

End User Lizenzbestimmungen für Standard- Softwareprodukte von Vector

Präambel

Diese End User Lizenzbestimmungen (im Folgenden „EULA“) gelten für alle Standard-Softwareprodukte von Vector Informatik GmbH („Vector“), die auf der Grundlage eines Lizenzvertrages zwischen Vector und dem Kunden erworben werden.

Definitionen

Die folgenden Definitionen gelten für die EULA:

- **„Agent“**: eine Entität, die zu einer Zeit die Ausführung von genau einer (1) Instanz des lizenzierten Produkts auf einer Rechenressource erlaubt.
- **„Aktivierung“**: das technische Verfahren, um die Nutzung des lizenzierten Produkts zu ermöglichen. Mit der Aktivierung werden keine Rechte zur Nutzung des lizenzierten Produkts eingeräumt, sie ist lediglich Voraussetzung für die Nutzung einer unter den EULA erteilten Lizenz.
- **„Assignment“**: die Zuordnung der Lizenz im Rahmen des Lizenzumfangs der EULA, beispielsweise bei der Named-User License der Named-User oder bei der Device License das Device. Die Lizenz darf ausschließlich gemäß dem durch den Kunden festgelegten Assignment genutzt werden.
- **„Automation Server“**: ein Software-Service, der automatisiert u.a. Aufgabenpakete verwaltet, Ausführungsumgebungen (CI Runner) dedizierten Rechenressourcen zuweist und Instanzen der lizenzierten Produkte startet.
- **„Compliance“**: Einhaltung der von Vector zum Zeitpunkt des Lizenzerwerbs definierten Lizenzbestimmungen durch den Kunden.
- **„Desktop“**: ein Anwenderrechner, der von und für die Zwecke einer natürlichen Person betrieben wird. Der Anwenderrechner kann entweder ein physischer Rechner (Desktop Computer, Notebook oder Laptop) oder eine virtuelle Maschine sein.
- **„Enterprise Level“**: eine Business Unit/ ein organisatorischer Bereich innerhalb eines Unternehmens oder das gesamte Unternehmen.
- **„EULA“** oder **„End User Lizenzbestimmungen“**: diese Lizenzbestimmungen, die für Vector Standard-Produkte gelten und Bestandteil des Lizenzvertrages zwischen Vector und dem Kunden sind.

- **„Gerät“** oder **„Device“**: ein einzelnes physisches Hardware-System. Es gibt verschiedene Arten von Geräten: (a) reale Desktops; (b) von Vector gelieferte Hardware-Schnittstellen, z.B. VN1630; und (c) von Vector gelieferte Dongles.
- **„Kunde“**: bezeichnet den Rechtsträger, der in den Lizenzvertrag eingetreten ist und das Recht zur Nutzung der Lizenzen im Rahmen der EULA erhalten hat.
- **„License Server“**: eine Backend-Software (on-premise oder in der Cloud), auf der eine oder mehrere Produktlizenzen bereitgestellt sind und die den Zugriff zu dieser Lizenz oder diesen Lizenzen verwaltet.
- **„Lizenz“**: das nicht ausschließliche Recht, jeweils ein (1) spezifiziertes Produkt zur selben Zeit zu nutzen. Soweit ein spezifiziertes Produkt zu einer Zeit in mehreren Instanzen genutzt werden kann, ergibt sich dies aus der Beschreibung des jeweiligen Lizenztyps.
- **„Lizenzvertrag“**: (a) das Angebot von Vector zusammen mit der Bestellung des Kunden, in der dieser das Angebot annimmt; oder (b) die Bestellung des Kunden zusammen mit der Auftragsbestätigung von Vector, in der Vector die Bestellung annimmt; oder (c) ein sonstiger Vertrag zwischen dem Kunden und Vector, in dem auf die EULA verwiesen wird.
- **„Mangel“**: eine Abweichung von den vereinbarten Spezifikationen oder, soweit keine bestimmten Spezifikationen vereinbart sind, eine Abweichung von der Produktbeschreibung oder von der zum Produkt gehörenden Benutzerdokumentation.
- **„Named-User“**: eine bestimmte natürliche Person, der eine Named-User License zugeordnet ist.
- **„Realer Desktop“**: der reale Anwenderrechner (Desktop Computer, Notebook oder Laptop) oder ein sonstiger physischer Rechner, der als Einzelarbeitsplatz von und für die Zwecke einer natürlichen Person betrieben wird.
- **„Rechenressourcen“**: Rechenressourcen sind IT-Umgebungen, die das lizenzierte Produkt ausführen können. Beispiele sind reale PCs oder Server, virtuelle Maschinen und Ausführungsumgebungen für Container (z.B. Kubernetes, Docker).
- **„Remote-Verbindung“**: der Fernzugriff auf einen Desktop. Dabei werden lizenzierte Produkte auf einem remote erreichbaren Desktop ausgeführt und auf einem zweiten Desktop angezeigt und bedient. Dies beinhaltet Technologien wie SSH und Lösungen von Anbietern wie Microsoft (Windows Remote Desktop, Teams), oder Citrix.
- **„Pflege“**: die Lizenzierung und Lieferung neuer Versionen eines Produkts, die während des Pflegezeitraums im Rahmen eines Pflegevertrags von Vector zur Verfügung gestellt werden. Zur Klarstellung, Pflegeleistungen beinhalten keine Supportleistungen.
- **„Produkt“**: eines der Standard-Softwareprodukte von Vector, für das das EULA gilt.
- **„Produktionsplatz“**: Ein Setup zum Software-Update oder zum finalen Prüfen (End-of-line Test) einer großen Zahl von identischen oder unterschiedlichen Steuergeräten zum

Zweck der Steuergeräte- und Modul-Produktion. Ein Produktionsplatz umfasst den Produktionsrechner verbunden mit den zu produzierenden Steuergeräten.

- **„Prüfplatz“** oder **„Test Bench“**: Ein Setup zum Prüfen, Validieren, Parameter-Optimieren oder zum Software-Update
 - eines kompletten Systems (z.B. ein Motor- oder Getriebeprüfstand, der das Zusammenspiel mehrerer Steuergeräte prüft)
 - eines realen „System under Test“ (SUT) (z.B. zur Prüfung eines Steuergerätes) oder
 - eines virtuellen SUT in Realzeit (z.B. zur Prüfung eines virtuellen Steuergerätes oder einer Software-Komponente).
 - Ein Prüfplatz umfasst den Prüfrechner und das SUT.
- **„Server“**: ein Computer, der Services bereitstellt, indem er Zugang zu Dateien oder gemeinsam genutzten Peripheriegeräten gewährt.
- **„Software-Produkt“** oder **„Software-Projekt“**: eine Sammlung verschiedener Software-Programme oder Software-Komponenten für einen spezifischen Zweck. Hierbei kann es sich um Applikations-, Support oder System-Software handeln. In einigen Unternehmen wird ein Software-Produkt oder Software-Projekt auch als Applikation bezeichnet. Automatisierungsskripte und andere Artefakte einer durch einen Automation Server gesteuerten Umgebung sind ebenfalls Teil des Software-Produkts oder des Software-Projekts.
- **„Start“**: der Zeitpunkt, an dem eine Instanz des lizenzierten Produkts aktiviert oder in Betrieb genommen wird.
- **„Update“**: eine Aktualisierung des Produkts bzw. die Lieferung einer neuen Version im selben Produktzuschnitt.
- **„Upgrade“**: eine Funktionserweiterung des Produkts und Änderung des Produktzuschnittes, z.B. Produktwechsel oder Produkterweiterung.
- **„Version“**: die spezifische Softwareversion eines Produkts, definiert durch eine Versionsnummer.
- **„Virtueller Desktop“**: der virtuelle Anwenderrechner, ausgeführt in beispielsweise einer virtuellen Maschine (VM) oder in einem Container (bspw. Docker), der als Einzelarbeitsplatz von und für die Zwecke einer natürlichen Person betrieben wird und der mittels einer Remote-Verbindung erreicht wird. Der virtuelle Desktop kann auf einem zentralen Server, in der Cloud oder auf einem realen Desktop betrieben werden.

1. Lizenzbestimmungen

Vector räumt dem Kunden unter diesen EULA Bedingungen Nutzungsrechte an Produkten (im Folgenden Lizenzen) ein. Die ausgestellten Lizenzen werden durch eine Kombination aus Lizenztyp, Lizenzmodell und ggf. Lizenzbeschränkung definiert.

1.1. Produkte

Vector wird dem Kunden das lizenzierte Produkt so bereitstellen, dass es zweckmäßig betrieben werden kann. Vector wird die Benutzerdokumentation ausschließlich in elektronischem Format bereitstellen, in der Regel in Form einer im Produkt integrierten Hilfsfunktion. Vector kann das lizenzierte Produkt und seine Benutzerdokumentation auf Datenspeichermedien, zum Download über das Internet oder per E-Mail liefern.

Vector bietet für unterschiedliche Anwendungsgebiete und Arbeitsumgebungen dedizierte Editionen eines Produkts an. Unterschieden wird zwischen:

- Desktop Edition Produkte
- Test Bench Edition Produkte
- Server Edition Produkte

Eine Desktop Edition eines Produkts ist bezüglich des Funktionsumfangs und der verfügbaren Lizenztypen so gestaltet, dass die Erfordernisse für die Nutzung an einem Desktop für exploratives und interaktives Arbeiten im Produkt durch oder für die Zwecke eines realen Anwenders erfüllt werden.

Eine Test Bench Edition eines Produkts ist bezüglich des Funktionsumfangs und der verfügbaren Lizenztypen so gestaltet, dass die Erfordernisse für den Betrieb eines Prüf- oder Produktionsplatzes erfüllt werden.

Eine Server Edition eines Produkts ist bezüglich des Funktionsumfangs und der verfügbaren Lizenztypen so gestaltet, dass die Erfordernisse für die Nutzung in einer durch einen Automation Server betriebenen Umgebung erfüllt werden.

1.2. Lizenztypen

Für die verschiedenen Editionen der Produkte sind dedizierte Lizenztypen verfügbar, die die Nutzungsrechte an den Produkten regeln (beispielsweise automatisierte Nutzung, Remote-Zugriffe, etc.).

Ein Produkt kann unter allen verfügbaren Lizenztypen, unter einer Teilmenge der verfügbaren Lizenztypen oder unter spezifischen Lizenzbedingungen, die im Angebot beschrieben werden, angeboten werden.

Um sicherzustellen, dass das Produkt gemäß der erworbenen Lizenz genutzt wird, sind, sofern nicht anders geregelt, die ordnungsgemäße Aktivierung der jeweiligen Lizenz gemäß Ziffer 1.8, und für einige Lizenztypen das vorausgehende ordnungsgemäße Assignment gemäß Ziffer 1.6 Voraussetzung für das Recht des Kunden, das Produkt zu nutzen.

Die Lizenztypen werden in Annex 1 beschrieben.

1.3. Lizenzmodelle

Sofern angeboten, kann der Kunde unter einem EULA entweder Perpetual Licenses oder Subscription Licenses bestellen..

1.3.1. Perpetual License

Eine Perpetual License bezieht sich auf eine bestimmte Version und gewährt das zeitlich unbefristete Recht, diese Version zu nutzen.

Um sicherzustellen, dass das Produkt stets aktuell ist, können der Kunde und Vector einen Pflegevertrag als optionalen Zusatz zur Perpetual License schließen. Für einige Produkte ist der Pflegevertrag obligatorisch. Darauf wird im jeweiligen Angebot hingewiesen.

Pflegeverträge können nur für die aktuelle Produktversion abgeschlossen werden. Der Abschluss von Pflegeverträgen für ältere Produktversionen ist nicht möglich.

Soweit sich aus dem Vertrag nicht ein anderes ergibt, beträgt die Laufzeit eines Pflegevertrages ein (1) Jahr, und beginnt mit dem im Pflegevertrag festgelegten Startdatum.

Die Vergütung für die Pflege ist im Voraus für die gesamte Laufzeit zu zahlen.

1.3.2. Subscription License

Eine Subscription License gewährt das zeitlich befristete Recht, das lizenzierte Produkt während der vereinbarten Vertragslaufzeit in der jeweils aktuellen oder in einer älteren Version zu nutzen. Sofern sich aus dem Lizenzvertrag nicht ein anderes ergibt, beträgt die Laufzeit einer Subscription License ein (1) Jahr und beginnt mit dem im Lizenzvertrag festgelegten Startdatum. Die Verlängerung dieser Subscription License um eine weitere Subscriptionperiode ist nach Absprache mit Vector möglich.

Die Vertragslaufzeit einer Subscription License verlängert sich um jeweils ein (1) weiteres Jahr nur dann, soweit (a) eine Subscription License mit automatischer, fortlaufender Verlängerung im Lizenzvertrag vereinbart wurde und (b) der Lizenzvertrag nicht von einer der Vertragsparteien mit einer Frist von sechs (6) Wochen vor Ablauf der jeweiligen Vertragslaufzeit gekündigt wird.

Die Vergütung für die Subscription License ist jeweils im Voraus für die jeweilige Vertragslaufzeit zu zahlen.

1.4. Lizenzbeschränkungen

Lizenzbeschränkungen werden in Annex 2 beschrieben.

1.5. Lizenzumfang

1.5.1. Vector erteilt dem Kunden die Lizenz, das Produkt unter dem im

Lizenzvertrag vereinbarten Lizenztyp, Lizenzmodell und ggf. Lizenzbeschränkung zu nutzen, vorausgesetzt, dass das Assignment und die Aktivierung der Lizenz, sofern gefordert, durch den Kunden ordnungsgemäß erfolgt ist. Vector behält sich alle geistigen Eigentumsrechte, gewerblichen und sonstigen Schutzrechte an den Produkten vor, und der Kunde darf die lizenzierten Produkte nur gemäß den ausdrücklichen Vereinbarungen im Lizenzvertrag nutzen. Insbesondere darf der Kunde die lizenzierten Produkte nicht verändern, anpassen, erweitern, portieren, zurückentwickeln (sog. Reverse Engineering), übersetzen oder daraus abgeleitete Werke erstellen. Die §§69a ff. UrhG bleiben unberührt.

- 1.5.2.** Unabhängig von den Bestimmungen des Lizenzvertrags, steht das Recht des Kunden zur Nutzung des Produkts unter dem Vorbehalt der vollständigen Zahlung der Lizenzgebühr.
- 1.5.3.** Die Lizenzen werden ausschließlich für die eigenen Zwecke des Kunden gewährt.
- 1.5.4.** Der Kunde darf Dritten weder gegen Bezahlung noch kostenlos gestatten, die Lizenzen des Kunden zu nutzen. Der Kunde darf jedoch Beauftragten des Kunden gestatten, die Lizenzen des Kunden ausschließlich für Zwecke des Kunden zu nutzen. „Beauftragte des Kunden“ sind Dritte (a) die zum Zwecke der Erbringung von Dienstleistungen vom Kunden beauftragt wurden, (b) Geheimhaltungsverpflichtungen unterliegen, die genauso restriktiv sind, wie diejenigen, die zwischen dem Kunden und Vector vereinbart wurden, und (c) vom Kunden verpflichtet wurden, die Lizenz/ das Produkt nach Erbringung der Dienstleistungen an den Kunden zurückzugeben oder zu vernichten.
- 1.5.5.** Zur Klarstellung wird festgehalten, dass der Kunde dafür verantwortlich ist, dass seine Beauftragten sich an den Lizenzvertrag und die EULA halten.
- 1.5.6.** Sofern eine Lizenz für eine bestimmte Version des Produkts vereinbart ist, gestattet Vector dem Kunden ohne Anerkennung einer Rechtspflicht, die vorherigen Versionen des Produkts zu nutzen, unter der Bedingung, dass der Kunde (a) jeweils nur eine (1) Version gleichzeitig ausführen darf; und (b) anerkennt, dass Vector nicht verpflichtet ist, Mängel an vorherigen Versionen zu beseitigen.

Bei der Einräumung der Nutzungsmöglichkeit von vorherigen Produktversionen handelt es sich um eine kostenlose und freiwillige Leistung von Vector. Sämtliche Ansprüche des Kunden betreffend insbesondere Dauer der Nutzungsmöglichkeit, Gewährleistung, Haftung, etc. sind, soweit gesetzlich zulässig, ausgeschlossen.

Zur Klarstellung wird festgehalten, dass die Rechte des Kunden in Bezug auf

die erworbene Version davon unberührt bleiben.

1.5.7. Die lizenzierten Produkte können Open-Source-Software und/oder sonstige Software Dritter enthalten, die besonderen Lizenzbestimmungen unterliegt. Soweit es diese Lizenzbestimmungen erfordern, gelten die Lizenzbestimmungen zusätzlich zum Lizenzvertrag und den EULA und haben bei Unstimmigkeiten Vorrang vor diesen. In einem solchen Fall wird Vector, soweit dies die betreffenden Lizenzbedingungen vorschreiben, (a) die Software Dritter und die anwendbaren Lizenzbedingungen benennen und (b) diese Lizenzbedingungen dem Kunden mit dem lizenzierten Produkt und/oder dessen Benutzerdokumentation oder auf Verlangen des Kunden separat davon bereitstellen oder anderweitig verfügbar machen.

1.6. Assignment der Lizenz

1.6.1. Wird für den Lizenztyp ein Assignment durch den Kunden gefordert, muss der Kunde die Lizenz gemäß den Lizenzbestimmungen zuordnen („Assignment“), bevor er ein Produkt unter einer Lizenz nutzt. Wird ein solches Assignment gefordert, ist dies unter den Lizenztypen (siehe Annex 1) beschrieben.

1.6.2. Die Lizenz darf ausschließlich gemäß dem Assignment verwendet werden.

1.6.3. Insofern ein initiales Assignment erfolgte, kann der Kunde eine Lizenz neu zuordnen ("Re-Assignment"), jedoch maximal vier Mal pro Jahr, es sei denn, das neue Assignment erfolgt aufgrund von (a) einem dauerhaften Hardware-Ausfall oder -Verlust oder einem endgültigen Austausch des zugeordneten Geräts; (b) der Beendigung des Beschäftigungs- oder Dienstvertrages des Anwenders; oder (c) eines vorübergehenden, neuen Assignments, um die Nichtverfügbarkeit eines ausgefallenen Geräts zu überbrücken.

1.6.4. Der Kunde ist verantwortlich dafür, dass das Produkt lediglich unter dem aktuellen Assignment und keinem älteren Assignment genutzt wird. Vector ist berechtigt, zur Sicherstellung der Compliance die vom Kunden im Rahmen des Assignment-Prozesses gespeicherten Daten zu prüfen.

1.7. Support

Vector bietet einen globalen Support an. Inhalt und Umfang ergibt sich ausschließlich aus den [Vertragsbedingungen für Standard-Support der Vector Informatik GmbH](#).

1.8. Technische Maßnahmen – Aktivierung, Re-Aktivierung

1.8.1. Vector darf technische Maßnahmen einsetzen, um diejenigen Bestimmungen durchzusetzen, die dem Kunden die Nutzung des lizenzierten Produkts erlauben und/oder einschränken. Mithilfe der technischen Maßnahmen kann

die Einhaltung der Bestimmungen des Lizenzvertrages und der EULA überprüft werden.

Daher benötigen einige Produkte eine Aktivierung oder andere Form der Validierung. Ist für ein lizenziertes Produkt eine Aktivierung oder andere Form der Validierung definiert, ist die Aktivierung bzw. Validierung der Lizenz erforderlich, um das lizenzierte Produkt zu nutzen. Vector kann verlangen, dass die Lizenz regelmäßig durch die Durchführung einer erneuten Aktivierung reaktiviert wird.

Die Re-Aktivierung ist kostenlos und soll sicherstellen, dass Vector im Falle eines Verlusts des Geräts den Aktivierungsprozess für die Lizenz auf einem anderen Gerät vereinfachen kann.

Vector wird dem Kunden die für die Aktivierung, Re-Aktivierung und De-Aktivierung erforderlichen Hilfsprogramme bereitstellen.

2. Allgemeine Bestimmungen

2.1. Allgemeine Geschäftsbedingungen

2.1.1. Dieses EULA gilt im Geschäftsverkehr mit Unternehmen, juristischen Personen des öffentlichen Rechts und öffentlichen Sondervermögens.

2.1.2. Entgegenstehende, von dem EULA abweichende oder ergänzende Bestimmungen in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Kunden werden nicht Bestandteil des Lizenzvertrages, es sei denn, Vector hat diesen ausdrücklich schriftlich zugestimmt. Dies gilt auch für Allgemeine Geschäftsbedingungen, die in Auftrags- oder sonstigen Bestätigungen oder Anfragen des Kunden genannt sind. Die Entgegennahme von Lieferungen/Leistungen stellt keine Annahme von Allgemeinen Geschäftsbedingungen dar. Allgemeine Geschäftsbedingungen des Kunden gelten auch dann nicht, wenn Vector diese im Rahmen der Registrierung auf einem Portal des Kunden oder beim eventuellen Herunterladen von Software, etc. vorbehaltlos annimmt.

2.1.3. Im Falle von Widersprüchen zwischen dem EULA und den Bestimmungen des Lizenzvertrages haben die Bestimmungen des Lizenzvertrages Vorrang.

2.2. Pflichten des Kunden

2.2.1. Der Kunde erkennt an, dass die Produkte, einschließlich der Begleitunterlagen, urheberrechtlich geschützt sind und Geschäfts- und Betriebsgeheimnisse von Vector darstellen; dies gilt auch für zukünftige Versionen. Der Kunde wird das Produkt, die Dokumentation und das zugrundeliegende Know-How besonders gegen unbefugte Nutzung und Einsichtnahme durch angemessene Geheimhaltungsmaßnahmen sichern.

Der Kunde wird insbesondere (a) das Produkt vor unberechtigtem Zugriff schützen; (b) dafür sorgen, dass das Produkt nur solchen Personen zugänglich ist, die das Produkt zu deren vertragsgemäßer Nutzung unbedingt benötigen und aufgrund der von Vector dem Kunden eingeräumten Nutzungsrechte nutzen dürfen; und (c) sicherstellen, dass kein Lizenzschutz durch technische Maßnahmen umgangen wird.

2.2.2. Falls Vector die Produkte als Quellcode bereitstellt, darf der Kunde Dritten diesen nur mit schriftlicher Einwilligung von Vector zugänglich machen. Vector wird diese Einwilligung nicht unbillig verweigern, ist jedoch nicht verpflichtet, sie zu erteilen, um dem Kunden die Möglichkeit zu geben, Wartungsleistungen für die Produkte von einem Dritten zu beziehen.

2.2.3. Der Kunde hat sicherzustellen, dass die Lizenzbestimmungen eingehalten werden (Compliance) und kein Lizenzschutz durch technische Maßnahmen umgangen wird. Ergänzend kann Vector nach vorheriger Mitteilung mit einer Frist von mindestens dreißig (30) Tagen selbst oder durch unabhängige Dritte, z.B. einen Wirtschaftsprüfer oder einen Revisor/ Auditor, Prüfer/ Auditor die Einhaltung der Lizenzbestimmungen durch den Kunden überprüfen und verifizieren. Audits werden während der regulären Geschäftszeiten in den Räumlichkeiten des Kunden oder über Remote-Verbindungen durchgeführt und werden die Geschäftstätigkeit des Kunden nicht unangemessen beeinträchtigen. Der Kunde hat Vector und bzw. den von ihm beauftragten Dritten Zugang zu den entsprechenden Aufzeichnungen und/oder Räumlichkeiten des Kunden zu gewähren.

Werden während des Audits Abweichungen zum vertraglich vereinbarten Leistungsumfang festgestellt, müssen diese korrigiert werden (z.B. durch Nachlizensierung). In diesem Fall sind die Kosten des Audits vom Kunden zu tragen. Dies gilt auch, wenn der Kunde Anlass zur Durchführung eines Audits gegeben hat.

2.2.4. Vector gibt für seine Produkte eine ausdrückliche Empfehlung, auf welchen Betriebssystemversionen die Produkte zu nutzen sind. Nutzt der Kunde die Produkte auf anderen Betriebssystemversionen, als denen, die Vector ausdrücklich empfohlen hat, so bietet Vector dafür keinen Support an und übernimmt für den Betrieb keine Haftung.

2.2.5. Es liegt in der Verantwortung des Kunden, das lizenzierte Produkt in Betrieb zu nehmen. Hierzu hat der Kunde das Produkt unter seinen Einsatzbedingungen zu untersuchen, bevor er es produktiv nutzt. Vector ist bereit, den Kunden diesbezüglich auf Wunsch und gegen eine angemessene Vergütung zu unterstützen.

2.3. Schnittstellen

- 2.3.1.** Falls ein Produkt eine von Vector bereitgestellte Schnittstelle für die Interoperabilität mit anderen Programmen verwendet, kann Vector diese Schnittstelle und die zugehörige Dokumentation in nachfolgenden Versionen jederzeit ohne Vorankündigung und ohne Gewährleistung der Aufwärtskompatibilität erweitern oder ändern.
- 2.3.2.** Falls ein Produkt eine von einem Dritten bereitgestellte Schnittstelle für die Interoperabilität mit anderen Programmen verwendet, besteht keine Verpflichtung für Vector, die Aufwärtskompatibilität zwischen dem Produkt und der Schnittstelle in nachfolgenden Versionen zu gewährleisten.

2.4. Sicherheitshinweis zur Produktnutzung

- 2.4.1.** Einige Funktionen der Produkte sind für die Analyse, Steuerung und/oder anderweitige Beeinflussung von in Betrieb befindlichen elektronischen Systemen bestimmt. Ihre Nutzung kann schwerwiegende Betriebsstörungen in der Umgebung sowie Sach- und Personenschäden verursachen. Daher sind diese Funktionen ausschließlich für den Betrieb durch Personen vorgesehen, die (a) die möglichen Auswirkungen der Vorgänge, die durch die Produkte verursacht werden können, verstanden haben; (b) speziell für den Umgang mit den Produkten und den elektronischen Systemen, die damit beeinflusst werden sollen, geschult sind; und (c) ausreichende Erfahrung in der sicheren Anwendung der Produkte haben (im Folgenden insgesamt „Qualifiziertes Personal“). Der Kunde hat sicherzustellen, dass die Produkte nur von Qualifiziertem Personal betrieben werden.
- 2.4.2.** Die für den Betrieb der Produkte erforderlichen Kenntnisse können in den von Vector angebotenen Workshops und Seminaren erworben werden.
- 2.4.3.** Vector haftet nicht für Schäden, die aufgrund des Betriebs der Produkte durch nicht qualifiziertes Personal, wie in dieser Ziffer 2.4 beschrieben, entstehen.

2.5. Zahlungsbedingungen, Preisanpassungsklausel

- 2.5.1.** Sofern im Lizenzvertrag nicht anders geregelt, gilt folgendes:
- 2.5.2.** Die vereinbarten Gebühren sind spätestens binnen 30 Tagen nach Rechnungsstellung ohne jeden Abzug fällig.
- 2.5.3.** Kommt der Kunde in Zahlungsverzug, ist Vector berechtigt Verzugszinsen in Höhe von 9%-Punkten über dem jeweiligen Basiszinssatz der Deutschen Bundesbank zu berechnen.
- 2.5.4.** Der Kunde ist verpflichtet zuzüglich zu der vereinbarten Vergütung sämtliche behördliche Abgaben und Steuern zu zahlen, die Vector im Zusammenhang

mit der Leistungserbringung gesetzlich zu zahlen oder zu erheben hat. Dies betrifft insbesondere, aber nicht abschließend, Mehrwertsteuern, Quellensteuern und andere ähnliche Steuern. Ist der Kunde von einer Steuer befreit, ist er verpflichtet Vector einen ordnungsgemäßen Nachweis über eine solche Befreiung vorzulegen.

- 2.5.5.** Vector ist berechtigt, die Preise nach billigem Ermessen der Entwicklung der Kosten anzupassen, die für die Preiskalkulation maßgeblich sind. In Betracht kommt sowohl eine Preiserhöhung als auch eine Preissenkung. Vector wird die Preise erhöhen oder senken, wenn die zur Leistungserbringung durch Vector erforderlichen Vertragspartner oder Vorlieferanten ihre Preise anpassen oder sofern sich Personalkosten von Vector ändern.

Steigerungen bei einer Kostenart werden nur in dem Umfang für eine Preiserhöhung herangezogen werden, in dem kein Ausgleich durch etwaig rückläufige Kosten in anderen Bereichen erfolgt. Bei Kostensenkungen wird Vector die Preise ermäßigen, soweit diese Kostensenkungen nicht durch Steigerungen in anderen Bereichen ganz oder teilweise ausgeglichen werden.

2.6. Mängelansprüche

- 2.6.1.** Der Kunde ist verpflichtet Vector Mängel unverzüglich unter Angabe der Auswirkungen des jeweiligen Mangels anzuzeigen (Mängelanzeige). Ein Sachmangel liegt vor, wenn die vertragliche Leistung nicht die vertraglich vereinbarte Beschaffenheit hat oder sich nicht für die vertraglich vereinbarte Verwendung eignet.
- 2.6.2.** Ein Rechtsmangel liegt vor, wenn dem Kunden die für die vertragsgemäße Verwendung der vertraglichen Leistung erforderlichen Rechte nicht wirksam eingeräumt werden konnten.
- 2.6.3.** Bei berechtigten Mängelrügen wird Vector die Mängel innerhalb einer angemessenen Frist nach Eingang der Mängelrüge beseitigen. Bei Mängeln, die die Nutzung der vertraglich geschuldeten Leistung nur unerheblich beeinträchtigen, kann Vector vorübergehend eine Umgehungslösung bereitstellen und den Mangel bei einem nächsten Versions-Rollout in einem anstehenden Wartungsfenster beheben.
- 2.6.4.** Ansprüche des Kunden wegen Mängeln bestehen nicht, wenn ein Mangel darauf beruht, dass die vertragliche Leistung durch den Kunden eigenmächtig verändert oder nicht entsprechend den vertraglich vereinbarten Bestimmungen und der jeweiligen Lizenzbestimmungen genutzt worden ist.
- 2.6.5.** Falls Vector verpflichtet ist, einen Mangel zu beheben oder ein Produkt frei

von Mängeln zu liefern, kann Vector dieser Pflicht nachkommen, indem Vector ein mangelhaftes Produkt durch eine neuere Version des Produkts ersetzt, vorausgesetzt, dass die neuere Version dieselbe oder eine höhere Funktionalität als die im Lizenzvertrag vereinbarte Funktionalität aufweist.

2.6.6. Machen Dritte Schutzrechte gegenüber dem Kunden geltend, hat der Kunde Vector unverzüglich schriftlich zu informieren. Vector wird nach eigener Wahl und in Abstimmung mit dem Kunden die Ansprüche abwehren oder erfüllen. Der Kunde darf die Ansprüche Dritter nicht von sich aus anerkennen. Vector wehrt gerechtfertigte Ansprüche gegen den Kunden auf eigene Kosten ab und stellt den Kunden von allen angemessenen Kosten und Schäden im Zusammenhang mit der Abwehr von Ansprüchen frei, soweit diese nicht auf pflichtwidrigem Verhalten des Kunden beruhen.

2.6.7. Vector hat Anspruch auf Ersatz seiner Aufwendungen, wenn der Kunde einen Mangel rügt, ohne ihn beweisen zu können.

2.7. Haftung

2.7.1. Vector haftet für Schäden und Ersatz vergeblicher Aufwendungen, gleich aus welchem Rechtsgrund, wie folgt:

2.7.2. Vector haftet für Schäden, die vorsätzlich oder grob fahrlässig verursacht wurden. Dies gilt auch bei arglistigem Verschweigen eines Mangels.

2.7.3. Bei leichter (einfacher) Fahrlässigkeit haftet Vector nur, wenn ein Verstoß gegen wesentliche Vertragspflichten vorliegt. Wesentliche Pflichten sind solche Pflichten, deren Erfüllung die ordnungsgemäße Durchführung des Vertrags überhaupt erst ermöglichen und auf deren Einhaltung der Vertragspartner regelmäßig vertraut hat oder vertrauen durfte. Im Fall der leicht fahrlässigen Verletzung wesentlicher Vertragspflichten ist die Haftung der Höhe nach auf den bei Vertragsschluss typischerweise vorhersehbaren Schaden beschränkt. Maximal ist diese Haftung jedoch auf den niedrigeren Betrag von EUR 100.000 (in Worten: einhunderttausend Euro) oder den Gesamtnettowert des Angebots begrenzt. Im Übrigen ist die Haftung bei leicht fahrlässiger Verletzung sonstiger Vertragspflichten und wegen entgangenen Gewinns, personellen Mehraufwandes beim Vertragspartner, Nutzungsausfall und/oder wegen Umsatzeinbußen ausgeschlossen.

2.7.4. Zwingende gesetzliche Regelungen, wie die unbeschränkte Haftung für Schäden aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit (Personenschäden) sowie die Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz bleiben hiervon unberührt.

2.7.5. Die verschuldensunabhängige Haftung von Vector auf Schadenersatz (§536a BGB) für bei Vertragsschluss vorhandene Mängel wird

ausgeschlossen. Ziffer 2.7.2 und 2.7.4 bleiben unberührt.

2.7.6. Soweit nach dem Vorstehenden die Haftung von Vector ausgeschlossen oder beschränkt ist, gilt dies auch für die Haftung der gesetzlichen Vertretungsorgane sowie von Erfüllungs- und Verrichtungsgehilfen, insbesondere von Mitarbeitern.

2.7.7. Unabhängig von den vorstehenden Regelungen ist die Haftung von Vector, gleich aus welchem Rechtsgrund, insbesondere bei vertraglicher oder deliktischer Haftung, bei unentgeltlicher Lieferung von Produkten oder sonstiger Software wie folgt beschränkt: Vector haftet für Schäden, die auf einem Mangel der Software beruhen oder daraus resultieren, nur bei Vorsatz oder soweit Vector den Mangel arglistig verschwiegen hat. Im Übrigen haftet Vector nur für Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit. Ansprüche aus der Verletzung einer wesentlichen Pflicht (Kardinalpflicht), aus der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, aus der Verletzung einer Beschaffenheitsgarantie von Vector und aus der zwingenden Haftung nach dem Produkthaftungsgesetz bleiben unberührt. Im Übrigen ist die Haftung ausgeschlossen.

2.8. Exportkontrolle

2.8.1. Der Kunde ist für die Einhaltung der für ihn einschlägigen exportrechtlichen Bestimmungen verantwortlich.

2.8.2. Die Einhaltung der einschlägigen exportrechtlichen Vorschriften stellt eine wesentliche Vertragspflicht dar.

2.8.3. Eine Verletzung der vertraglichen Pflichten des Kunden aus Ziffer 2.8.2 berechtigt Vector zur außerordentlichen Kündigung des Vertrags.

2.9. Abtretung

Mit Ausnahme von Zahlungsforderungen bedarf eine Abtretung von Rechten und Forderungen der schriftlichen Einwilligung von Vector.

3. Schlussbestimmungen

3.1. Schriftformerfordernis; Sprache

3.1.1. Änderungen an und Ergänzungen zu dem Lizenzvertrag und/oder dem EULA bedürfen der Schriftform und der Unterschrift. Dasselbe gilt insbesondere für Änderungen und Ergänzungen dieser Schriftformklausel.

3.1.2. Bei Vorliegen dieses EULA in verschiedenen Sprachversionen kommt die in Deutsch erstellte Version vorrangig zur Anwendung.

3.2. Anwendbares Recht; Gerichtstand

3.2.1. Die Lizenzvereinbarung und das EULA unterliegen dem Recht der

Bundesrepublik Deutschland, unter Ausschluss des Übereinkommens der Vereinten Nationen über den Internationalen Warenkauf (CISG).

- 3.2.2.** Ausschließlicher Gerichtsstand für alle sich aus dem Vertragsverhältnis unmittelbar oder mittelbar ergebenden Streitigkeiten, ist, sofern gesetzlich zulässig, der Hauptsitz von Vector.

Annex 1: Lizenztypen

1. Lizenztypen für Desktop Edition Produkte

1.1. Device License

1.1.1. Licensing Basics

Eine Device License gewährt das Recht, das lizenzierte Produkt auf oder zusammen mit einem (1) Gerät zu nutzen. Das Gerät kann der reale Desktop selbst sein oder es kann mit dem realen Desktop verbunden sein.

Das lizenzierte Produkt kann auf oder mit dem zugeordneten Gerät durch Anwender genutzt werden, vorausgesetzt, dass das lizenzierte Produkt nur auf einem (1) realen Desktop zur selben Zeit betrieben wird.

Bevor der Kunde ein Produkt unter der Device License nutzt, muss der Kunde diese Lizenz einem Gerät zuordnen (Assignment).

1.1.2. Licensing

Folgende Bestimmungen gelten für eine Device License:

- (i) Erlaubt ist die Nutzung des lizenzierten Produkts über die bereitgestellten Schnittstellen auf dem realen Desktop des Anwenders, beispielsweise über die graphische Oberfläche oder die Automatisierungsschnittstellen.
- (ii) Erlaubt ist die Nutzung ausschließlich für die eigenen Zwecke des Anwenders.
- (iii) Es ist nicht gestattet, das lizenzierte Produkt durch eine Remote-Verbindung auf dem realen Desktop zu nutzen. Dies bedeutet unter anderem, dass das lizenzierte Produkt niemals in einem virtuellen Desktop genutzt werden darf.
- (iv) Es ist nicht gestattet, das lizenzierte Produkt auf einem Compile-Server, Build-Server oder ähnlichen Server-Typen zu nutzen.
- (v) Es ist nicht erlaubt, das Gerät, dem das lizenzierte Produkt zugeordnet ist, zu virtualisieren. Insbesondere ist es nicht erlaubt, das Gerät so zu virtualisieren, dass das Gerät mittels dieser Virtualisierung oder anderer automatisierter Mechanismen zusammen mit mehreren potenziellen realen und virtuellen Desktops genutzt werden kann (z.B. durch die Verwendung eines Dongle-Servers). Zur Klarstellung darf das lizenzierte Produkt nur auf demjenigen realen Desktop verwendet werden, mit dem das Gerät physisch verbunden ist.
- (vi) Ausnahmen können in den jeweiligen Produktdokumentationen oder Datenblättern definiert sein.

1.1.3. Technical Measures

Die Device License darf ausschließlich auf einem Gerät aktiviert werden.

1.2. Named-User License

1.2.1. Licensing Basics

Eine Named-User License gewährt das Recht, das lizenzierte Produkt auf einem (1) realen oder virtuellen Desktop zur selben Zeit durch einen (1) Named-User für seine eigenen Zwecke zu nutzen. Der Named-User darf kein anonym, fiktiver oder technischer Benutzer sein.

Bevor der Kunde ein Produkt unter der Named-User License nutzt, muss der Kunde diese Lizenz einem Named-User zuordnen (Assignment).

1.2.2. Licensing

Folgende Bestimmungen gelten für eine Named-User License:

- (i) Erlaubt ist die Nutzung des lizenzierten Produkts über die bereitgestellten Schnittstellen auf dem realen oder virtuellen Desktop des Named-Users, beispielsweise über die graphische Oberfläche oder die Automatisierungsschnittstellen.
- (ii) Erlaubt ist die Nutzung ausschließlich für die eigenen Zwecke des Named-Users.
- (iii) Es ist gestattet, das lizenzierte Produkt durch eine Remote-Verbindung zu nutzen, wenn es für die eigenen Zwecke des Named-Users erfolgt. Dies bedeutet, dass diese Nutzung nur dann zulässig ist, wenn der Named-User selbst das lizenzierte Produkt über die Remote-Verbindung nutzt.
- (iv) Es ist nicht gestattet, das lizenzierte Produkt auf einem Compile-Server, Build-Server oder ähnlichen Server-Typen zu benutzen.
- (v) Ausnahmen können in den jeweiligen Produktdokumentationen oder Datenblättern definiert sein.

1.2.3. Technical Measures

Für die Named-User License gibt es unterschiedliche technische Aktivierungsverfahren:

- (i) Im Falle einer Network-basierten Aktivierung wird die Lizenz auf einem License Server aktiviert. Die Named-User müssen Zugriff auf diesen License Server haben, um das lizenzierte Produkt zu nutzen.
- (ii) Im Falle einer Device-basierten Aktivierung wird die Lizenz auf bis zu zwei Geräten oder virtuellen Desktops aktiviert. Die Geräte oder virtuellen Desktops, auf denen das lizenzierte Produkt aktiviert ist, können beliebig oft gewechselt werden.

2. Lizenztypen für Test Bench Edition Produkte

2.1. Test Bench License

2.1.1. Licensing Basics

Eine Test Bench License gewährt das Recht, das lizenzierte Produkt an einem (1) Prüfplatz oder an einem (1) Produktionsplatz für die Zwecke des Prüf- oder Produktionsplatzes zu nutzen. Der Kunde darf pro Lizenz auf dem Prüf- oder Produktionsplatz nur ein (1) Produkt zur selben Zeit starten und ausführen.

Der Prüf- oder Produktionsplatz darf kein generischer Entwicklerarbeitsplatz sein (beispielsweise ist die sporadische Nutzung durch mehrere Anwender zur Erfüllung ihrer eigenen Entwicklungsaufgaben nicht erlaubt). Zur Klarstellung finden am Prüf- oder Produktionsplatz detaillierte Analyse- oder Autorentätigkeiten lediglich für die Zwecke und den Betrieb des Prüf- oder Produktionsplatz statt und keinesfalls für andere Prüfplätze, Produktionsplätze oder Entwicklungs-Arbeitsplätze.

Die Test Bench License ist eine Ergänzung und kein Ersatz für die Desktop Edition Produkte. Es ist nicht gestattet die Test Bench License zur Entwicklung, Prüfung, Validierung, Parameter-Optimierung oder zum Update von Software anstelle der Desktop Edition Produkte zu nutzen.

Bevor der Kunde ein Produkt unter der Test Bench License nutzt, muss der Kunde diese Lizenz einem Prüf- oder Produktionsplatz zuordnen (Assignment).

2.1.2. License

Folgende Bestimmungen gelten für eine Test Bench License

- (i)** Es ist erlaubt, das lizenzierte Produkt mit einem (1) realen Prüf- oder Produktionsplatz-Rechner, oder auch innerhalb einer (1) virtuellen Maschine am Prüf- oder Produktionsplatz zu betreiben.
- (ii)** Es ist gestattet, das lizenzierte Produkt durch eine Remote-Verbindung oder automatisierte Nutzung zu nutzen, wenn es für die Zwecke des zugeordneten Prüf- oder Produktionsplatzes erfolgt.
- (iii)** Es ist nicht erlaubt, die Test Bench License so zu virtualisieren, dass die Lizenz mittels dieser Virtualisierung (z.B. Dongle-Server) oder anderer automatisierter Mechanismen zusammen mit mehreren potenziellen Prüf- oder Produktionsplätzen genutzt wird.
- (iv)** Die Test Bench License darf gemäß den Regelungen zum Assignment (siehe 1.6) auch an anderen Prüf- oder Produktionsplätzen verwendet werden.
- (v)** Arbeitserzeugnisse, die an einem Prüf- oder Produktionsplatzes erzeugt oder geändert werden, dürfen an weiteren Prüf- oder Produktionsplätzen

verwendet werden, die denselben Zweck erfüllen. Dieser Vorgang gilt nicht als Reassignment.

Ausnahmen können in den jeweiligen Produktdokumentationen oder Datenblättern definiert sein.

2.1.3. Technical Measures

Die Test Bench License wird auf einem realen oder virtuellen Prüf- oder Produktionsplatz-Rechner, auf von Vector gelieferten Hardware-Schnittstellen, z.B.: VN1630, oder auf von Vector gelieferten Dongles aktiviert.

3. Lizenztypen für Server Edition Produkte

3.1. CI Team License

3.1.1. Licensing Basics

Die CI Team License erlaubt die Nutzung des lizenzierten Produkts durch und für die Zwecke eines Entwicklungsteams oder mehrerer Entwicklungsteams. Eine Beschränkung der Nutzung des lizenzierten Produkts auf einen bezeichneten (Projekt-)Scope bedarf einer ausdrücklichen Regelung im jeweiligen Lizenzvertrag. Die Kosten für eine CI Team License hängen von der Gesamtgröße aller Entwicklungsteams ab, die an Software-Produkten oder an Software-Projekten arbeiten, für die das lizenzierte Produkt innerhalb des definierten Enterprise Levels genutzt wird, sowie davon, ob und in welchem Umfang ein (Projekt-) Scope vertraglich vereinbart wurde.

Erklärung: Die Größe des oder der Entwicklungsteams repräsentiert den Aufwand zur Entwicklung und zum Test der Software-Produkte oder Software-Projekte. Die Kosten, die für die CI Team License erhoben werden, sind damit indirekt von der Größe und der Komplexität der mithilfe des lizenzierten Produkts entwickelten Software-Produkte und Software-Projekte des definierten Enterprise Levels abgeleitet.

Die Gesamtgröße aller Entwicklungsteams wird ermittelt, indem die Größe der Entwicklungsteams innerhalb des definierten Enterprise Levels, die vom Einsatz des lizenzierten Produkts profitieren, addiert wird. Ein Entwicklungsteam beinhaltet alle Softwareentwickler, Testentwickler und andere Mitarbeiter, die Änderungen an den Software-Projekten oder Software-Produkten vornehmen. Insofern Artefakte automatisiert, z.B. durch einen Code-Generator generiert werden, müssen die Input-Artefakte für den Code-Generator ebenfalls in Betracht gezogen werden. Die Autoren dieser Input Artefakte zählen ebenfalls zum Entwicklungsteam. Alle Beteiligten des Entwicklungsteams werden im Folgenden Committer genannt.

Committer sind immer natürliche Personen. Das Entwicklungsteam beinhaltet auch Committer, die keinen direkten Zugriff auf das lizenzierte Produkt haben.

Committer können aus einem oder aus mehreren organisatorischen Einheiten (z.B. organisatorische Teams, Gruppen oder Abteilungen) sein. Zu den Committern werden auch externe Projektmitglieder und Entwicklungsteams von Zulieferern hinzugerechnet, insofern diese ebenfalls von der Nutzung des lizenzierten Produkts profitieren.

Entwickeln Softwareentwickler ausschließlich Artefakte, die zwar im Rahmen der Software-Projekte oder Software-Produkte verwendet, nicht aber in diesem Rahmen entwickelt und getestet, sondern separat davon entwickelt und getestet werden, werden diese Entwickler nicht als Committer gezählt.

3.1.2. Licensing

Die Kosten, die für die CI Team License erhoben werden, hängen von der Anzahl der Committer des oder der Entwicklungsteams ab. Beim Erwerb der CI Team Enterprise License muss die Anzahl der Committer des oder der Entwicklungsteams benannt werden.

Sollte sich das Entwicklungsteam vergrößern oder sollten neue Entwicklungsteams, die fortan ebenso von der Nutzung des lizenzierten Produkts profitieren, hinzukommen, muss die CI Team License auf die dann neue Anzahl Committer angepasst werden (Rescaling, welches alle 6 Monate erfolgt).

Durch den Erwerb einer CI Team License ist das Entwicklungsteam oder sind die Entwicklungsteams berechtigt das lizenzierte Produkt gleichzeitig auf unterschiedlichen Servern, auf unterschiedlichen Rechenressourcen, in der Cloud und auf Desktops zu verwenden. Die Anzahl an zeitgleich ausgeführten Instanzen des lizenzierten Produkts ist uneingeschränkt.

3.1.3. Technical Measures

Die CI Team License wird auf einem License Server aktiviert. Eine beliebige Anzahl an Instanzen des lizenzierten Produkts kann ausgeführt werden.

3.2. CI Agent License

3.2.1. Licensing Basics

Die CI Agent License erlaubt die gleichzeitige Nutzung des lizenzierten Produkts gemäß der Anzahl erworbener Agenten.

Die CI Agent License verfügt über mehrere Agenten, die die Ausführung des lizenzierten Produkts ermöglichen. Um eine Instanz des lizenzierten Produkts auszuführen, wird genau ein (1) Agent benötigt. Der Agent ist während der

Laufzeit der Instanz des lizenzierten Produkts blockiert und wird unmittelbar nach dem Beenden dieser Instanz wieder frei.

3.2.2. Licensing

Die Kosten der CI Agent License ergeben sich aus der Anzahl der lizenzierten Agenten, die gleichzeitig maximal verwendet werden können.

Durch den Erwerb einer CI Agent License ist der Lizenznehmer berechtigt das lizenzierte Produkt auf unterschiedlichen Servern, auf unterschiedlichen Rechenressourcen, in der Cloud und auf Desktops zu verwenden. Die Anzahl an gleichzeitig ausgeführten Instanzen des lizenzierten Produkts ist durch die Anzahl an Agenten eingeschränkt.

3.2.3. Technical Measures

Die CI Agent License wird auf einem License Server aktiviert. Bei Start einer Instanz des lizenzierten Produkts wird ein Agent dieser Instanz zugewiesen und für die Laufzeit dieser Instanz blockiert. Wird die Instanz des lizenzierten Produkts beendet, wird der Agent unmittelbar frei und steht für die Zuweisung zu und Nutzung durch eine andere Instanz des lizenzierten Produkts zur Verfügung.

3.3. CI Volume License

3.3.1. Licensing Basics

Die CI Volume License erlaubt die gleichzeitige Nutzung des lizenzierten Produkts, wobei die Kosten nutzungsbasiert berechnet werden.

Die Bemessung der Nutzung erfolgt produktabhängig anhand einer der folgenden Metriken: Laufzeit des Produkts, verarbeitete Datenmenge (zum Beispiel Eingangs- oder Ausgangsdaten) oder Anzahl der durchgeführten Ausführungen des Produkts. Welche dieser Metriken maßgeblich ist, richtet sich nach den produktspezifischen Vorgaben.

3.3.2. Licensing

Die Kosten der CI Volume License ergeben sich aus dem gemessenen Nutzungsumfang des Produkts. Nichtgenutzte Verbrauchskontingente verfallen am Ende der Subskriptionsperiode. Neben der jeweiligen Metrik, in der die Nutzung bemessen wird, ist auch das Inkrement, in dem die Nutzung jeweils erfasst wird, produktspezifisch festgelegt.

Durch den Erwerb einer CI Volume License ist der Lizenznehmer berechtigt das lizenzierte Produkt auf unterschiedlichen Servern, auf unterschiedlichen Rechenressourcen, in der Cloud und auf Desktops zu verwenden. Die Anzahl an gleichzeitig ausgeführten Instanzen des lizenzierten Produkts ist nicht eingeschränkt.

3.3.3. Technical Measures

Die CI Volume License wird auf einem License Server aktiviert. Mit dem Start einer Instanz des lizenzierten Produkts wird die Nutzung in festgelegten, diskreten Schritten in der entsprechenden Metrik an den License Server übermittelt.

Annex 2: Lizenzbeschränkungen

In Ergänzung zu den Bedingungen der Lizenztypen (siehe Annex 1) können die Nutzungsrechte an den Produkten weiter durch sogenannte Lizenzbeschränkungen eingeschränkt sein. Die Bedingungen der Lizenzbeschränkungen gelten zusätzlich zu den Bedingungen der Lizenzmodelle und Lizenztypen und nicht ausschließlich.

1. Evaluation License

Eine Evaluation License gestattet die Nutzung des lizenzierten Produkts ausschließlich für die interne Evaluierung, ob und inwiefern das Produkt für die Zwecke des Kunden geeignet ist. Die Lizenz darf ausdrücklich nicht für produktive Zwecke des Kunden verwendet werden.

Im Rahmen einer Evaluation License kann das lizenzierte Produkt einen begrenzten oder reduzierten Funktionsumfang aufweisen.

Die Lizenz darf nicht veräußert oder an Dritte zur Nutzung zur Verfügung gestellt werden.

2. Academic License

Eine Academic License gestattet die Nutzung des lizenzierten Produkts innerhalb einer vereinbarten Abteilung einer akademischen Einrichtung durch (a) Dozenten dieser akademischen Einrichtung zu Lehrzwecken oder (b) Studenten im Rahmen ihres Studiums.

Die Lizenz darf nicht veräußert oder an Dritte zur Nutzung zur Verfügung gestellt werden.

3. Training License

Eine Training License gestattet die Nutzung des lizenzierten Produkts für die interne Schulung von Mitarbeitern des Kunden und von Dritten, die im Auftrag des Kunden handeln. Die Lizenz darf ausdrücklich nicht für produktive Zwecke des Kunden verwendet werden.

Die Lizenz darf nicht veräußert oder an Dritte zur Nutzung zur Verfügung gestellt werden.

4. Development Reference License

Die Development Reference License gestattet dem Entwicklungspartner die Nutzung des lizenzierten Produkts ausschließlich für nicht-produktive Zwecke. Das lizenzierte Produkt kann verwendet werden, um u.a. Schnittstellen zu Produkten herzustellen oder die Kompatibilität oder Interoperabilität zwischen Produkten unterschiedlicher Hersteller sicherzustellen oder den Betrieb, die Kompatibilität, Interoperabilität oder Funktion des lizenzierten Produkts innerhalb der eigenen Entwicklungsumgebung zu verifizieren.

Die Lizenz darf nicht veräußert oder an Dritte zur Nutzung zur Verfügung gestellt werden.

5. Complimentary Replacement License

Die Complimentary Replacement License darf für produktive Zwecke des Kunden verwendet werden und behebt u.a. Mängel oder Kompatibilitätsprobleme des ursprünglich lizenzierten Produkts. Es handelt sich hierbei um eine zusätzliche Lieferung, die die ursprünglich erworbene Lizenz ergänzt. Die ursprünglich erworbene Lizenz wird durch die Bereitstellung der Complimentary Replacement License nicht ungültig. Der Kunde ist berechtigt, entweder die ursprünglich erworbene Lizenz oder die Complimentary Replacement License zu nutzen, jedoch nicht beide Lizenzen zur gleichen Zeit.

Sofern beide Lizenzen aktiviert sind, ist der Kunde verpflichtet, für beide Lizenzen dasselbe Assignment zu vergeben.

Basis für die kommerzielle und rechtliche Betrachtung ist die ursprünglich erworbene Lizenz, die durch die Complimentary Replacement Lizenz ergänzt wird. Es kann kein Update für die Complimentary Replacement License erworben werden. Ebenso kann kein Maintenance Vertrag für die Complimentary Replacement License abgeschlossen werden.

Die Lizenz darf nicht veräußert oder an Dritte zur Nutzung zur Verfügung gestellt werden.

6. Archive Perpetual License

„Langzeitverpflichtung“ bezeichnet eine sich aus gesetzlichen oder vertraglichen Regelungen der jeweiligen Geschäftsregion ergebende Verpflichtung des Kunden, die Mängel an einem von ihm an seine Kunden gelieferten Produkt zu beheben, auch wenn die Gewährleistungsfrist bereits abgelaufen ist.

6.1. Licensing Basics

Eine Archive Perpetual License gewährt das Recht, dass lizenzierte Produkt auf einem realen oder virtuellen Desktop durch einen Nutzer für seine eigenen Zwecke zu nutzen.

Die Archive Perpetual License gilt für eine bestimmte Version des Produkts und gewährt das Recht, diese Version auf unbestimmte Zeit zu nutzen.

6.2. Licensing

Folgende Bestimmungen gelten für die Archive Perpetual License:

6.2.1. Die Nutzung ist ausschließlich zur Erfüllung von Langzeitverpflichtungen gestattet.

6.2.2. Die Nutzung des lizenzierten Produkts zur aktiven Entwicklung oder zu Produktivzwecken ist nicht gestattet.

6.2.3. Es ist nicht gestattet, das lizenzierte Produkt für regelmäßige Softwareaktualisierungen im Produkt des Kunden zu verwenden. Solche

Softwareaktualisierungen gehören zum normalen Entwicklungsprozess für den eine reguläre Lizenz erworben werden muss.

6.2.4. Das lizenzierte Produkt kann über eine Schnittstelle auf einem physischen oder virtuellen Desktop genutzt werden, z.B. mittels einem graphischen User Interface oder einem Command Line Interface.

6.2.5. Die Nutzung ist nur zu eigenen Zwecken gestattet.

6.2.6. Es ist gestattet, das lizenzierte Produkt zu eigenen Zwecken eines Nutzers mittels einer Remote-Verbindung zu nutzen, sowie das Gerät, welchem das lizenzierte Produkt zugeordnet ist, zu virtualisieren.

Zur Klarstellung: Die Archive Perpetual Lizenz bezieht sich möglicherweise auf eine alte Version des Vector Produkts. Aus Sicherheitsgründen kann es daher sein, dass der Kunde diese alte Produktversion nur in einer sicheren, vom restlichen Netzwerk des Kunden getrennten Umgebung nutzen möchte. Die Möglichkeit zur Remotenutzung bzw. der Virtualisierung soll diese Nutzung in einer sicheren Umgebung ermöglichen.

Ausnahmen zu den vorangegangenen Regelungen sind in der Produktdokumentation oder dem Produktdatenblatt geregelt.

6.3. Technical Measures

Die Lizenz ist einem (1) dedizierten Gerät (z.B. einem Dongle) zugeordnet (Assignment). Die Zuordnung kann nicht geändert werden.

Desktops auf welchen das lizenzierte Produkt ausgeführt wird, benötigen entweder eine direkte Verbindung zu diesem dedizierten Gerät oder eine Verbindung zu einem Server, der das Gerät virtualisiert. Die gleichzeitige Nutzung des lizenzierten Produkts auf mehr als einem Desktop ist nicht gestattet, und wird technisch unterbunden.

Annex 3: Produktspezifische Bedingungen

1. DaVinci, TA Tool Suite, vTestStudio und VectorCAST Produkte

In Ergänzung zu den Lizenztypen für Desktop Edition Produkte, die in Annex 1 beschrieben sind, wird im Folgenden die Floating License für die DaVinci, TA Tool Suite, vTestStudio und VectorCAST Desktop Edition Produkte definiert.

1.1. Licensing Basics

Eine Floating License gewährt das Recht, das lizenzierte Produkt auf einem realen oder virtuellen Desktop durch eine natürliche Person für die eigenen Zwecke dieser Person zu nutzen. Eine natürliche Person darf kein anonymer, fiktiver oder technischer Benutzer sein.

Die Floating License beinhaltet einen oder mehrere Agenten. Ein Agent ermöglicht die sequenzielle Nutzung des lizenzierten Produkts auf unterschiedlichen Desktops. Die Anzahl der Agenten bestimmt die maximale Anzahl an Desktops, auf denen das lizenzierte Produkt parallel betrieben werden kann.

1.2. Licensing

Die folgenden Bestimmungen gelten für die Floating License:

- (i) Erlaubt ist die Nutzung des lizenzierten Produkts über die bereitgestellten Schnittstellen auf dem realen oder virtuellen Desktop, beispielsweise über die graphische Oberfläche oder die Automatisierungsschnittstellen.
- (ii) Erlaubt ist die Nutzung ausschließlich für die eigenen Zwecke der natürlichen Person.
- (iii) Es ist gestattet, das lizenzierte Produkt durch eine Remote-Verbindung zu nutzen, wenn es für die eigenen Zwecke der natürlichen Person erfolgt.
- (iv) Möglich ist die Ausführung des lizenzierten Produkts auf einem Desktop, sofern mindestens ein ungenutzter Agent der Floating License verfügbar ist für die Zuweisung auf diesen Desktop. Solange der Agent dem Desktop zugewiesen ist, dürfen eine oder mehr Instanzen des lizenzierten Produktes auf diesem Desktop ausgeführt werden.
- (v) Es ist nicht gestattet, das lizenzierte Produkt auf einem Compile-Server, Build-Server oder ähnlichem Server-Typen zu nutzen.
- (vi) Ausnahmen können in den jeweiligen Produktdokumentationen oder Datenblättern definiert sein.

1.2.1. Floating License Single Site

Die Floating License Single Site ist gültig für den im Lizenzvertrag benannten Standort des Kunden. Die Anwender und die Desktops müssen sich an diesem Standort befinden.

1.2.2. Floating License Regional

Die Floating License Regional ist gültig für eine (1) geographische Region. Folgende geographische Regionen sind definiert:

- (i) Amerika
- (ii) Europa / Mittlerer Osten / Afrika (EMEA)
- (iii) Asien-Pazifik

Die Anwender und die Desktops müssen sich in derselben geographischen Region befinden.

1.2.3. Floating License Global

Die Floating License Global ist gültig für alle geographischen Regionen. Die Anwender und Desktops können sich in allen geographischen Regionen befinden.

1.3. Technical Measures

Die Floating License ist auf einem License Server aktiviert.

Bei Ausführung einer Instanz des lizenzierten Produkts auf einem Desktop wird ein Agent der Floating License diesem Desktop zugewiesen. Ist die Zuweisung erfolgreich, kann die Instanz genutzt werden. Der Anwender kann weitere Instanzen des lizenzierten Produkts auf demselben Desktop ausführen, ohne dabei weitere Agenten der Floating License zu blockieren. Wenn alle Agenten einem Desktop zugeordnet sind, kann keine Ausführung des lizenzierten Produkts auf einem zusätzlichen Desktop erfolgen.

Sobald der Anwender die Ausführung aller Instanzen des lizenzierten Produkts auf einem Desktop beendet hat, wird der Agent an den License Server zurückgegeben und steht unmittelbar zur erneuten Nutzung zur Verfügung.

Die Desktops, die das lizenzierte Produkt ausführen, benötigen eine Verbindung zum License Server.

1.4. Allgemeine Regelungen

1.4.1. U.S. Government

Wenn es sich bei dem Kunden um eine Behörde oder Einheit der US-Regierung handelt, sind das Produkt und die zugehörige Dokumentation als „kommerzielle Artikel“ einzustufen, genauer gesagt als „kommerzielle Computersoftware“ und „kommerzielle Computersoftware-Dokumentation“, und sie werden im Einklang mit FAR 12.212 und DFARS 227.7202, soweit anwendbar, an den Kunden nur mit den Rechten lizenziert, die gemäß der Lizenzvereinbarung gewährt werden. Das Produkt wurde ausschließlich auf privatwirtschaftliche Kosten entwickelt.

1.4.2. Exportkontrolle

Der Kunde ist für die Einhaltung der für ihn einschlägigen exportrechtlichen Bestimmungen verantwortlich. Der Kunde erkennt an, dass das Produkt den Exportkontrollgesetzen und -vorschriften der USA und möglicherweise auch anderer Länder unterliegt. Der Kunde bestätigt, dass: (a) er das Produkt nicht unter Verletzung der Exportkontrollgesetze der USA oder eines anderen Landes exportieren oder reexportieren wird und dass er auch keinem Dritten einen solchen Export oder Reexport des Produkts erlauben wird, (b) er sich nicht in einem Land befindet, gegen das ein Embargo verhängt wurde oder das Beschränkungen unterliegt (dies sind derzeit insbesondere Kuba, Iran, Nordkorea, Sudan, Syrien und Russland), und (c) er nicht im „Table of Denial Orders“ des US-Handelsministeriums oder der „Specially Designated Nationals List“ des US-Finanzministeriums geführt wird.

2. PC-lint Plus-Produkte

Definitionen

- **„PLUS“**: bezeichnet die im Lizenzvertrag als PC-lint Plus Software bezeichnete Computersoftware und die gesamte zugehörige Dokumentation (im Folgenden "Dokumentation"), die mit dieser Software geliefert wird oder in ihr enthalten ist.
- **„Lizenzierte Organisation“ (auch als „Sie“ bezeichnet)**: bezeichnet die Organisation, deren Teammitglieder eine Lizenz für die Nutzung von PLUS gemäß den Bedingungen der Lizenzvereinbarung erhalten. Die Lizenzierte Organisation stellt sicher, dass alle lizenzierten Entwickler, unabhängig davon, ob sie formal Teil der Lizenzierten Organisation sind oder nicht, alle Bestimmungen und Bedingungen der Lizenzvereinbarung einhalten. So müssen z. B. alle freiberuflichen Berater, unabhängige Auftragnehmer usw., die Teil des lizenzierten Teams sind, alle Bestimmungen der Lizenzvereinbarung einhalten.
- **„Entwickler“**: bezeichnet alle Personen im Bereich der Lizenzierten Organisation (einschließlich Mitarbeiter, Berater, Kunden und Auftragnehmer), deren Verantwortlichkeiten, Funktionen, Aufgaben oder Pflichten das Schreiben, Ändern, Warten, Erweitern, Reparieren, Testen, Prüfen, Analysieren, Verifizieren, Überprüfen oder sonstige Arbeiten oder Interaktionen mit dem Quellcode des Projekts umfassen.
- **„Projekt“**: bezeichnet einen definierten Satz von C/C++-Quellcode, der das beabsichtigte Ziel der Analyse durch PLUS gemäß der Lizenzvereinbarung ist.
- **„Team“**: bezeichnet die Gesamtheit aller einem bestimmten Projekt zugehörigen Entwickler.
- **„Geteilter Code“**: bezeichnet den von der Lizenzierten Organisation entwickelten, geänderten oder gepflegten Quellcode, auf den außerhalb des Projekts innerhalb der Lizenzierten Organisation verwiesen wird oder der dort verwendet wird.

2.1. Lizenzbedingungen

2.1.1. Lizenztypen

PLUS ist als „Sonderlizenz“ unter den in diesem Anhang beschriebenen Bedingungen erhältlich.

2.1.2. Lizenzumfang

Vector gewährt Ihnen (Lizenzierte Organisation) eine nicht-exklusive, nicht-übertragbare Lizenz zur Nutzung von PLUS und der Dokumentation unter den folgenden Bedingungen:

PLUS kann zur Analyse jedes beliebigen von der Lizenzierten Organisation entwickelten oder gepflegten Projekts verwendet werden, sofern alle Entwickler des besagten Projekts im Bereich der Lizenzierten Organisation (d. h. das Team des Projekts) lizenzierte PLUS-Nutzer sind.

Wenn die Anzahl der Entwickler in einem lizenzierten Team über die lizenzierte Anzahl hinaus erhöht wird oder eine Lizenz für ein anderes Team benötigt wird, müssen zusätzliche Lizenzen erworben werden.

Wenn ein lizenzierte Entwickler ein lizenziertes Team verlässt, kann seine Lizenz freigegeben und einem Ersatz-Entwickler innerhalb des lizenzierten Teams zugewiesen werden.

Für jeden lizenzierten Entwickler in Ihrem Team können Sie innerhalb eines Zeitraums von 12 Monaten 2 Mal eine Lizenz einem Ersatz-Entwickler neu zuordnen.

Server, auf denen PLUS läuft, werden von einer Teamlizenz abgedeckt, wenn alle Entwickler, die an dem Quellcode arbeiten, der auf dem Server analysiert wird, unter einer Teamlizenz lizenziert sind. Hinsichtlich der physischen Standorte der lizenzierten Entwickler innerhalb des Teams oder auf den lizenzierten Server gibt es keine Einschränkungen.

Sie sind berechtigt, PLUS und die Dokumentation in maschinenlesbarer oder gedruckter Form zu Sicherungszwecken zu kopieren, um Ihre Nutzung von PLUS zu unterstützen.

2.1.3. Einschränkungen

Die gesamte Analyseumgebung der analysierten Projekte darf nur dann Geteilten Code enthalten, wenn eine oder mehrere der folgenden Bedingungen für jede darin vorkommende Instanz von Geteiltem Code erfüllt sind:

- (i) Innerhalb der Lizenzierten Organisation existieren alle Instanzen des Geteilten Codes nur innerhalb der Projekte, deren Teams für die Nutzung von PLUS lizenziert sind.
- (ii) Die Implementierung von Geteiltem Code wird von PLUS nicht analysiert (z. B. werden nur Deklarationen, die über Header-Dateien offengelegt werden, PLUS zur Verfügung gestellt).
- (iii) Projekte, die von nicht lizenzierten Teams entwickelt werden und die Geteilten Code verwenden, profitieren nicht von der Analyse dieses Geteilten Codes (d. h., PLUS-Ergebnisse und Quellcode-Änderungen am Geteilten Code, die als Ergebnis der PLUS-Analyse vorgenommen werden, werden nicht außerhalb der lizenzierten Teams zur Verfügung gestellt).
- (iv) Der geteilte Code ist Open-Source-Code oder anderer Code von Drittanbietern, der (1) nicht signifikant modifiziert wurde oder (2) bei dem die Modifikationen ausschließlich aus Fehlerkorrekturen bestehen, die auf die Verwendung von PLUS zurückzuführen sind.

Die Ergebnisse von PLUS und alle Ableitungen davon dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Vector nicht außerhalb der Lizenzierten Organisation weitergegeben werden, es sei denn, dies ist gesetzlich vorgeschrieben oder für formale Auditzwecke.

Ausnahme: Die Ergebnisse von PLUS, wenn sie zur Analyse eines begrenzten Teils von künstlich erstelltem Code oder von isolierten Fehlern in öffentlich zugänglichem Open-Source-Code verwendet werden, dürfen außerhalb der Lizenzierten Organisation ausschließlich zum Zweck der Bewerbung von PLUS durch Demonstration der Fähigkeiten von PLUS verbreitet werden.

Sie dürfen PLUS weder ganz noch teilweise nutzen, kopieren oder modifizieren, es sei denn, dies ist ausdrücklich in der Lizenzvereinbarung oder in einer schriftlichen und ordnungsgemäß unterzeichneten Vereinbarung mit Vector vorgesehen.

Sie dürfen PLUS nicht dekompileieren oder zurückentwickeln.

Sie dürfen nicht versuchen, ein zur Regelung der Nutzung von PLUS bereitgestelltes Lizenzmanagementtool zu umgehen oder zu beeinträchtigen.

Es ist Ihnen ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Vector nicht gestattet, den Besitz einer Kopie, einer Modifikation oder eines kombinierten Teils von PLUS an eine Partei zu übertragen, die nicht zur Nutzung von PLUS lizenziert ist.

2.2. Open-Source-Software oder andere Software von Drittanbietern

PLUS kann Open-Source-Software oder andere Software von Drittanbietern enthalten, und die Dokumentation kann Material von Drittanbietern enthalten, die unter separaten Lizenzbedingungen zur Verfügung gestellt werden.

Annex 4: Kostenlose Bereitstellung von Software

Definitionen

- **„Hilfsprogramme“:** von Vector kostenlos bereitgestellte Software, die bestimmte Aufgaben im Zusammenhang mit dem Produkt ausführt und u.a. für die korrekte Inbetriebnahme und /oder Nutzung der Produkte benötigt wird. Die sinnngemäße Verwendung der Hilfsprogramme findet lediglich zusammen mit einem Produkt statt.
- **„Beispiel-Code“ oder „Beispiel-Konfigurationen“:** von Vector kostenlos bereitgestellte Software, die dem Kunden als Beispiel oder Hilfe dient, um das lizenzierte Produkt schnell und zielführend für den Kundenanwendungsfall zum Einsatz zu bringen. Die sinnngemäße Verwendung von Beispiel-Code oder Beispiel-Konfigurationen findet lediglich zusammen mit einem erworbenen Produkt statt.

1. Hilfsprogramme

- 1.1** Vector stellt dem Kunden die Hilfsprogramme ausschließlich für dessen eigene Nutzung kostenlos zur Verfügung.

Der Kunde darf das Hilfsprogramm nicht verändern, erweitern, vervielfältigen oder vertreiben. Vector behält sich alle geistigen Eigentumsrechte, gewerblichen und sonstigen Schutzrechte an den Hilfsprogrammen vor.

- 1.2** Vector kann die Hilfsprogramme jederzeit ohne Vorankündigung verändern und/oder ihre Lieferung einstellen.

2. Beispiel-Code oder Beispiel-Konfigurationen

- 2.1** Im Rahmen seiner Leistungserbringung (z.B. im Rahmen von Produktlieferungen, Downloads oder der zur Verfügungstellung von Produkt-Demos) liefert Vector in bestimmten Fällen Beispiel-Code oder Beispiel-Konfigurationen.

- 2.2** Vector stellt dem Kunden Beispiel-Code oder Beispiel-Konfigurationen ausschließlich für dessen eigene Nutzung kostenlos zur Verfügung. Der Kunde ist nicht berechtigt, Beispiel-Code oder Beispiel-Konfigurationen insbesondere zu veräußern, Dritten zur Nutzung zu überlassen oder diesen öffentlich zugänglich zu machen (z.B. durch Hochladen bei Github oder ähnlichen Plattformen).

Der Kunde ist berechtigt, den Beispiel-Code oder die Beispiel-Konfiguration zu verändern, zu erweitern und produktiv für eigene Zwecke einzusetzen.

Vector behält sich alle geistigen Eigentumsrechte, gewerblichen und sonstigen Schutzrechte an den Beispiel-Codes oder den Beispiel-Konfigurationen vor.

- 2.3** Vector kann den Beispiel-Code oder Beispiel-Konfigurationen jederzeit ohne Vorankündigung verändern und/oder ihre Lieferung einstellen.