quadcopter und dann die Fernsteuerung ausgeschaltet. Ein Missachten der Reihenfolge kann zum Kontrollverlust des Quadcopters führen – Verletzungsgefahr!
- Kontrollieren Sie alle Teile vor dem Einschalten alle Verbindungen auf Ihren festen Halt. Lose Verbindungen können durch die Flugbewegungen getrennt werden. Dies kann zum Kontrollverlust des Quadcopters führen – Verletzungsgefahr!
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Wichtige Hinweise zu Akkus und deren Entsorgung

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

- Akkus gehören nicht in die Hände von Kindern.
- Erhitzen Sie den Akku nicht über 60 °C und werfen Sie ihn nicht in Feuer: Feuer-, Explosions- und Brandgefahr!
- Schließen Sie den Akku nicht kurz.
- Versuchen Sie nicht, Akkus zu öffnen.
- Bleiben Sie beim Laden des Akkus in der Nähe und kontrollieren Sie regelmäßig dessen Temperatur.
- Setzen Sie den Akku keinen mechanischen Belastungen aus. Vermeiden Sie das Herunterfallen, Schlagen, Verbiegen oder Schneiden des Akkus.
- Brechen Sie den Ladevorgang bei starker Überhitzung sofort ab. Ein Akku, der sich beim Aufladen stark erhitzt oder verformt, ist defekt und darf nicht weiter verwendet werden.
- Achten Sie beim Aufladen des Akkus unbedingt auf die richtige Polarität des Ladesteckers. Bei falschem Ladesteckeranschluss, ungeeignetem Ladegerät oder vertauschter Polarität besteht Kurzschluss- und Explosionsgefahr!
- Nehmen Sie den Akku aus dem Gerät, wenn Sie es für längere Zeit nicht benutzen.
- Entladen Sie den Akku nie vollständig, dies verkürzt seine Lebenszeit.
- Achten Sie unbedingt auf die richtige Polarität des Akkus. Ein falsch eingesetzter Akku kann zur Zerstörung des Gerätes führen - Brandgefahr.
- Soll der Akku längere Zeit aufbewahrt werden, empfiehlt sich eine Restkapazität von ca. 30% des Ladevolumens.

- Vermeiden Sie am Lagerort direkte Sonneneinstrahlung. Die ideale Temperatur beträgt 10 – 20 °C.

Wichtige Hinweise zur Entsorgung

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



Konformitätserklärung

Hiermit erklärt PEARL.GmbH, dass sich das Produkt NX-6952-675 in Übereinstimmung mit der Spielzeug-Richtlinie 2009/48/EG, der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU, der EMV-Richtlinie 2014/30/EU und der Funkanlagen-Richtlinie 2014/53/EU befindet.

Kurtasz, A.

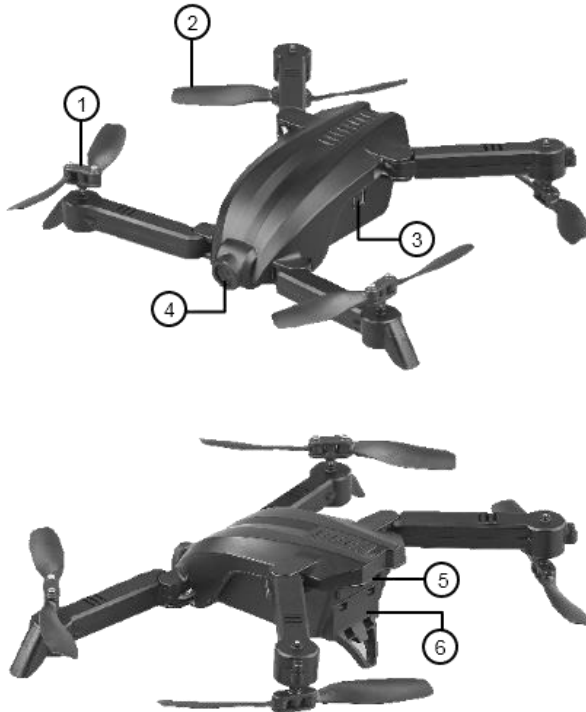
Qualitätsmanagement
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter www.pearl.de/support.
Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-6952 ein.



Produktdetails

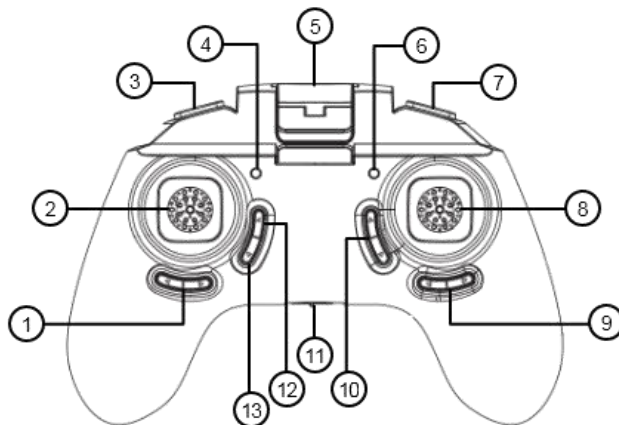
Quadrocopter



1. Rotoren-Gelenk
2. Rotor
3. Ein/Aus-Taste

4. Kamera-Linse
5. Micro-SD-Kartenschacht
6. Akku-Halterung

Fernsteuerung



- | | |
|-------------------------|------------------------|
| 1. Trimm-Tasten | 8. Rechter Steuerhebel |
| 2. Linker Steuerhebel | 9. Trimm-Tasten |
| 3. Start/Lande-Taste | 10. Trimm-Tasten |
| 4. Betriebs-LED | 11. Ein/Aus-Schalter |
| 5. Smartphone-Halterung | 12. Headless-Taste |
| 6. Kamera-LED | 13. Return-Taste |
| 7. (ohne Funktion) | |

Inbetriebnahme

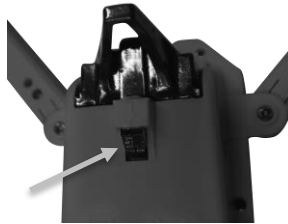
Akku laden



HINWEIS:

Laden Sie den Akku des Quadrocopters **vor jedem Gebrauch** vollständig auf.

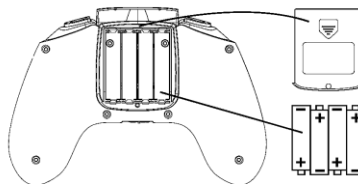
1. Schalten Sie Ihren Quadrocopter ggf. aus, indem Sie die Ein/Aus-Taste drücken.
2. Drehen Sie Ihren Quadrocopter um, so dass er auf dem Rücken liegt.
3. Lösen Sie die Akku-Halterung, indem Sie die Sicherungs-Taste in Pfeilrichtung nach unten drücken.



4. Ziehen Sie die Akku-Halterung vorsichtig aus Ihrem Quadrocopter.
5. Verbinden Sie das USB-Ladekabel mit dem Micro-USB-Eingang der Akku-Halterung und einem geeigneten USB-Netzteil.
6. Während des Ladevorgangs leuchtet die LED der Akku-Halterung (neben dem Micro-USB-Eingang).
7. Der Akku ist vollständig geladen, wenn die LED der Akku-Halterung erlischt.
8. Trennen Sie die Akku-Halterung vom USB-Netzteil.
9. Schieben Sie die Akku-Halterung wieder bis zum Anschlag in Ihren Quadrocopter, so dass sie mit einem hörbaren Klicken einrastet.

Batterien in Fernsteuerung einsetzen

1. Stellen Sie sicher, dass sich der Ein/Aus-Schalter der Fernsteuerung auf der Position **OFF** befindet.
2. Drehen Sie die Fernsteuerung um, so dass die Unterseite nach oben zeigt.
3. Entfernen Sie mit Hilfe des Schraubendrehers die Batteriefach-Schraube.
4. Schieben Sie das Batteriefach in Pfeilrichtung auf.
5. Setzen Sie vier neue Batterien des Typs AAA (Micro) in das Batteriefach ein. Achten Sie dabei auf die Angaben zur Polarität am Boden des Batteriefachs.



Flugarme ausklappen

Klappen Sie die an den Korpus Ihres Quadrocopters angelegten Flugarme bis zum Anschlag zur Seite aus. Achten Sie dabei darauf, die Rotoren nicht zu beschädigen.



Verwendung



HINWEIS:

Dies ist lediglich eine Schnellstartanleitung. Die ausführliche Bedienungsanleitung finden Sie unter www.pearl.de/support. Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer NX-6952 ein.



ACHTUNG!

Der Quadrocopter ist nicht für die Verwendung bei stärkerem Wind geeignet.

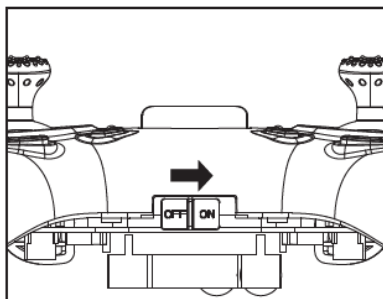
Einschalten



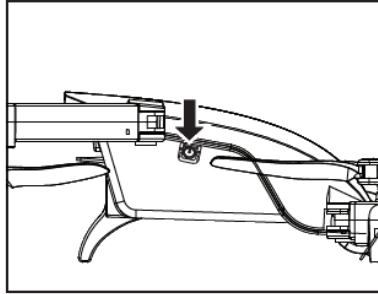
HINWEIS:

Folgen Sie den Anweisungen der Einschalt-Beschreibung bitte Schritt für Schritt.

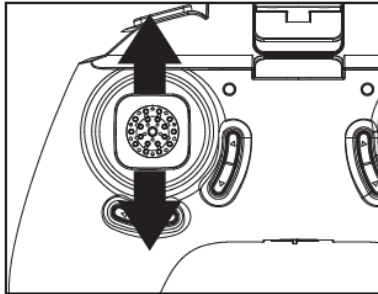
1. Schalten Sie Ihre Fernsteuerung ein, indem Sie den Ein/Aus-Schalter auf die Position **ON** schieben. Die Betriebs-LED leuchtet, die Kamera-LED blinkt.



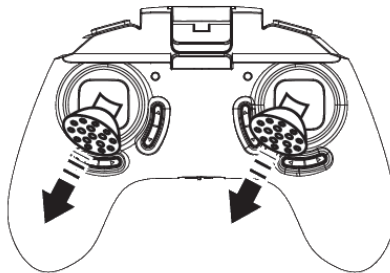
2. Drücken Sie die Ein/Aus-Taste Ihres Quadrocopters. Die LEDs des Quadrocopters blinken.



3. Stellen Sie Ihren Quadrocopter auf einen festen, ebenen Untergrund.
4. Drücken Sie den linken Steuerhebel erst bis zum Anschlag nach oben und dann bis zum Anschlag nach unten. Fernsteuerung und Quadrocopter werden gekoppelt.



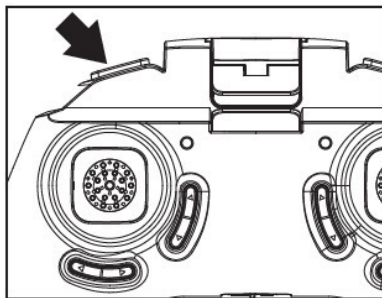
5. War die Kopplung erfolgreich, erklingen zwei Signaltöne. Die Kamera-LED der Fernsteuerung erlischt. Die LEDs des Quadrocopters leuchten beständig.
6. Drücken Sie beide Steuerhebel gleichzeitig nach links unten. Halten Sie die Position für 10 Sekunden. Lassen Sie die Steuerhebel erst los, nachdem die LEDs Ihres Quadrocopters kurz geblinkt haben.



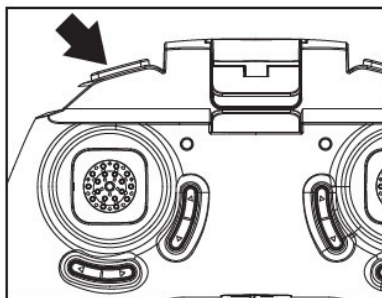
7. Die Fernsteuerung ist nun entsperrt. Der Quadrocopter ist einsatzbereit.

Starten & Landen

1. Schalten Sie Ihren Quadrocopter ein.
2. Drücken Sie nach der Entsperrung der Fernsteuerung die Start/Lande-Taste.



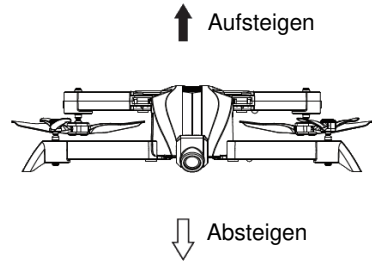
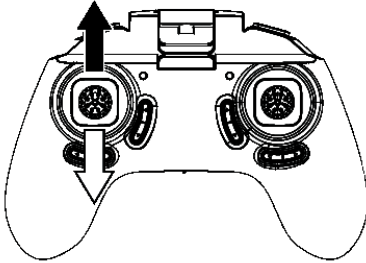
3. Die Rotoren Ihres Quadrocopters werden eingeschaltet. Der Quadrocopter hebt auf die eingestellte Standard-Höhe ab.
4. Steuern Sie Ihren Quadrocopter nun mit den Steuerhebeln oder Tasten Ihrer Fernsteuerung.
5. Leiten Sie die Landung ein, indem Sie die Start/Lande-Taste erneut drücken.



Steuerbefehle

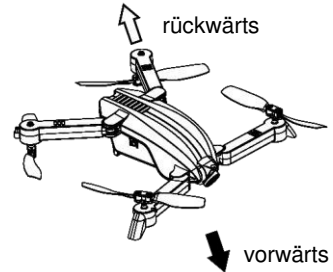
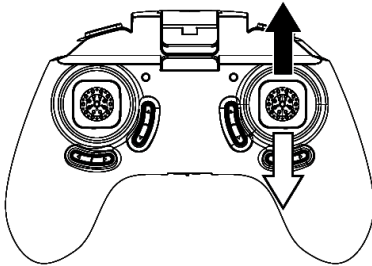
Auf- und Absteigen

Lassen Sie Ihren Quadrocopter auf- oder absteigen, indem Sie den linken Steuerhebel **langsam** in die entsprechende Richtung drücken.



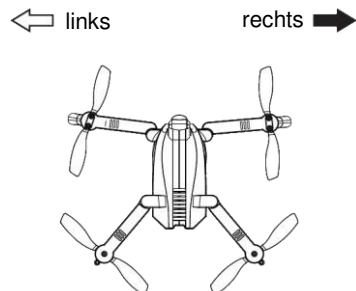
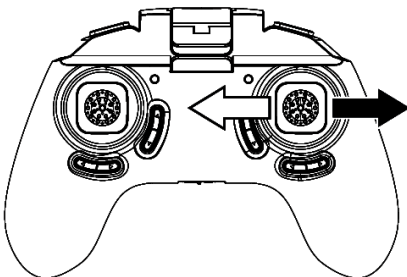
Vorwärts- / Rückwärts-Flug

Lassen Sie Ihren Quadrocopter vorwärts oder rückwärts fliegen, indem Sie den rechten Steuerhebel langsam in die entsprechende Richtung drücken.



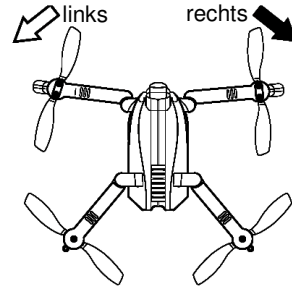
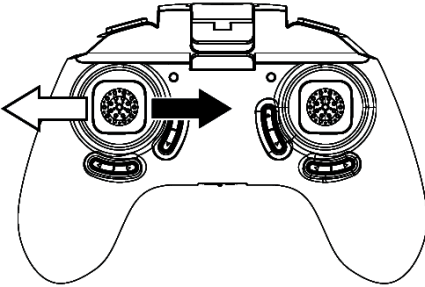
Seitenflug

Lassen Sie Ihren Quadrocopter nach links oder rechts fliegen, indem Sie den rechten Steuerhebel langsam in die entsprechende Richtung drücken.



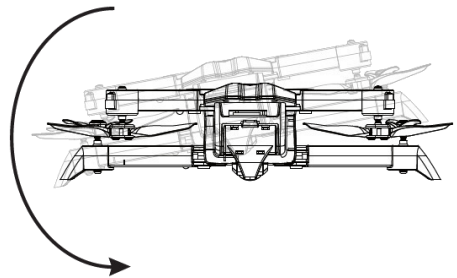
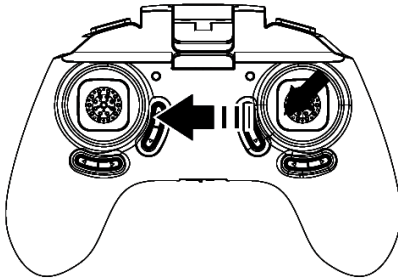
Seitliche Drehung

Lassen Sie Ihren Quadrocopter nach links oder rechts drehen, indem Sie den linken Steuerhebel langsam in die entsprechende Richtung drücken.



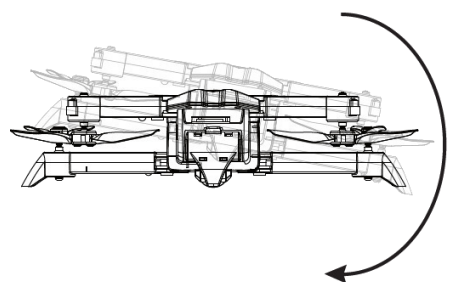
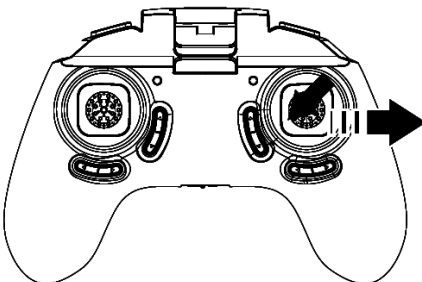
Salto nach links

Lassen Sie Ihren Quadrocopter einen Salto nach links ausführen. Drücken Sie hierzu den rechten Steuerhebel erst in die Fernsteuerung hinein. Ein Signalton erklingt. Drücken Sie den rechten Steuerhebel dann langsam nach links.



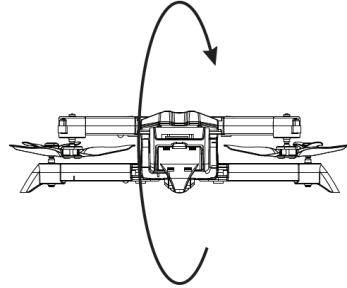
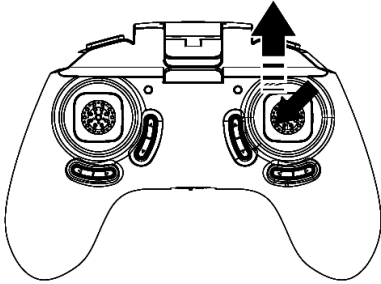
Salto nach rechts

Lassen Sie Ihren Quadrocopter einen Salto nach rechts ausführen. Drücken Sie hierzu den rechten Steuerhebel erst in die Fernsteuerung hinein. Ein Signalton erklingt. Drücken Sie den rechten Steuerhebel dann langsam nach rechts.



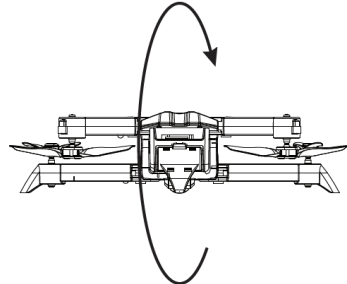
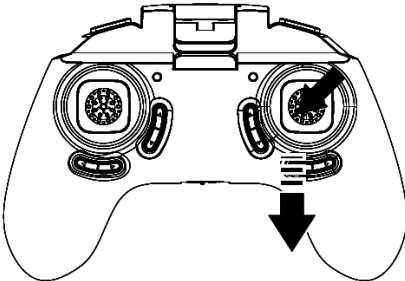
Vorwärts-Salto

Lassen Sie Ihren Quadrocopter einen Vorwärts-Salto ausführen. Drücken Sie hierzu den rechten Steuerhebel erst in die Fernsteuerung hinein. Ein Signalton erklingt. Drücken Sie den rechten Steuerhebel dann langsam nach vorne.



Rückwärts-Salto

Lassen Sie Ihren Quadrocopter einen Rückwärts-Salto ausführen. Drücken Sie hierzu den rechten Steuerhebel erst in die Fernsteuerung hinein. Ein Signalton erklingt. Drücken Sie den rechten Steuerhebel dann langsam nach unten.



Return-Funktion

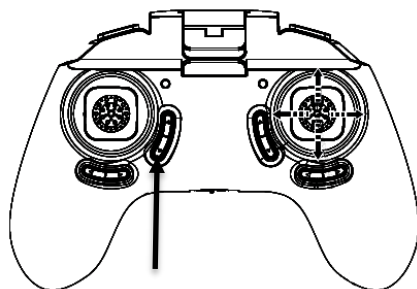


ACHTUNG!

Bitte beachten Sie bei der Nutzung dieser Funktion folgende Punkte:

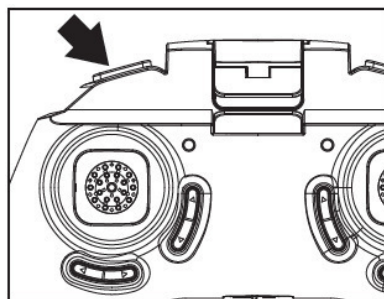
- *Bei Betätigung der Return-Taste fliegt der Quadrocopter nicht zum Startpunkt zurück, sondern er fliegt in hoher Geschwindigkeit in etwa in die Richtung, aus der er herkam.*
- *Der Quadrocopter stoppt nicht von allein, sondern er fliegt weiter, bis er manuell durch Betätigung des rechten Steuerhebels unterbrochen wird.*
- *Da der Quadrocopter keine GPS-Funktion hat, kann die Richtung gegebenenfalls deutlich von der Ursprungs-Richtung abweichen.*
- *Die Return-Taste sollte nur in Ausnahmefällen und ausschließlich von geübten Piloten verwendet werden.*

Lassen Sie den Quadrocopter mit hoher Geschwindigkeit in die Ursprungs-Richtung zurückfliegen. Beenden Sie den Flug, indem Sie den rechten Steuerhebel in eine beliebige Richtung drücken.



Notlandung

Halten Sie die Start/Lande-Taste drei Sekunden gedrückt, um Ihren Quadrocopter zur sofortigen Landung zu zwingen.



Headless-Mode

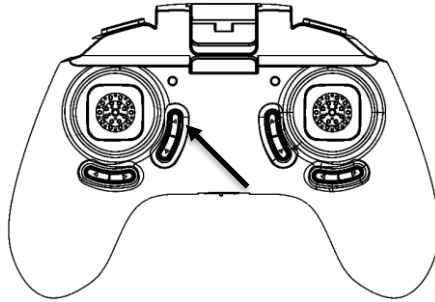
Im sogenannten Headless-Mode richtet sich die Steuerung nach der Ausrichtung des Piloten, nicht des Quadrocopters. Steuern Sie z.B. nach rechts, bewegt sich Ihr Quadrocopter von Ihnen aus gesehen nach rechts, egal wohin der Kopf des Quadrocopters gerade zeigt.



ACHTUNG!

Der Headless-Mode kann nur VOR dem Start aktiviert werden. Eine Aktivierung während des Fluges führt zu Fehlsteuerungen Ihres Quadrocopters oder dessen Absturz.

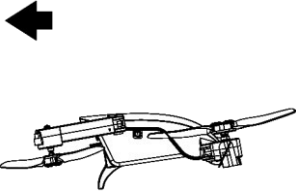
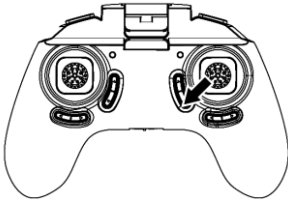
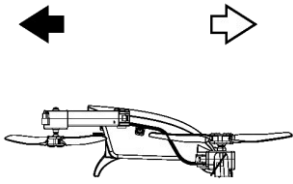
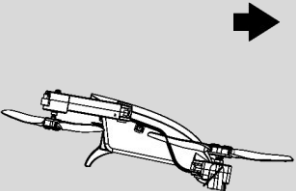
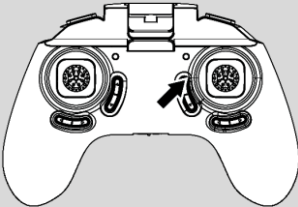
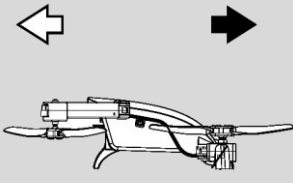
1. Koppeln Sie Quadrocopter und Fernsteuerung.
2. Drücken Sie die Headless-Taste. Die Fernsteuerung gibt kontinuierlich Siganltöne von sich. Die LEDs Ihres Quadrocopters wiederholen folgendes Muster: mehrmals schnell blinken – erlöschen – mehrmals schnell blinken.
3. Drücken Sie die Hedaless-Taste erneut, um den Headless-Mode zu beenden.

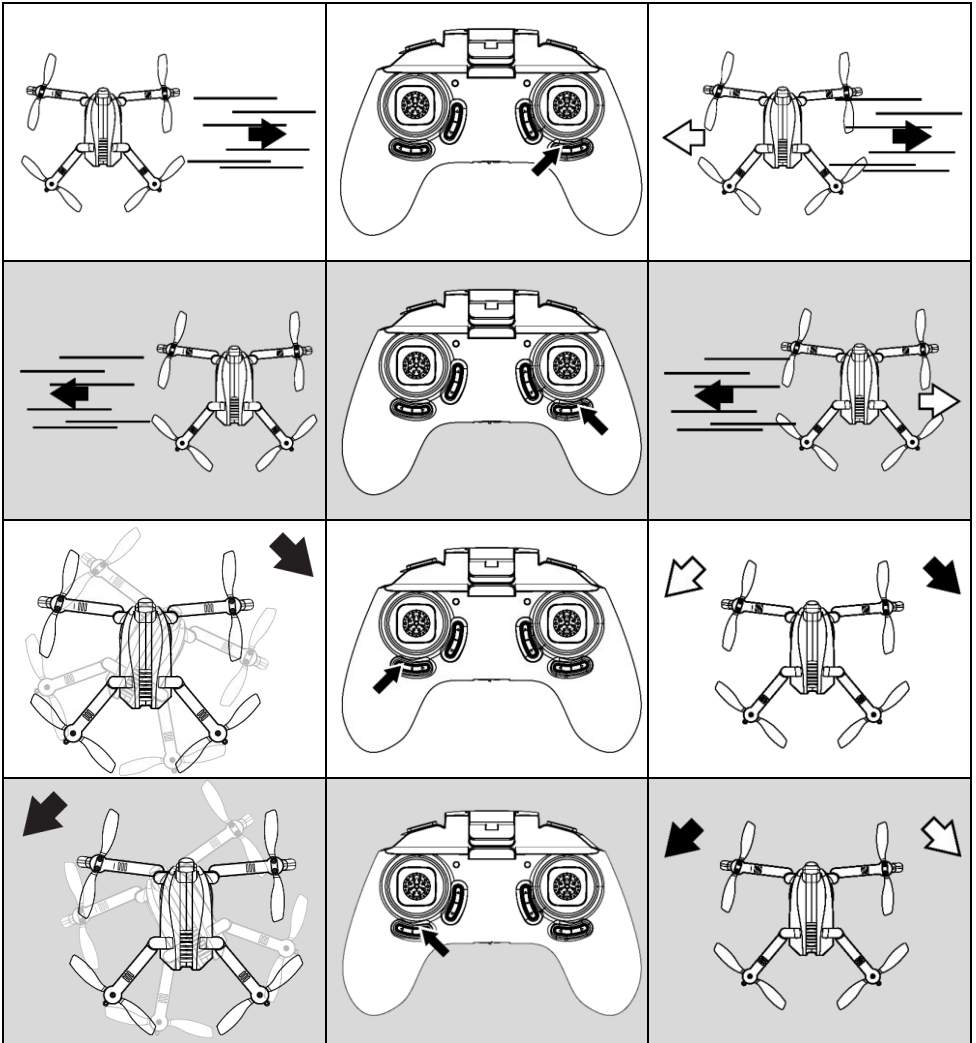


Trimmen

Bei der Trimmung handelt es sich um die Feineinstellung des Nullpunkts Ihres Quadrocopters. Liegt dieser z.B. schräg in der Luft, kann der Nullpunkt mit Hilfe der Trimm-Tasten justiert werden.

1. Beobachten Sie hierzu die Flugbahn Ihres Quadrocopters ganz genau. Vergleichen Sie die Flugbahn mit den Abbildungen unten.
2. Drücken Sie gegebenenfalls wiederholt die entsprechende Trimm-Taste, bis Ihr Quadrocopter wieder perfekt in der Luft ausgerichtet ist.

Flug-Bewegung (schwarz)	Trimm-Taste	Trimm-Bewegung (weiß)
		
		



App

Sie haben die Möglichkeit das Kamerabild Ihres Quadrocopters live auf Ihrem Mobilgerät zu betrachten. Hierfür empfehlen wir die kostenlose App **Helicute GO**. Suchen Sie diese im Google Play Store (Android) oder App-Store (iOS) und installieren Sie sie auf Ihrem Mobilgerät.



HINWEIS:

Informationen zur Verbindung und Steuerung sowie zur Nutzung der Kamera erhalten Sie online in der ausführlichen Bedienungsanleitung.

Beachten Sie, dass die Steuerung über die Fernsteuerung einfacher ist und eine größere Reichweite hat. Die Steuerung über die Fernsteuerung wird daher empfohlen.

Beachten Sie auch, dass der Quadrocopter nicht gleichzeitig über Fernsteuerung und App gesteuert werden kann. Er kann entweder nur per App oder nur per Fernsteuerung gesteuert werden.

Datenschutz

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

- Entfernen Sie das Gerät aus der App.
- Entfernen Sie die Speicherkarte.

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

Technische Daten

Li-Ion-Akku		520 mAh, 3,7 V
Ladestrom		5 V DC
Flugzeit		6 – 7 Minuten
Fernsteuerung		4 x Batterie Typ AAA
Funkfrequenz		2.407-2.478 MHz
Max. Sendeleistung		15,84 dBm
HD-Kamera	Auflösung	1280 x 720 Pixel (720p)
6-Achsen-Gyroskop		✓
Autom. Stabilisierung		✓
Headless-Funktion		✓
Richtungskontrolle		360°
Reichweite		bis zu 50 m
WLAN		✓
Maße	aufgeklappt	16 x 4 x 11 cm
	zusammengeklappt	6,2 x 4 x 8,5 cm
Gewicht		64 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 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 an idea of what it does.

Copyright (C) ++yy 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

© REV2 – 20.12.2018 – LZ/BS/TS

Mini quadricoptère pliable connecté GH-25.hd

Avec caméra HD, application, 2,4 GHz, 50 m

Guide de démarrage rapide



Table des matières

Votre nouveau mini quadricoptère	4
Contenu	4
Accessoires en option (non fournis, disponibles séparément sur https://www.pearl.fr)	4
Consignes préalables	5
Consignes de sécurité.....	5
Consignes importantes sur les piles et leur recyclage	6
Consignes importantes pour le traitement des déchets	7
Déclaration de conformité.....	7
Description du produit.....	8
Quadricoptère	8
Manette.....	9
Mise en marche	10
Charger la batterie	10
Placer les piles dans la manette	10
Déplier les bras.....	11
Utilisation.....	11
Allumer	11
Décollage et atterrissage	13
Commandes de vol.....	14
S'élever et descendre	14
Voler vers l'avant/vers l'arrière.....	14
Vol sur le côté.....	14
Rotation	15
Salto gauche	15
Salto droit	15
Salto avant	16
Salto arrière.....	16
Fonction Retour	16
Atterrissage d'urgence.....	17
Mode Headless.....	17
Équilibrage.....	18
Application	20
Protection des données	20

Caractéristiques techniques	21
Licence GPL	22

Votre nouveau mini quadricoptère

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi ce mini quadricoptère pliable connecté. Faites démarrer et atterrir votre quadricoptère sur simple pression d'un bouton.

Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce guide de démarrage rapide et respecter les consignes et astuces suivantes.

Contenu

- Mini quadricoptère pliable connecté GH-25.hd
- Manette
- Câble de chargement USB
- 8 rotors de rechange
- Tournevis
- Guide de démarrage rapide

Accessoires requis : (non fournis)

- 4 piles AAA
- Adaptateur secteur USB

Application recommandée :

- Vous avez la possibilité de regarder l'image de votre quadricoptère en direct sur votre appareil mobile. Pour cela, nous vous recommandons l'application gratuite **Helicute GO**.

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

- Carte Micro-SD (jusqu'à 32 Go)
- NX-6953 : Batterie supplémentaire 520 mAh pour quadricoptère GH-25.hd
- NX6954 : 8 rotors de remplacement pour quadricoptère GH-25.hd



ATTENTION !

***Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.
Contient de petits éléments pouvant être avalés !
Risque d'étouffement !***

Âge recommandé : à partir de 8 ans.

Consignes préalables



ATTENTION !

Évitez tout contact avec les rotors en fonctionnement.

Pour une utilisation sûre du quadricoptère, il est indispensable d'avoir auparavant lu et compris toutes les étapes d'utilisation, les fonctions et les consignes de sécurité.

Le pilote doit s'être familiarisé à l'utilisation et connaître les effets précis de chaque action.

Le pilotage des drones est réglementé en fonction du type d'appareil, du lieu et du type d'utilisation. Renseignez-vous sur la législation actuellement en vigueur dans le pays d'utilisation avant de commencer à piloter l'appareil. Respectez toujours la législation et les consignes de sécurité.

Consignes de sécurité

- Ce guide de démarrage rapide vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez précieusement ce mode d'emploi afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de blessure !
- Toute modification ou réparation de l'appareil ou de ses accessoires doit être effectuée exclusivement par le fabricant ou par un spécialiste dûment autorisé.
- Veillez à ce que la prise de courant à laquelle est branché l'appareil soit toujours facilement accessible pour que l'appareil puisse être rapidement débranché en cas d'urgence.
- N'ouvrez jamais le produit, sauf pour insérer ou retirer les piles. 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 l'humidité ni à une chaleur extrême.
- Ne plongez jamais l'appareil dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- Nous recommandons que le pilote de l'appareil soit âgé de huit ans au moins.
- Ne faites voler l'appareil que dans des endroits où le vol est autorisé.
- Maintenez l'appareil en vol à distance des personnes, foules, animaux et obstacles. Évitez en particulier la proximité des lignes électriques.
- Ne faites pas voler l'appareil pendant une tempête ou un orage.
- N'utilisez pas l'appareil si vous êtes fatigué ou malade ou encore sous l'influence de drogue, de médicaments ou de l'alcool.
- Maintenez les éléments en rotation de l'appareil à distance des vêtements, cheveux, bijoux et des membres du corps. Veillez à ce que la distance soit toujours suffisante.

- Pour faire voler l'appareil, recherchez un environnement sûr, sans obstacle dans un rayon de 100 mètres autour du point de départ.
- Ne prenez aucun risque lors de l'utilisation de l'appareil. Une utilisation non conforme du modèle peut entraîner des dommages corporels ou matériels.
Il existe un fort risque de blessure à cause des éléments rotatifs.
Pendant le vol, veillez à garder une distance suffisante par rapport à toute personne (vous y compris), animal ou objet.
- Ne démarrez jamais l'appareil en le tenant à la main.
- L'utilisation des appareils volants télécommandés ne s'improvise pas, un apprentissage est nécessaire. Si vous n'avez jamais piloté un tel appareil, commencez par vous habituer à la manière dont l'appareil réagit aux ordres de la manette.
- L'appareil n'est conçu pour voler qu'en extérieur et dans des halls. Ne l'utilisez jamais (même à titre d'essai) dans des pièces de moins de 5 mètres de hauteur de plafond, et avec moins de 8 mètres d'espace libre de tous les côtés.
- Veillez à respecter l'ordre correct pour allumer et éteindre l'appareil. Allumez d'abord la manette puis le quadricoptère. Éteignez d'abord le quadricoptère puis la manette.
Si vous ne suivez pas cet ordre, cela peut entraîner une perte de contrôle du quadricoptère. Risque de blessures !
- Avant d'allumer l'appareil, vérifiez toutes les pièces et assurez-vous que toutes les connexions sont fixées correctement. Des éléments mal fixés peuvent se détacher à cause des mouvements du vol. Cela peut entraîner une perte de contrôle du quadricoptère. Risque de blessures !
- 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 droit à l'image

Respectez la législation locale concernant les libertés individuelles et le droit à l'image. La législation française interdit de filmer, enregistrer ou photographier des personnes à leur insu. Elle requiert également l'autorisation des personnes concernées avant toute utilisation et/ou diffusion d'enregistrements audio, photo ou vidéo. Avant d'installer une caméra de surveillance (notamment une caméra discrète) à votre domicile, si des salariés y travaillent, la loi française actuelle vous oblige à faire une déclaration à la CNIL et à en informer le(s) salarié(s) par écrit. Vous trouverez des informations plus détaillées sur le site de la CNIL (www.cnil.fr).

Consignes importantes sur les piles et leur recyclage

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

- Maintenez les piles hors de portée des enfants.

- Ne laissez pas la batterie chauffer à plus de 60 °C et ne la jetez pas dans le feu : Risque d'explosion, de feu et d'incendie !
- Ne court-circuitez pas la batterie.
- N'essayez jamais d'ouvrir la batterie.
- Restez à proximité de la batterie lors du chargement et contrôlez régulièrement sa température.
- N'exposez pas la batterie à des charges mécaniques. Évitez de faire tomber, de frapper, de tordre ou de couper la batterie.
- Interrompez le processus de chargement immédiatement en cas de forte surchauffe. Une batterie qui chauffe fortement ou se déforme au cours du chargement est défectueuse. Vous ne devez pas continuer à l'utiliser.
- Pour le chargement de la batterie, respectez obligatoirement la bonne polarité du connecteur. Un mauvais branchement de la fiche de chargement, un chargeur inadapté ou une polarité inversée entraînent un risque de court-circuit et d'explosion !
- Retirez la batterie de l'appareil si vous ne comptez pas l'utiliser pendant une période prolongée.
- Veillez à ne jamais décharger complètement la batterie ; cela diminue sa durée de vie.
- Respectez toujours la polarité de la batterie. Un mauvais sens d'insertion de la batterie peut endommager l'appareil. Risque d'incendie.
- Si vous pensez ne pas utiliser la batterie durant une longue période, nous vous recommandons de la laisser chargée à environ 30 % de sa capacité.
- Ne stockez pas la batterie dans un endroit exposé au rayonnement direct du soleil. La température idéale est comprise entre 10 et 20 °C.

Consignes importantes pour le traitement des déchets

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

Déclaration de conformité

La société PEARL.GmbH déclare ce produit NX-6952 conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 2009/48/CE, relative à la sécurité des jouets, 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.

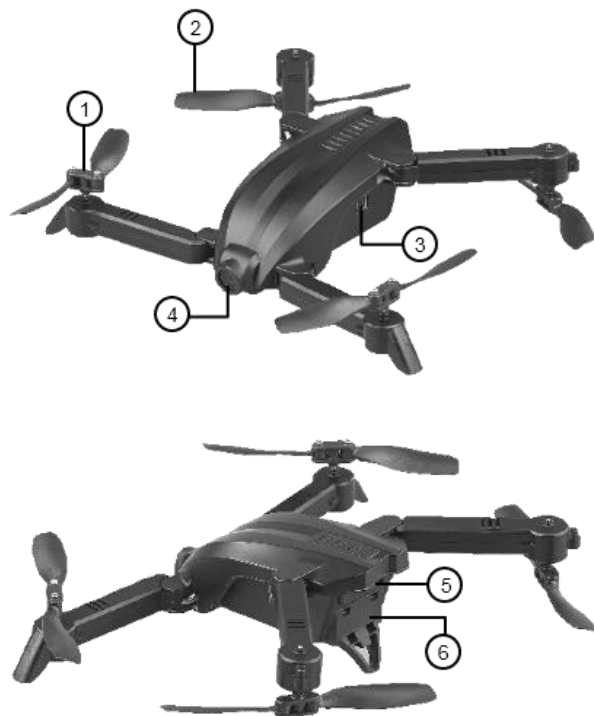
Service Qualité
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz

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

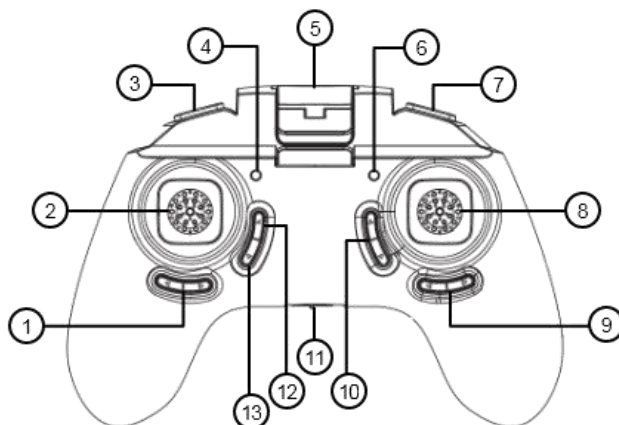
Quadricoptère



1. Bras du rotor
2. Rotor
3. Touche Marche/Arrêt

4. Objectif de la caméra
5. Fente pour carte Micro-SD
6. Support de batterie

Manette



- | | |
|----------------------------------|-------------------------------|
| 1. Touche équilibrage | 8. Levier droit |
| 2. Levier gauche | 9. Touche équilibrage |
| 3. Touche Démarrage/Atterrissage | 10. Touche équilibrage |
| 4. LED de fonctionnement | 11. Interrupteur Marche/Arrêt |
| 5. Support pour smartphone | 12. Touche de Mode Headless |
| 6. LED de la caméra | 13. Touche Retour |
| 7. (pas de fonction) | |

Mise en marche

Charger la batterie



NOTE :

Chargez complètement la batterie du quadricoptère **avant chaque utilisation**.

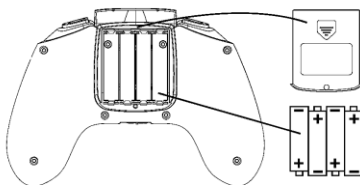
1. Éteignez votre quadricoptère en appuyant sur la touche Marche/Arrêt.
2. Retournez votre quadricoptère afin qu'il se trouve sur le dos.
3. Détachez le support de la batterie en poussant la touche de sécurité vers le bas.



4. Retirez le support de la batterie de votre quadricoptère avec précaution.
5. Branchez le câble USB à l'entrée Micro-USB du support de la batterie ainsi qu'à un adaptateur secteur USB approprié.
6. Pendant le chargement, la LED du support de la batterie brille (près de l'entrée Micro-USB).
7. Lorsque la batterie est complètement chargée, la LED du support de la batterie s'éteint.
8. Séparez le support de la batterie de l'adaptateur secteur USB.
9. Refermez le support de la batterie de votre quadricoptère jusqu'à la butée afin qu'il s'enclenche bien (clic sonore).

Placer les piles dans la manette

1. Assurez-vous que l'interrupteur Marche/Arrêt de la télécommande se trouve en position **OFF**.
2. Retournez la manette de sorte que sa partie inférieure soit orientée vers le haut.
3. Retirez les vis du compartiment à piles à l'aide du tournevis.
4. Faites glisser le compartiment à piles dans le sens de la flèche.
5. Insérez quatre piles neuves AAA (Micro) dans le compartiment à piles. Respectez les consignes de polarité inscrites dans le fond du compartiment à piles.



Déplier les bras

Dépliez les bras pliés contre le corps de votre quadricoptère, jusqu'à ce qu'ils s'enclenchent. Ce faisant, faites attention à ne pas endommager les rotors.



Utilisation



NOTE :

Il s'agit ici uniquement d'un guide de démarrage rapide. La notice détaillée est disponible sur <https://www.pearl.fr/support/notices>.



ATTENTION !

Le quadricoptère ne doit pas être utilisé lors de vents violents.

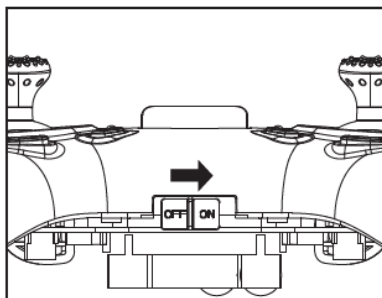
Allumer



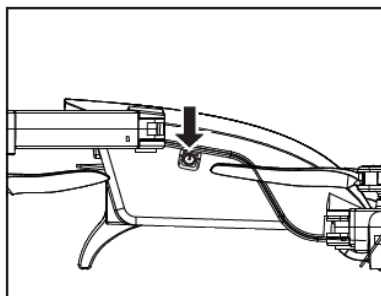
NOTE :

Suivez les instructions décrivant la procédure d'allumage étape par étape.

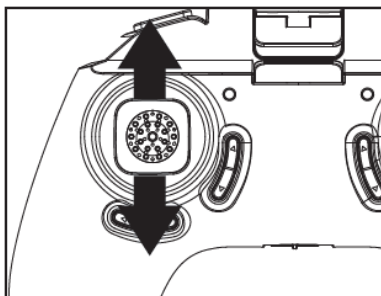
1. Pour allumer votre manette, mettez l'interrupteur Marche/Arrêt en position **ON**. La LED de fonctionnement s'allume et la LED de la caméra clignote.



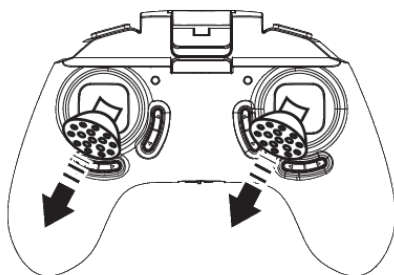
2. Appuyez sur la touche Marche/Arrêt de votre quadricoptère. Les LED du quadricoptère clignotent.



3. Placez votre quadricoptère sur une surface plane et stable.
4. Levez le levier gauche vers le haut jusqu'à l'enclenchement puis vers le bas jusqu'à l'enclenchement. La manette et le quadricoptère sont couplés.



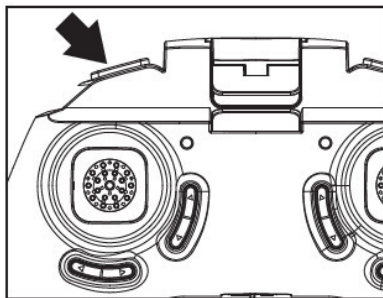
5. Si le couplage est réussi, deux signaux sonores retentissent. La LED de la caméra de la télécommande s'éteint. Les LED du quadricoptère brillent en continu.
6. Appuyez sur les deux leviers en même temps, vers le bas-gauche. Maintenez cette position pendant 10 secondes. Ne lâchez les leviers que lorsque les LED de votre quadricoptère ont clignoté brièvement.



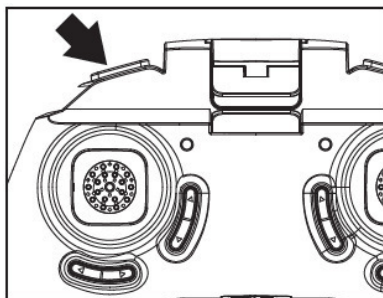
7. La manette est maintenant déverrouillée. Le quadricoptère est prêt à fonctionner.

Décollage et atterrissage

1. Allumez votre quadricoptère.
2. Après déverrouillage de la manette, appuyez sur la touche Démarrage/Atterrissage.



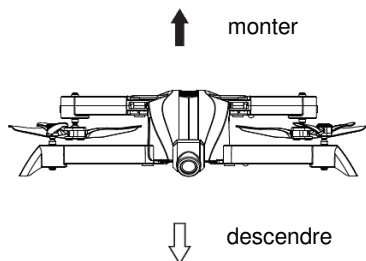
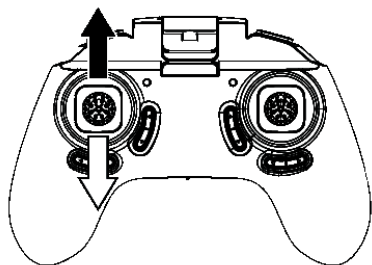
3. Les rotors de votre quadricoptère se mettent en marche. Le quadricoptère décolle de la hauteur standard paramétrée.
4. Commandez à présent votre quadricoptère avec les leviers de commande ou les touches de votre manette.
5. Faites atterrir votre quadricoptère en appuyant de nouveau sur la touche Démarrage/Atterrissage.



Commandes de vol

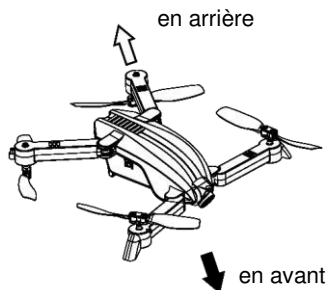
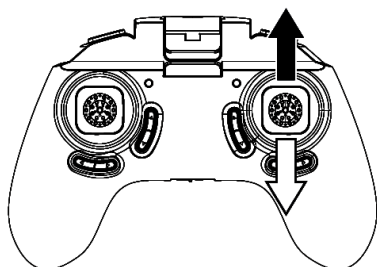
S'élever et descendre

Faites descendre ou monter votre quadricoptère en poussant **lentement** le levier de commande gauche dans la direction correspondante.



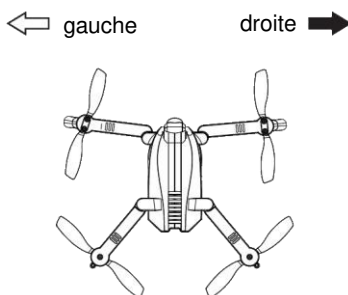
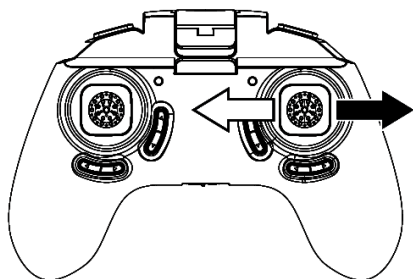
Voler vers l'avant/vers l'arrière

Faites avancer ou reculer votre quadricoptère en poussant lentement le levier de commande droit dans la direction correspondante.



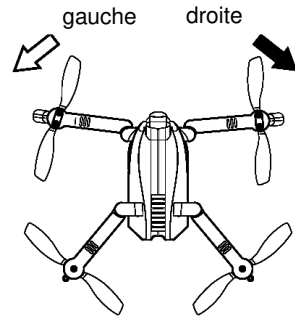
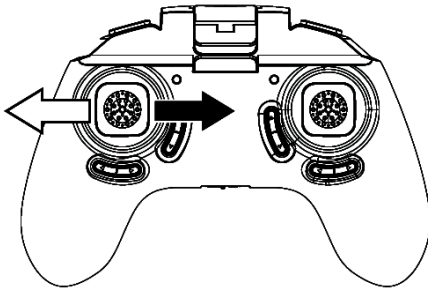
Vol sur le côté

Faites voler votre quadricoptère vers la gauche ou vers la droite en poussant lentement le levier de commande droit dans la direction correspondante.



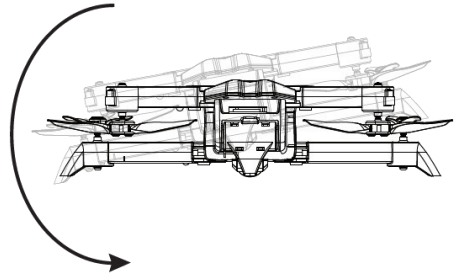
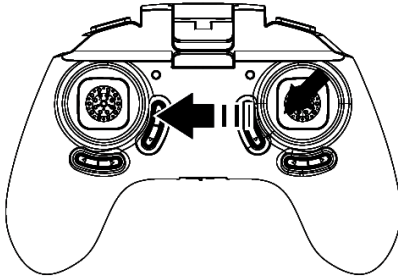
Rotation

Faites tourner votre quadricoptère vers la gauche ou vers la droite en poussant lentement le levier de commande gauche dans la direction correspondante.



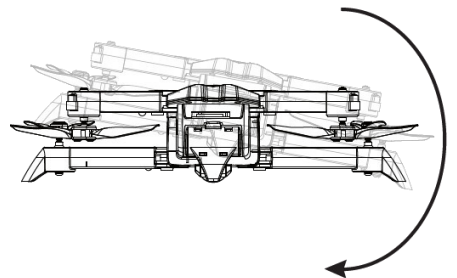
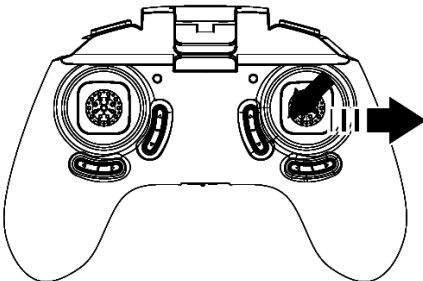
Salto gauche

Vous pouvez faire faire un salto vers la gauche à votre quadricoptère. Pour ce faire, enfoncez d'abord le levier droit de la manette. Un signal sonore retentit. Poussez ensuite le levier droit lentement vers la gauche.



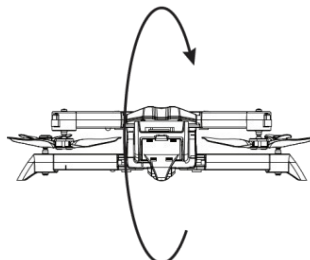
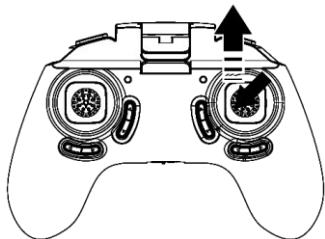
Salto droit

Vous pouvez faire faire un salto vers la droite à votre quadricoptère. Pour ce faire, enfoncez d'abord le levier droit de la manette. Un signal sonore retentit. Poussez ensuite le levier droit lentement vers la droite.



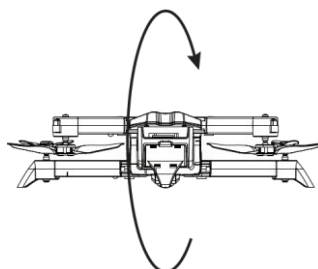
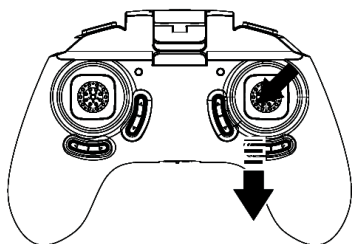
Salto avant

Vous pouvez faire faire un salto avant à votre quadricoptère. Pour ce faire, enfoncez d'abord le levier droit de la manette. Un signal sonore retentit. Poussez ensuite le levier droit lentement vers l'avant.



Salto arrière

Vous pouvez faire faire un salto arrière à votre quadricoptère. Pour ce faire, enfoncez d'abord le levier droit de la manette. Un signal sonore retentit. Poussez ensuite le levier droit lentement vers le bas.



Fonction Retour

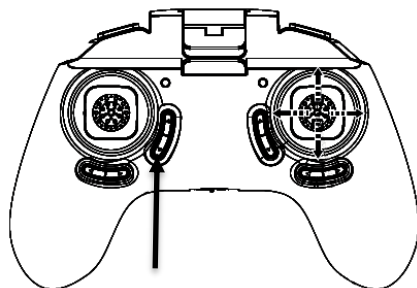


ATTENTION !

Lors de l'utilisation de cette fonction, soyez attentifs aux points suivants :

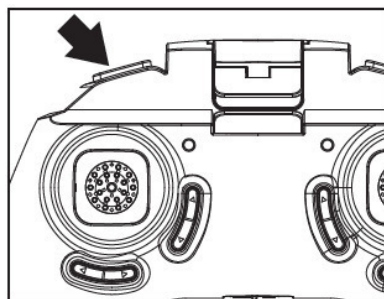
- *La touche Retour ne permet pas de faire revenir le quadricoptère au point de départ, mais de le faire voler à vitesse plus élevée dans la direction de laquelle il provenait.*
- *Le quadricoptère ne s'arrête pas tout seul, il continue de voler jusqu'à ce qu'il soit interrompu manuellement par actionnement du levier droit.*
- *Le quadricoptère n'étant pas équipé d'une fonction GPS, l'appareil peut dévier significativement de la direction d'origine.*
- *La touche Retour ne devrait être utilisée qu'exceptionnellement et exclusivement par les pilotes entraînés.*

Faites revenir votre quadricoptère rapidement dans la direction d'où il vient.
 Stoppez sa course en poussant le levier droit dans la direction souhaitée.



Atterrissage d'urgence

Pour forcer l'atterrissage, maintenez la touche Démarrage/Atterrissage appuyée pendant 3 secondes.



Mode Headless

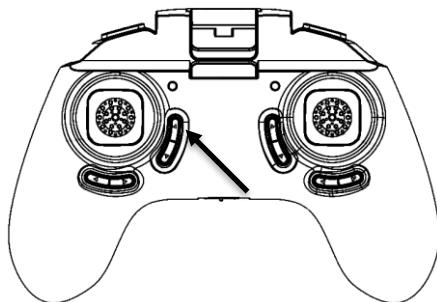
En mode Headless, les commandes sont basées sur l'orientation du pilote et non du quadricoptère. Par exemple, lorsque vous commandez un déplacement vers la droite, le quadricoptère se déplace vers la droite de votre point de vue, et ce quelle que soit l'orientation de la tête du quadricoptère.



ATTENTION !

Le mode Headless ne peut être activé qu'AVANT le démarrage. Une activation pendant le vol entraîne une erreur des commandes de votre quadricoptère ou sa chute.

1. Coupez le quadricoptère et la manette.
2. Appuyez sur la touche de Mode Headless. La manette émet des bips sonores en continu. Les LED de votre quadricoptère répètent le schéma suivant : clignotent rapidement - s'éteignent - clignotent rapidement.
3. Appuyez une nouvelle fois sur la touche du Mode Headless pour désactiver ce mode.

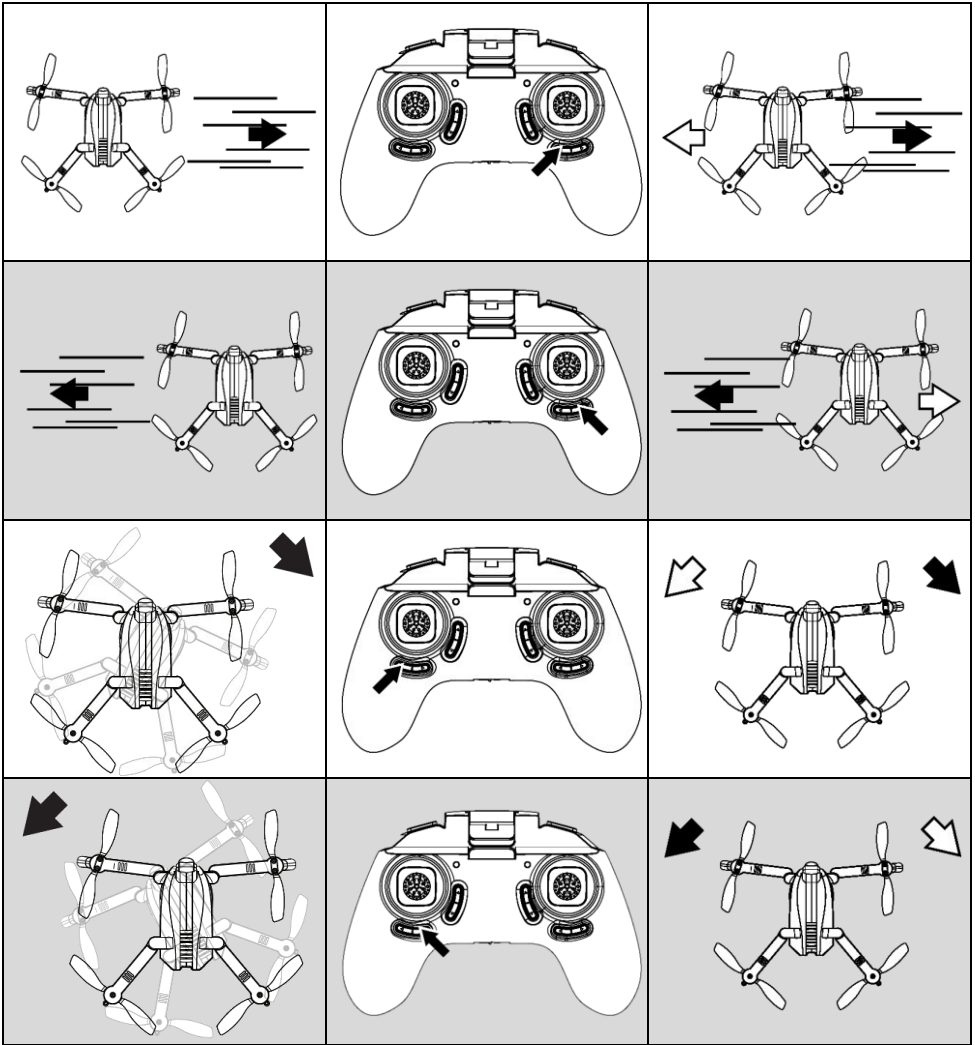


Équilibrage

L'équilibrage est un réglage précis du point neutre de votre quadricoptère. Par exemple, si le quadricoptère est penché lorsqu'il est en l'air, vous pouvez ajuster le point neutre à l'aide des touches d'équilibrage.

1. Pour ce faire, observez attentivement la trajectoire de votre quadricoptère. Comparez la trajectoire avec les illustrations ci-dessous.
2. Appuyez de manière répétée sur les touches d'équilibrage correspondantes jusqu'à ce que votre quadricoptère en vol soit parfaitement orienté.

Mouvement en vol (noir)	Touche d'équilibrage	Mouvement d'équilibrage (blanc)



Application

Vous avez la possibilité de regarder l'image de votre quadricoptère en direct sur votre appareil mobile. Pour cela, nous vous recommandons l'application gratuite **Helicute GO**. Recherchez l'application dans le Google Play Store (Android) ou dans l'App-Store (iOS) et installez-la sur votre appareil mobile.



NOTE :

Vous trouverez des informations relatives à la connexion, aux commandes par application ou à l'utilisation de la caméra dans le mode d'emploi détaillé en ligne.

Notez que la commande de l'appareil avec la manette est plus facile qu'avec l'application et permet une portée plus élevée. Il est donc recommandé d'utiliser la manette.

Notez également que le quadricoptère ne peut pas être commandé simultanément avec la manette et avec l'application. Il peut être commandé soit avec l'application seule, soit avec la manette seule.

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.
- Retirez la carte mémoire.

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

Caractéristiques techniques

Batterie Li-ion		520 mAh, 3,7 V
Courant de charge		5 V DC
Temps de vol		6 – 7 minutes
Manette		4 piles AAA
Fréquence radio		2407 - 2478 MHz
Puissance d'émission max.		15,84 dBm
Caméra HD	Résolution	1280 x 720 pixels (720p)
Gyroscope 6 axes		✓
Stabilisateur automatique		✓
Fonction Headless		✓
Contrôle de la direction		360°
Portée		jusqu'à 50 m
Fonction wifi		✓
Dimensions	déplié	16 x 4 x 11 cm
	plié	6,2 x 4 x 8,5 cm
Poids		64 g

Licence 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.

Contrat de licence logiciel libre

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

Avertissement

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

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

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

11.5 LANGUE

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

Article 12 - NOUVELLES VERSIONS DU CONTRAT

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

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

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

Article 13 - LOI APPLICABLE ET COMPÉTENCE TERRITORIALE

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

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

Version 2.0 du 2006-09-05

Importé par :

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

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

© REV1 – 20.12.2018 – LZ/BS/TS