

ベクター標準ソフトウェア製品に関するエンドユーザーライセンス契約

前文

本エンドユーザーライセンス契約（以下「EULA」といいます。）は、ベクター・ジャパン株式会社（以下「ベクター」といいます。）とおお客様の間のライセンス契約に基づいて購入されるベクターのすべての標準ソフトウェア製品に適用されるものとします。

定義

以下の定義は、EULAに適用されるものとします。

- 「エージェント」または「Agent」：ライセンスされた製品のインスタンスをコンピューティングリソース上で一度に1つだけ実行することを認められた主体をいいます。
- 「アクティベーション」：ライセンスされた製品の使用を可能にするための技術的手段をいいます。アクティベーションは、ライセンスされた製品を使用するいかなる権利を許諾するものではなく、EULAに基づいて付与されたライセンスを行使する前提条件となります。
- 「アサイン」：Named-User Licenseの場合におけるネームドユーザー、Device Licenseの場合におけるデバイスへのライセンスのアサインなど、EULAのライセンスの範囲内でのライセンスのアサインをいいます。ライセンスは、お客様が指定したアサインに従ってのみ使用できるものとします。
- 「オートメーションサーバー」：パッケージタスクを自動的に管理し、実行環境（CI Runner）を専用のコンピューティングリソースに割り当て、ライセンスされた製品のインスタンスを起動するソフトウェアサービスをいいます。
- 「コンプライアンス」：ライセンス取得時にベクターが定義したライセンス条件をお客様が遵守することをいいます。
- 「デスクトップ」：自然人によって、その目的のために運用されるユーザーの機器をいいます。ユーザーの機器は、物理的なコンピューター（デスクトップコンピューター、ノートブック、またはラップトップ）または仮想マシンのいずれかになります。
- 「エンタープライズレベル」：企業における事業部門／組織領域、または企業全体をいいます。
- 「EULA」または「エンドユーザーライセンス契約」：ベクター標準ソフトウェア製品に適用され、ベクターとおお客様の間のライセンス契約の一部を構成する契約条件をいいます。
- 「デバイス」：単体の物理的ハードウェアシステムをいいます。デバイスには以下のようにいくつかの種類があります。(a) 実物の物理的デスクトップ、(b) ベクターにより提供されたハードウェアインターフェイス（例：「VN1630」）、(c) ベクターにより承認された dongle が該当します。
- 「お客様」：ライセンス契約を締結し、EULAに基づくライセンスの使用権を取得した法的主体をいいます。

- 「ライセンスサーバー」：1つ以上のライセンスされた製品が提供され、場合によってこのライセンスへのアクセスを管理する、オンプレミスまたはクラウド上のバックエンドソフトウェアをいいます。
- 「ライセンス」：一度に 1つの特定の製品を使用するための非独占的な権利をいいます。指定された製品の複数のインスタンスを同時に使用できる場合、それぞれのライセンスタイプの規定に従う必要があります。
- 「ライセンス契約」：(a) ベクターの見積書を受諾して作成されたお客様の注文書と当該見積書、(b) お客様の注文書を受諾して作成されたベクターの受注確認書とお客様の当該注文書、または(c) EULA を参照して作成されたお客様とベクターの間のその他の契約書をいいます。
- 「欠陥」：合意した仕様からの逸脱、または特定の仕様が合意されていない限りにおいて製品説明もしくは製品に関係するユーザー向けマニュアルからの逸脱をいいます。
- 「ネームドユーザー」：Named-User Licenseがアサインされた自然人をいいます。
- 「物理的デスクトップ」：物理的なユーザーの機器（デスクトップコンピューター、ノートブック、またはラップトップ）または自然人によって、その目的のために単一のワークステーションとして運用されるその他の物理的なコンピューターをいいます。
- 「コンピューティングリソース」：ライセンスされた製品を実行できるIT環境をいいます。これには、物理的なPCやサーバー、仮想マシンおよびコンテナランタイム（Kubernetes、Docker等）が含まれます。
- 「リモート接続」：デスクトップへのリモート接続をいいます。ライセンスされた製品は、リモート接続が可能なデスクトップにおいて実行され、2つ目のデスクトップにおいて表示し、制御されます。これには、SSHなどの技術や、Microsoft (Windows Re-mote Desktop、Teams) やCitrixなどのプロバイダーのソリューションが含まれます。
- 「保守」：保守期間中ベクターが新バージョンの製品のライセンス付与およびその提供を行うことをいいます。疑義を避けるために記載すると、保守サービスにはサポートサービスは含まれません。
- 「製品」：EULA が適用されるベクター標準ソフトウェア製品をいいます。
- 「プロダクションステーション」：制御ユニットやモジュールの製造を目的とした、多数の異なる制御ユニットのソフトウェアアップデートまたは最終（EOL）テストを行うためのセットアップをいいます。プロダクションステーションには、製造される制御ユニットに接続された製造コンピューターが含まれます。
- 「テストベンチ」または「Test Bench」：以下に定める事項のテスト、検証、パラメータの最適化、またはソフトウェアアップデートのためのセットアップをいいます。
 - 完全なシステム（複数の制御ユニットの相互作用をテストするエンジンまたはトランスミッションのテストベンチ等）
 - 実テスト対象システム（Real SUT。制御ユニットをテストするため等）
 - 実時間における仮想SUT（仮想制御ユニットまたはソフトウェアコンポーネントをテストするため等）テストベンチは、テストコンピューターとSUTによって構成されます。

- 「サーバー」：ファイルまたは共有周辺機器へのアクセスを許可することによりクライアントにサービスを提供するコンピューターをいいます。
- 「ソフトウェア製品」または「ソフトウェアプロジェクト」：特定の目的のための様々なソフトウェアプログラムまたはソフトウェアコンポーネントの集合体をいいます。これは、アプリケーション、サポート、またはシステムソフトウェアが含まれます。一部の企業では、ソフトウェア製品またはソフトウェアプロジェクトはアプリケーションとも呼ばれます。オートメーションサーバーによって制御される環境における自動化スクリプトやその他の生成物もソフトウェア製品またはソフトウェアプロジェクトの一部になります。
- 「Start」：ライセンスされた製品のインスタンスがアクティベートされたとき、またはインスタンスが動作を開始したときをいいます。
- 「アップデート」：製品の更新または同じ製品の新バージョンの提供をいいます。
- 「アップグレード」：製品の機能拡張および製品の変更をいいます。
- 「バージョン」：バージョン番号によって示される製品の特定のソフトウェアバージョンをいいます。
- 「仮想デスクトップ」：自然人によって、その目的のために単一のワークステーションとして運用され、リモート接続を介してアクセスされる、仮想マシン（VM）やコンテナ（Docker等）上で実行される仮想のユーザーマシンをいいます。仮想デスクトップは、セントラルサーバー、クラウド、または物理的なデスクトップにおいて運用できます。

1. ライセンス条件

ベクターは、EULAの条件に従い、お客様に製品を使用する権利（以下「ライセンス」といいます。）を付与するものとします。付与されるライセンスは、ライセンスの種類、ライセンスモデル、およびライセンス制限の組み合わせによって定義されるものとします。

1.1. 製品

ベクターは、ライセンスされた製品を、意図したとおりに操作できるような方法でお客様に提供するものとします。ベクターは、ユーザードキュメントを電子形式でのみ提供し、通常は製品に統合されたヘルプ機能の形式で提供するものとします。ベクターは、ライセンスされた製品とそのユーザードキュメントを、データストレージメディアやインターネットからのダウンロード、または電子メール送付により配布することができるものとします。

ベクターは、様々な作業環境やアプリケーション分野向けに製品の専用エディションを提供するものとします。

- Desktop Edition Products
- Test Bench Edition Products
- Server Edition Products

Desktop Editionは、（機能の範囲と利用可能なライセンスの種類に関して）実際のユーザーによって、または実際のユーザーの目的で、製品内での探索的かつインタラクティブな作業のためのデスクトップでの使用要件が満たされるように設計されます。

Test Bench Editionは、（機能の範囲と利用可能なライセンスの種類に関して）テストまたはプロダクションステーションの運用要件を満たすように設計されます。

Server Editionは、（機能の範囲と利用可能なライセンスの種類に関して）オートメーションサーバーによって運用される環境での使用要件を満たすように設計されます。

1.2. ライセンスタイプ

製品の著作権（自動使用、リモート アクセスなど）を規制する専用のライセンスタイプが、製品のさまざまなエディションで利用できるものとします。

製品は、利用可能なすべてのライセンスタイプ、利用可能なライセンスタイプのサブセット、またはベクターの見積書に示された特定のライセンス条件に基づいて提供されます。

製品が購入されたライセンスに従って使用されるようにするために、製品を使用するお客様の権利は、第1.8項に従ってそれぞれのライセンスを適切にアクティベーションすることを条件とし、また、一部のライセンスの種類については、別途合意がない限り、第1.6項に従って事前に適切にアサインされることも条件とします。

ライセンスタイプの詳細は別紙1に記載のとおりです。

1.3. ライセンスモデル

EULA に基づき、お客様は永久ライセンスとサブスクリプションライセンスを注文することができます。

1.3.1. 永久ライセンス

永久ライセンスは特定のバージョンを指し、このバージョンを使用する永久的権限を提供します。

製品を常に最新の状態に保つために、お客様およびベクターは、永久ライセンスに加えて、保守を任意で付帯することができます。一部の製品では、保守契約が必須となります。

製品の最新バージョンに対してのみ保守を付帯できます。製品の古いバージョンに対しては保守を付帯できません。

別途契約による定めがない限り、保守の期間は 1 年間であり、ベクターが発行する受注確認書に定められた開始日から開始されるものとします。

保守の料金は、全期間分について前払となります。

1.3.2. サブスクリプションライセンス

サブスクリプションライセンスは、合意された契約期間中に最新バージョンまたは過去のバージョンの製品を使用する一時的権限を付与します。

別途ライセンス契約による定めがない限り、サブスクリプション期間はライセンス契約に定められた開始日より1年間です。本サブスクリプションライセンスは、ベクターとの合意により、追加のサブスクリプション期間について延長

することができます。

サブスクリプションライセンスの契約期間は、以下の(a)および(b)の要件の両方が満たされる場合に限り、さらに1年間自動的に延長されるものとします。

(a) ライセンス契約において、サブスクリプションライセンスが自動かつ継続的に更新される旨が定められていること。 (b) 各契約期間の満了日の6週間前までに、いずれの当事者からもライセンス契約が解約の通知がされていないこと。

サブスクリプションライセンスの料金は、契約期間ごとに前払となります。

1.4. ライセンスの制限

ライセンスの制限の詳細は、別紙2に記載のとおりです。

1.5. ライセンスの範囲

- 1.5.1.** ベクターは、お客様がライセンスのアサインおよびアクティベーションを適切に行っていることを条件として、ライセンス契約において合意したライセンスタイプおよびライセンスモデル、（もしあれば）ライセンス契約で合意されたライセンスの制限に基づき、お客様に製品を使用するライセンスを付与します。ベクターは製品のあらゆる知的財産権、工業所有権その他の所有権を留保し、お客様はライセンス契約において明示的に合意された使用以外、製品を使用しないものとします。とりわけお客様は、製品を変更、改変、拡張、移植、リバースエンジニアリングもしくは変換せず、また派生物を作成しないものとします。
- 1.5.2.** ライセンス契約の条件にかかわらず、お客様の製品を使用する権利はライセンス料の全額支払いを条件とします。
- 1.5.3.** ライセンスはお客様自身の目的のためにのみ付与されます。
- 1.5.4.** お客様は、有料・無料を問わず、お客様のライセンスを第三者に使用させることはできません。ただし、お客様は、お客様自身の目的使用のためにお客様の代理人がお客様のライセンスを使用することを認めることができます。お客様の代理人とは、以下の(a)から(c)の全ての要件を満たした第三者を指します。
(a) お客様にサービスを提供する目的で契約した第三者。 (b) お客様とベクターの間で合意されたのと同程度の守秘義務を負う第三者。 (c) お客様にサービスを提供した後、ライセンス／製品を返却または破棄する義務をお客様から負わされた第三者。
- 1.5.5.** 疑義を避けるために記すと、お客様は当該代理人がライセンス契約およびEULAを遵守することについての責任を負うこととします。
- 1.5.6.** 製品の特定のバージョンについてライセンスが合意された場合、ベクターは、いかなる法的義務を負うことなく、お客様が製品の過去のバージョンを使用す

ることを認めるものとします。ただし、お客様が、(a)同時に 1つのバージョンのみを実行し、且つ(b)ベクターが過去のバージョンの欠陥を修正する義務を負わないことをお客様が了承することを条件とします。

製品の過去のバージョンの使用は、ベクターによって無償で提供される任意のサービスです。特に使用期間、保証、責任などに関するお客様からのあらゆる請求は、法律で認められる最大限の範囲で除外されます。

疑義を避けるために記すと、最新バージョンに関するお客様の権利には影響を受けません。

- 1.5.7.** 製品には、特定のライセンス条件が適用されるオープンソースソフトウェアおよび/またはその他の第三者ソフトウェアを含むことがあります。これらのライセンス条件によって要求される限り、ライセンス契約および EULA に加えて、また矛盾がある場合にはライセンス契約および EULA に優先して、当該ライセンス条件が適用されるものとします。この場合、各ライセンス条件によって要求される限り、ベクターは、(a) 第三者ソフトウェアおよび適用されるライセンス条件を表示し、(b) 製品および/もしくはそのユーザーマニュアルとは別に、お客様の要請内でまたは要請に応じてお客様に当該ライセンス条件を提供または入手可能となるようにします。

1.6. ライセンスのアサイン

- 1.6.1.** ライセンスの種類によりお客様によるアサインが必要となる場合、お客様は、ライセンスに基づいて製品を使用する前に、ライセンス条項に従ってライセンスをアサインする必要があります。アサインが必要な場合はライセンスの種類ごとに規定されています（別紙1参照）。
- 1.6.2.** ライセンスは、アサインに従ってのみ使用されるものとします。
- 1.6.3.** 最初のアサインが行われた場合、お客様はライセンスを再度アサイン（以下、「再アサイン」といいます。）する権利を年間4回まで有します。なお新しいアサインが (a) ハードウェアの恒久的な故障や紛失、または割り当てられたデバイスの恒久的な交換、(b) ユーザーの雇用契約またはサービス契約の終了、もしくは (c) 故障したデバイスが使用できないことを補うための一時的な新しいアサインとして行われる場合、当該年間4回のカウントには含めません。
- 1.6.4.** お客様は、製品が現在のアサインに基づいてのみ使用され、過去のアサインに基づいて使用されないようにする責任を負います。ベクターは、コンプライアンスを確保するため、アサインの過程で記録されたお客様のデータを検査する権利を有します。

1.7. サポート

ベクターはグローバルサポートを提供します。当該サポートの内容および範囲は

[Terms and Conditions for Standard Support of Vector Informatik GmbH](#) にのみ準拠するものとします。

1.8. 技術的手段 - アクティベーション、再アクティベーション

1.8.1. ベクターは、お客様による製品の使用を許可および制限する規定を遵守させるために技術的手段を行使することができます。当該技術的手段を行使することによって、お客様のライセンス契約およびEULAの規定の遵守を確認する場合があります。

したがって、製品によっては、アクティベーションまたはその他の形式による検証が要求されます。製品についてアクティベーションその他の検証が定められている場合、その製品を使用するためにはライセンスのアクティベーションまたは検証が必要です。ベクターは、新たなアクティベーションを実行することにより、定期的にライセンスの再アクティベーションを要求する権利を有します。

再アクティベーションは無償です。これは、デバイスを紛失した場合に、ベクターが別のデバイスへのライセンスのアクティベーションの過程を容易にすることを目的としています。

ベクターは、アクティベーション、再アクティベーション、および非アクティベーションに必要なユーティリティをお客様に提供するものとします。

2. 一般条項

2.1. 利用条件

2.1.1. EULAは、会社、公法上の法人および公法上の特別団体との商取引に適用されます。

2.1.2. お客様の利用規約に含まれる条項が、EULA と矛盾、逸脱、または補足する場合には、ベクターが書面で明示的に同意しない限り、ライセンス契約の一部とはなりません。これは、受注確認書またはその他の確認書、またはお客様からの問い合わせに記載されているお客様の利用規約にも適用されます。納品／サービスの受領は、お客様の利用規約の承諾を構成するものではありません。お客様のポータルへの登録時またはソフトウェアのダウンロード時などに、ベクターがお客様の利用規約を無条件に承諾した場合でも、お客様の利用規約は適用されません。

2.1.3. EULA とライセンス契約の規定との間に矛盾がある場合は、ライセンス契約の規定が優先するものとします。

2.2. お客様の義務

2.2.1. お客様は、製品（付随文書を含む）が著作権により保護されていることおよびベクターの事業秘密および営業秘密を構成することを認めます。これは将来のバージョンにも適用されるものとします。お客様は、適切な秘密保持措置を通じて、特に不正使用や検査に対して、製品、ドキュメント、およびその基礎となるノウハウを保護するものとします。特に、お客様は、**(a)** 製品を不正アクセスから保護し、**(b)** 契約上の使用のために製品を厳密に必要とし、ベクターからお客様に付与された使用权により製品の使用を許可された人物のみが製品にアクセスできるようにし、**(c)** ライセンス保護が技術的手段によって回避されないようにするものとします。

2.2.2. ベクターが製品をソースコードで提供する場合、お客様は第三者からのアクセスを可能にする前にベクターに対して書面による同意を得るものとします。ベクターはそのような同意を不当に保留することはしませんが、お客様が第三者から製品の保守サービスを得る便宜のためにベクターが当該の同意を行う義務を負うものではありません。

2.2.3. お客様は、ライセンス条項が遵守され、ライセンス保護が技術的手段によって回避されないことを保証するものとします。ベクターは、少なくとも 30 日前に通知することにより、自らまたは監査人などの独立した第三者を通じて、お客様のライセンス条件の遵守を検査および検証することができます。監査は、お客様の施設で通常の営業時間内に、またはリモート接続を介して実施され、お客様の業務活動を不当に妨げることはありません。お客様は、ベクターおよびベクターが許可した第三者に、お客様の関連記録および／または施設へのアクセスを提供するものとします。

監査中に契約で合意されたサービスの範囲からの逸脱が特定された場合は、追加のライセンス購入などにより、これを修正しなければなりません。この場合、監査費用はお客様の負担とします。お客様が監査の実施を要請した場合も同様とします。

2.2.4. ベクターは、製品がどのオペレーティングシステムのバージョンで使用されるべきかを明示的に推奨します。お客様が、ベクターが明示的に推奨するオペレーティングシステムのバージョン以外のバージョンで製品を使用する場合、ベクターはサポートを提供せず、製品の動作について一切の責任を負いません。

2.2.5. ライセンスされた製品を稼働条件にすることはお客様の責任となります。製品を実際に使用する前に、その使用条件に従って製品を検査することはお客様の責任となります。ベクターはこの点で、要請に応じて、有償にてお客様を支援します。

2.3. インターフェイス

- 2.3.1.** 製品が他のプログラムとの相互運用性のためにベクターによって提供されたインターフェイスを使用する場合、ベクターは通知することなくいつでも、後続のバージョンにおいてこのインターフェイスと関連マニュアルを拡張または変更でき、その際に上位互換性を保証しません。
- 2.3.2.** 製品が他のプログラムとの相互運用性のために第三者によって提供されたインターフェイスを使用する場合、ベクターは後続のバージョンにおいて製品とインターフェイスの間の上位互換性を保証する義務を負いません。

2.4. 重要な安全指示

- 2.4.1.** 製品のいくつかの機能は、運用中の電子システムを分析、制御、およびその他の影響を与えるよう設計されています。その使用により、周辺環境に重大な使用上の誤作動、物的損害および身体的損傷を生じる可能性があります。このため、これらの機能は、もっぱら **(a)** 製品により生じ得る影響を理解しており、**(b)** 製品および影響を及ぼすことが意図されている電子システムの取り扱いについて特定の訓練を受けており、ならびに **(c)** 製品を安全に使用するための十分な経験を有する者（以下「適格担当者」といいます。）によって運用することが意図されています。お客様は、適格担当者のみが製品を運用することを確保するものとします。
- 2.4.2.** 製品の運用に必要な知識は、ベクターの提供するトレーニングおよびセミナーによって習得できます。
- 2.4.3.** ベクターは、本2.4項に定める適格担当者以外の者による製品運用に起因する損害に関して、いかなる場合も責任を負わないものとします。

2.5. 支払条件、価格調整条項

- 2.5.1.** ライセンス契約に別段の定めがない限り、以下が適用されるものとします。
- 2.5.2.** お客様はベクターに対し、合意された料金を、ベクターが発行した見積書に規定された条件（支払期日を含む）に従い、いかなる控除もなしに支払うものとします。
- 2.5.3.** お客様が支払いを怠った場合、ベクターは年率14.6%の遅延利息を請求する権利を有します。
- 2.5.4.** ベクターは、合理的な裁量に基づき、価格算定の基礎となる関連コストの変動に応じて、価格を調整する権利を有するものとします。価格の調整には、価格の引上げおよび引下げのいずれも含まれます。ベクターは、ベクターが契約上その履行に必要となる取引先または上位サプライヤーがその価格を調整した場合、または、ベクターの人件費に変動が生じた場合に、価格を引き上げまたは引き下げることができるものとします。特定のコスト区分においてコストが増

加した場合であっても、当該増加分が他の分野におけるコストの減少によって相殺されている範囲については、価格の引上げの理由として考慮されないものとします。一方、コストが減少した場合には、当該減少分が他の分野におけるコストの増加によって全部または一部相殺されていない範囲において、価格の引下げの理由として反映されるものとします。

2.6. 欠陥に関する請求

- 2.6.1.** 欠陥が発生した場合、お客様はベクターに対し、当該欠陥の影響を明記の上、遅滞なく通知するものとします（欠陥の通知）。契約上の履行が契約で合意された品質を満たしていない場合、または契約で合意された用途に適していない場合、品質上の欠陥が存在するものとします。
- 2.6.2.** 契約の履行としての契約上の使用に必要な権利がお客様に有効に付与されなかった場合、権利上の欠陥が存在するものとします。
- 2.6.3.** 欠陥の通知に根拠がある場合、ベクターは通知を受領後合理的な期間内に欠陥を是正するものとします。欠陥が契約の履行としての使用にわずかな影響しか与えない場合、ベクターは回避策を提供し、メンテナンス期間中におけるバージョンのロールアウト中に欠陥を修正することができるものとします。
- 2.6.4.** 欠陥が、お客様による契約サービスの無許可の変更に起因する場合、またはサービスが契約で合意された条項および適用されるライセンス条件に従って使用されなかったことに起因する場合、お客様は欠陥による請求を行うことができないものとします。
- 2.6.5.** ベクターが欠陥を修正する、あるいは欠陥のない製品を納品する義務を負う場合、ベクターは、より新しいバージョンの製品がライセンス契約で合意した機能と同等以上の機能を有する場合に、欠陥のある製品をより新しいバージョンの製品と交換することによって当該義務に応じることができます。
- 2.6.6.** 第三者がお客様に対して知的財産権を主張する場合、お客様はベクターに対して、直ちに書面で通知するものとします。ベクターは、独自の選択により、お客様と協議の上、請求から防御するかまたは請求に応じるものとします。お客様は、第三者からの請求を自らの判断で承認しないものとします。ベクターは、お客様に対する正当な請求を自らの費用で防御し、当該請求がお客様側の義務違反に基づくものでない限り、請求の防御に関連するすべての合理的な費用および損害についてお客様を補償するものとします。
- 2.6.7.** お客様が欠陥を立証できないまま欠陥について苦情を申し立てた場合、ベクターは費用の償還を受ける権利を有するものとします。

2.7. 責任

- 2.7.1.** 原因如何にかかわらず、ベクターは次の損害・費用の償還に対してのみ責任を

負うものとしします。

- 2.7.2.** ベクターは、故意または重過失による損害について責任を負うものとしします。これは、欠陥を不正に隠蔽した場合にも適用されるものとしします。
- 2.7.3.** 軽微な過失の場合、ベクターは重大な契約上の義務違反が生じた場合に限り責任を負うものとしします。重大な契約上の義務とは、契約の適切な履行のためにその履行が不可欠であり、契約当事者がその履行を当然に信頼している、または合理的に信頼できる義務をいいます。軽微な過失により重大な契約義務に違反した場合、責任は契約締結時に通常予見可能な損害額に限定されるものとしします。ただし、この責任は、100,000ユーロまたは正味の受注額いずれか低い方の金額に制限されるものとしします。その他の契約上の義務に対する軽微な過失による違反、利益の損失、契約相手が負担した追加の件費、使用不能および／または収益の損失に対する責任は除外されるものとしします。
- 2.7.4.** 上記制限は、強行法規の規定に影響を与えないものとしします。
- 2.7.5.** 契約締結時点で存在する欠陥に関してベクターは損害賠償責任を負わないものとししますが、第2.7.2項および第2.7.4項は影響を受けないものとしします。
- 2.7.6.** 上記に従いベクターの責任が免責される限り、これは、ベクターの法定代理人および代理人（特に従業員）のためにも適用されるものとしします。
- 2.7.7.** 上記の規定に妨げられることなく、また ベクターが無償で提供する製品またはその他のソフトウェアに関して、法的理由にかかわらずベクターの責任は、とりわけ契約または不法行為に基づく特定の責任については次のとおり制限されます。ベクターがソフトウェアの欠陥を故意にまたは不正に隠蔽したという限りにおいて、その欠陥に基づく、もしくはその欠陥から生じる、損失または損害に対してのみベクターは、責任を負うものとしします。その他、ベクターは故意または重大な過失に対してのみ責任を負います。重大な義務の違反に対する請求、あるいは身体的損傷、または健康被害、または死亡による損害に対する請求、ベクターによる品質保証違反および日本法の下に強制的にベクターが負う責任に応じるための障害に対する請求には影響を受けません。

2.8. 輸出管理

- 2.8.1.** お客様は、自らに適用される輸出管理規制を遵守する責任を負うものとしします。
- 2.8.2.** 関連する輸出管理規則の遵守は、重要な契約上の義務となります。
- 2.8.3.** お客様がかかる重要な契約上の義務に違反した場合、ベクターは契約を直ち

に解除する権利を有するものとします。

2.9. 権利の譲渡

支払請求権以外のお客様の権利および請求権の譲渡は、ベクターの事前の書面による同意が条件となります。

3. 最終規定

3.1. 書面の要求

3.1.1. ライセンス契約と EULA の両方、またはいずれか一方の修正および追記は、書面に署名して行わなければなりません。とりわけこの書面に関する条項への修正および追記に関しても同様に適用されます。

3.1.2. 第3.1.1項にかかわらず、ベクターは、以下の各号に定める場合、お客様と個別の合意を締結することなくEULAの契約条件を変更することができます。

(a) EULAの変更が相手方当事者の一般的な利益に適合する場合

(b) EULAの変更がライセンス契約の目的に反さず、かつ、変更の必要性、変更後の内容の相当性に照らして合理的である場合

ベクターが上記に従いEULAを変更する場合、ベクターはお客様に対して、適切な方法によりEULAの変更の内容、効力発生時期を周知するものとします。

3.2. 準拠法および裁判管轄

3.2.1. ライセンス契約およびEULAは日本法を準拠法とします。また、国際物品売買契約に関する国際連合条約は、ライセンス契約およびEULAに適用されないものとします。

3.2.2. 法律により許される範囲において、ライセンス契約または本規約から直接的または間接的に生じるすべての紛争の専属管轄地は、ベクターの本社の所在地とします。

別紙1：ライセンスタイプ

1. Desktop Edition Productsのライセンスタイプ

1.1. Device License

1.1.1. ライセンスの基本

Device Licenseは、ライセンスされた製品を1つのデバイスで使用する権利を付与するものです。デバイスは物理的デスクトップそのものであるか、または物理的デスクトップと接続されるものです。

ライセンスされた製品はアサインされたデバイス、あるいはそのデバイスを使用するユーザーによって使用可能であり、製品を同時に実行できる物理的デスクトップ数は1つのみであると規定されます。

お客様は、**Device License**に基づいて製品を使用する前に、本ライセンスをデバイスにアサインしなければなりません。

1.1.2. ライセンス付与

Device Licenseには以下の条件が適用されます。

- (i) ライセンスされた製品は、グラフィカルユーザーインターフェイス、オートメーションインターフェイスなど、ユーザーの物理的デスクトップで提供されるインターフェイスを介して使用できます。
- (ii) ユーザー自身の目的のために使用される場合に限り、使用が許可されます。
- (iii) 物理的デスクトップでリモート接続を介して製品を使用することは許可されません。特に、ライセンスされた製品を仮想デスクトップで使用することは禁止されます。
- (iv) ライセンスされた製品はコンパイルサーバー、ビルドサーバー、その他類似したタイプのサーバーでは使用できません。
- (v) ライセンスされた製品のアサイン先となるデバイスを仮想化することは許可されません。特に、デバイスを仮想化し、この仮想化またはその他の自動化されたメカニズムによって(ドングルサーバーを使用するなど)、デバイスを複数の物理的または仮想デスクトップと共に使用することはできません。疑義を避けるために記すと、ライセンスされた製品は、デバイスと物理的に接続される物理的デスクトップでのみ使用できます。
- (vi) 上記の規定には例外が適用される場合があります。例外については、製品ドキュメントまたは製品データシートで定義されるものとします。

1.1.3. 技術的手段

Device Licenseは1つのデバイスのみでアクティベートできます。

1.2. Named-User License

1.2.1. ライセンスの基本

Named-User Licenseは、1人のネームドユーザーが自身の目的のために、同時に1つの物理的デスクトップまたは仮想デスクトップで、ライセンスされた製品を使用する権利を付与するものです。ネームドユーザーは、匿名ユーザー、架空のユーザー、または技術的なユーザーであってはなりません。

お客様は、**Named-User License**に基づいて製品を使用する前に、本ライセンスをネームドユーザーにアサインしなければなりません。

1.2.2. ライセンス付与

Named-User Licenseには以下の条件が適用されます。

- (i) ライセンスされた製品は、グラフィカルユーザーインターフェイス、オートメーションインターフェイスなど、ネームドユーザーの物理的デスクトップまたは仮想デスクトップで提供されるインターフェイスを介して使用できます。
- (ii) ネームドユーザー自身の目的のために使用される場合に限り、使用が許可されます。
- (iii) ネームドユーザー自身の目的のためであれば、ライセンスされた製品をリモート接続により使用することが許可されます。つまり、かかる使用が許可されるのは、ネームドユーザー自身がリモート接続を介してライセンスされた製品を使用する場合に限りです。
- (iv) ライセンスされた製品はコンパイルサーバー、ビルドサーバー、その他類似したタイプのサーバーでは使用できません。
- (v) 上記の規定には例外が適用される場合があります。例外については、製品ドキュメントまたは製品データシートで定義されるものとします。

1.2.3. 技術的手段

Named-User Licenseには、以下のとおり異なる複数の技術的アクティベーション方式があります。

- (i) ネットワークベースのアクティベーション方式の場合、ライセンスはライセンスサーバーでアクティベートされます。ネームドユーザーがライセンスされた製品を使用するためには、このライセンスサーバーにアクセスしなければなりません。
- (ii) デバイスベースのアクティベーション方式の場合、ライセンスは最大2つのデバイスまたは仮想デスクトップでアクティベートされます。ライセンスされた製品がアクティベートされるデバイスまたは仮想デスクトップは、必要に応じて変更できます。

2. Test Bench Edition Productsのライセンスタイプ

2.1. Test Bench License

2.1.1. ライセンスの基本

Test Bench Licenseは、1つのテストベンチまたは1つのプロダクションステーションで、そのテストベンチまたはプロダクションステーションの目的のために、ライセンスされた製品を使用する権利を付与するものです。お客様はテストベンチまたはプロダクションステーションで、1ライセンスにつき同時に1製品のみを起動して実行できます。

テストベンチまたはプロダクションステーションを汎用の開発者向けワークステーションとして使用することはできません（たとえば、複数のユーザーによる自身の開発タスクを実行するための散発的な使用は許可されません）。疑義を避けるために記すと、詳細な解析またはオーサリング作業は、テストベンチまたはプロダクションステーションの目的と運用のためにのみ、そのテストベンチまたはプロダクションステーションで実施されるものとし、いかなる状況においてもその他のテストベンチ、プロダクションステーション、または開発ワークステーションのための作業は許可されません。

Test Bench Licenseは**Desktop Edition Products**を補足するものであり、置き換えるものではありません。開発、テスト、検証、パラメータの最適化、またはソフトウェアアップデートのために、**Desktop Edition Products**の代わりに**Test Bench License**を使用することは許可されません。

お客様は、**Test Bench License**に基づいて製品を使用する前に、本ライセンスをテストベンチまたはプロダクションステーションにアサインしなければなりません。

2.1.2. ライセンス

Test Bench Licenseには以下の条件が適用されます。

- (i) ライセンスされた製品は、1つの物理的なテストベンチもしくはプロダクションステーションコンピューター、またはテストベンチもしくはプロダクションステーションにある1つの仮想マシン内で運用することが許容されます。
- (ii) 割り当てられるテストベンチまたはプロダクションステーションのためであれば、ライセンスされた製品をリモート接続または自動化された手段により使用することが許容されます。
- (iii) **Test Bench License**を、仮想化またはその他の自動化されたメカニズム（ドングルサーバーを使用するなど）により、複数のテストベンチまたはプロダクションステーションと共に使用できる方法で仮想化することは許

容されません。

- (iv) **Test Bench License**は、アサインのルールに従って他のテストベンチまたはプロダクションステーションで使用することもできます（第1.6項参照）。
- (v) テストベンチまたはプロダクションステーションで作成または修正した作業成果物は、同じ目的を遂行する他のテストベンチまたはプロダクションステーションで使用できます。このプロセスは再アサインとは見なされません。

上記の規定には例外が適用される場合があります。例外については、製品ドキュメントまたは製品データシートで定義されるものとします。

2.1.3. 技術的手段

Test Bench Licenseは、物理的もしくは仮想的なテストベンチもしくはプロダクションステーションコンピューター、ベクターにより提供されたハードウェアインターフェイス（例：「VN1630」）、またはベクターにより承認された dongle でアクティベートされます。

3. Server Edition Productsのライセンスタイプ

3.1. CI Team License

3.1.1. ライセンスの基本

CI Team Licenseは、開発チームまたは複数の開発チームの目的のために、当該開発チームがライセンスされた製品を使用することを許可するものです。ライセンスされた製品の使用を特定の（プロジェクト）範囲に限定する制限は、該当するライセンス契約において明示的に定められている場合に限り適用されるものとします。**CI Team License**の費用は、定義されたエンタープライズレベル内でライセンスされた製品が使用されるソフトウェア製品またはソフトウェアプロジェクトに従事するすべての開発チームの合計規模ならびに（プロジェクト）範囲についての契約上の合意内容によって決まります。説明：開発チームの規模は、ソフトウェア製品またはソフトウェアプロジェクトの開発およびテストに要する労力を表します。したがって、**CI Team License**の請求費用は、ライセンスされた製品を使用して開発される、定義されたエンタープライズレベルのソフトウェア製品およびソフトウェアプロジェクトの規模および複雑さから間接的に導出されます。

すべての開発チームの合計規模は、ライセンスされた製品の使用による恩恵を受ける、定義されたエンタープライズレベル内の開発チームの規模を加算したものとなります。開発チームには、ソフトウェアプロジェクトまたはソフトウェア製品に変更を加えるすべてのソフトウェア開発者、テスト開発者、およびその他の従業員が含まれます。生成物が、たとえばコードジェネ

レーターによって自動的に生成される場合は、コードジェネレーターに対する入力成果物も考慮されます。これらの入力成果物の作成者も開発チームの一員と見なされます。開発チームのすべての参加者は、以下に言及される「コミッター」に該当します。

コミッターは必ず自然人です。開発チームには、ライセンスされた製品に直接アクセスしないコミッターも含まれます。

コミッターは1つ以上の組織単位（組織のチーム、グループ、または部門など）に所属し得ます。サプライヤーからの外部プロジェクトメンバーおよび開発チームも、ライセンスされた製品の使用による恩恵を受ける場合は、コミッターとしてカウントされます。

ソフトウェア開発者が開発している生成物が、ソフトウェア製品またはソフトウェアプロジェクトのコンテキスト内で使用されるものの、そのコンテキスト内では開発およびテストされず、独立して開発およびテストされる生成物だけである場合、これらの開発者はコミッターとしてカウントされません。

3.1.2. ライセンス付与

CI Team Licenseの請求費用は開発チームのコミッター数によって決まります。開発チームのコミッター数は**CI Team License**の購入時に定めなければなりません。

開発チームの規模が拡大した場合、またはライセンスされた製品の使用による恩恵を受ける新しい開発チームが追加された場合、新しいコミッター数に合わせて**CI Team License**を調整しなければなりません（これを「リスケーリング」といい、6か月ごとに実施されます）。

CI Team Licenseの購入により、開発チームは、異なるサーバー、異なるコンピューティングリソース、クラウド内、およびデスクトップでライセンスされた製品を同時に使用する権利を得ます。ライセンスされた製品の同時実行インスタンスの数に制限はありません。

3.1.3. 技術的手段

CI Team Licenseはライセンスサーバーでアクティベートされます。ライセンスされた製品のインスタンスを、数に制限なく実行できます。

3.2. CI Agent License

3.2.1. ライセンスの基本

CI Agent Licenseでは、購入したエージェント数に従って、ライセンスされた製品を同時に使用できます。

CI Agent Licenseは、ライセンスされた製品を実行できる複数のエージェントによって構成されます。ライセンスされた製品のインスタンスを1つ実行するには、エージェントが1つ必要になります。エージェントは、ライセンスさ

れた製品のインスタンス実行中ブロックされ、そのインスタンスが終了したらすぐに再解放されます。

3.2.2. ライセンス付与

CI Agent Licenseの費用は、同時に使用可能なライセンスされたエージェントの数に基づきます。

CI Agent Licenseの購入により、お客様は、異なるサーバー、異なるコンピューティングリソース、クラウド内、およびデスクトップでライセンスされた製品を使用する権利を得ます。ライセンスされた製品の同時実行インスタンスの数はエージェントの数により制限されます。

3.2.3. 技術的手段

CI Agent Licenseはライセンスサーバーでアクティベートされます。ライセンスされた製品のインスタンスが起動されると、エージェントはそのインスタンスにアサインされ、インスタンス実行中ブロックされます。エージェントは、ライセンスされた製品のインスタンスが終了したらすぐに解放されて空き状態となり、ライセンスされた製品の別のインスタンスに再度割り当てて使用できるようになります。

3.3. CI Volume License

3.3.1. ライセンスの基本

CI Volume Licenseでは、ライセンスされた製品を同時に使用でき、その費用は使用量に基づいて計算されます。

使用量の計測方法は製品によって異なり、製品の実行時間、処理されたデータ量（例：入力データまたは出力データ）、製品の実行回数のいずれかの指標が使用されます。どの指標が適用されるかは、その製品の仕様によって決まります。

3.3.2. ライセンス付与

CI Volume Licenseの費用は、製品の計測された使用範囲に基づきます。未使用の使用量については、サブスクリプション期間の終了時に有効期限が終了します。使用量の計測に適用される関連指標に加えて、使用量が記録される増分単位についても製品ごとに定義されます。

CI Volume Licenseの購入により、お客様は、異なるサーバー、異なるコンピューティングリソース、クラウド内、およびデスクトップでライセンスされた製品を使用する権利を得ます。ライセンスされた製品の同時実行インスタンスの数に制限はありません。

3.3.3. 技術的手段

CI Volume Licenseはライセンスサーバーでアクティベートされます。ライセンスされた製品のインスタンスのStart時に、関連指標に沿った使用量に関するデータが、定義された個別の段階を経てライセンスサーバーに送信されます。

別紙2：ライセンスの制限

ライセンスタイプ（別紙1参照）の条件に加えて、製品を使用する権利は、いわゆる「ライセンスの制限」によってさらに制限される場合があります。ライセンスの制限の条件は排他的ではなく、ライセンスモデルおよびライセンスタイプの条件に加えて適用されます。

1. 評価ライセンス

評価ライセンスは、製品がお客様の目的に適しているか、およびどの程度適しているかを内部的に評価する目的でのみ、ライセンスされた製品の使用を許可するものです。本ライセンスをお客様の本番使用の目的で使用することは明示的に禁止されます。

評価ライセンスでは、ライセンスされた製品の機能が制限される場合や、機能の範囲が縮小している場合があります。

本ライセンスを販売すること、または第三者が使用できる状態にすることは禁止されます。

2. アカデミックライセンス

アカデミックライセンスは、教育機関の合意された部門内において、(a) その教育機関の教育者が教育目的で、または (b) 学生が学習関連で、ライセンスされた製品を使用することを許可するものです。

本ライセンスを販売すること、または第三者が使用できる状態にすることは禁止されます。

3. トレーニングライセンス

トレーニングライセンスは、お客様の従業員およびお客様に代わって職務を行う第三者の内部トレーニングの目的で、ライセンスされた製品を使用することを許可するものです。本ライセンスをお客様の本番使用の目的で使用することは明示的に禁止されます。

本ライセンスを販売すること、または第三者が使用できる状態にすることは禁止されます。

4. 開発用参照ライセンス

開発用参照ライセンスは、本番使用以外の目的でのみ、開発パートナーがライセンスされた製品を使用することを認めるものです。ライセンスされた製品は、自身の開発環境内で、製品へのインターフェイスを作成する、異なるメーカーの製品間で互換性もしくは相互運用性を確保する、またはライセンスされた製品の動作、互換性、相互運用性、もしくは機能を検証するなどの目的で使用できます。

本ライセンスを販売すること、または第三者が使用できる状態にすることは禁止されます。

5. 無償リプレースメントライセンス

無償リプレースメントライセンスは、お客様の本番使用の目的で、とりわけ元々ライセンスされた製

品の欠陥または互換性の問題を修正するために使用できます。本ライセンスは、元の購入済みライセンスの補足として追加的に提供されます。元の購入済みライセンスは、無償リプレイスメントライセンスの提供後も無効化されません。お客様は、元の購入済みライセンスまたは無償リプレイスメントライセンスのいずれか一方を使用する権利を有しますが、両方のライセンスを同時に使用することはできません。

両方のライセンスがアクティベートされた場合、お客様は両方のライセンスに対して同じ条件でのアサインを実施する義務を負います。

商業および法律の観点からは、元の購入済みライセンスが決定的であり、無償リプレイスメントライセンスによって補足されるものとします。無償リプレイスメントライセンスのアップデートを購入することはできません。また、無償リプレイスメントライセンスには保守を付帯できません。

本ライセンスを販売すること、または第三者が使用できる状態にすることは禁止されます。

6. Archive Perpetual License

「Long-Term Obligation」とは、関連市場における法令または契約上の規定に基づき、お客様が、お客様が自らの顧客に提供した商品について保証期間が既に満了している場合であっても、当該商品の欠陥を是正する義務を負うことをいいます。

6.1. ライセンスの基本

Archive Perpetual Licenseは、ユーザーが、自身の目的のために、物理的デスクトップまたは仮想デスクトップ上で、ライセンスされた製品を使用する権利を付与するものです。

このArchive Perpetual Licenseは、製品の特定のバージョンに適用され、当該バージョンを期間の制限なく使用する権利を付与します。

6.2. ライセンス付与

Archive Perpetual Licenseには以下の条件が適用されます。

- 6.2.1. ライセンスされた製品の使用は、Long-Term Obligation を履行する目的に限って許可されます。
- 6.2.2. ライセンスされた製品を、開発業務または本番環境において使用することは許可されません。
- 6.2.3. お客様の商品に対する通常のソフトウェアアップデートのために、ライセンスされた製品を使用することはできません。かかるソフトウェアアップデート及びソフトウェアアップグレードは、標準的な開発プロセスの一部であり、そのためには別途、通常のライセンスを購入する必要があります。

- 6.2.4. ライセンスされた製品は、グラフィカルユーザーインターフェイスまたはコマンドラインインターフェイス等を含む、物理的デスクトップ上または仮想デスクトップ上のインターフェイスを通じて使用することができます。
- 6.2.5. ライセンスされた製品は、ユーザー自身の目的のためにのみ使用されるものとしします。
- 6.2.6. ユーザーは、自己の目的のために、リモート接続を介してライセンスされた製品を使用すること、ならびに、ライセンスされた製品が割り当てられたデバイスを仮想化することができます。

疑義を避けるために付記しますと、**Archive Perpetual License**はベクター製品の旧バージョンに関係する場合があります。セキュリティ上の理由から、お客様は、当該旧バージョンの製品を、お客様の通常のネットワークから隔離された安全な環境においてのみ使用することが望ましい場合があります。リモート使用または仮想化の選択肢は、このような安全な環境内での使用を可能にすることを目的とするものです。

上記条件の例外は、製品ドキュメントまたは製品データシートに定められるものとしします。

6.3. 技術的手段

Archive Perpetual Licenseは 1つの専用のデバイス（例：dongle）に割り当てられるものとし、その割り当てを変更することはできません。

ライセンスされた製品を実行するデスクトップは、当該専用デバイスに直接接続されているか、または当該デバイスを仮想化するサーバーに接続されている必要があります。ライセンスされた製品を、複数のデスクトップにおいて同時に使用することはできません。かかる同時使用は、技術的手段により防止されます。

別紙3：製品固有の条件

1. DaVinci、TA Tool Suite、vTESTstudioおよびVectorCAST Products

別紙1に規定されるDesktop Edition Productsのライセンスタイプに加えて、DaVinci、TA Tool Suite、vTESTstudioおよびVectorCASTのDesktop Edition ProductsのFloating Licenseについて以下のとおり定義します。

1.1. ライセンスの基本

Floating Licenseは、自然人が自身の目的のために、物理的デスクトップまたは仮想デスクトップで、ライセンスされた製品を使用する権利を付与するものです。自然人は、匿名ユーザー、架空のユーザー、または技術的なユーザーであってはなりません。

Floating Licenseは、1つ以上のエージェントにより構成されます。エージェントは、ライセンスされた製品を異なるデスクトップで順次使用できるようにします。エージェントの数によって、ライセンスされた製品を同時に使用できる最大のデスクトップ数が決まります。

1.2. ライセンス付与

Floating Licenseには以下の条件が適用されます。

- (i) ライセンスされた製品は、グラフィカルユーザーインターフェイス、オートメーションインターフェイスなど、物理的デスクトップまたは仮想デスクトップで提供されるインターフェイスを介して使用できます。
- (ii) 自然人自身の目的のために使用される場合に限り、使用が許可されます。
- (iii) 自然人自身の目的のためであれば、ライセンスされた製品をリモート接続により使用することが許可されます。
- (iv) Floating Licenseの少なくとも1つの未使用エージェントがデスクトップに割り当て可能な状況である場合に、ライセンスされた製品をデスクトップで実行することが許可されます。エージェントがデスクトップに割り当てられている限りにおいて、ライセンスされた製品の1つ以上のインスタンスをこのデスクトップで実行できます。
- (v) ライセンスされた製品はコンパイルサーバー、ビルドサーバー、その他類似したタイプのサーバーでは使用できません。
- (vi) 上記の規定には例外が適用される場合があります。例外については、製品ドキュメントまたは製品データシートで定義されるものとします。

1.2.1. Floating License Single Site

Floating License Single Siteは、ライセンス契約に定められるお客様のサイトに対して有効です。ユーザーおよびデスクトップはこの場所に位置していなければなりません。

1.2.2. Floating License Regional

Floating License Regionalは1か所の地理的領域に対して有効です。以下の地理的領域が定義されています。

- (i) アメリカ
- (ii) ヨーロッパ／中東／アフリカ (EMEA)
- (iii) アジア太平洋

ユーザーおよびデスクトップは同じ地理的領域内に位置していなければなりません。

1.2.3. Floating License Global

Floating License Globalはすべての地理的領域に対して有効です。ユーザーおよびデスクトップはどの地理的領域に位置していてもかまいません。

1.3. 技術的手段

Floating Licenseはライセンスサーバーでアクティベートされます。

ライセンスされた製品のインスタンスをデスクトップで実行すると、Floating Licenseのエージェントがこのデスクトップに割り当てられます。割り当てが成功した場合はインスタンスを使用できます。ユーザーはライセンスされた製品の追加インスタンスを同じデスクトップで実行できます。その際に、Floating Licenseの他のエージェントがブロックされることはありません。すべてのエージェントがデスクトップに割り当てられている場合は、ライセンスされた製品を他のデスクトップで実行することはできません。

ユーザーがデスクトップでライセンスされた製品のすべてのインスタンスの実行を停止したらすぐにエージェントがライセンスサーバーに返却され、ただちに使用できるようになります。

ライセンスされた製品を実行するデスクトップは、ライセンスサーバーに接続する必要があります。

1.4. 一般条項

1.4.1. 米国政府

お客様が米国政府の機関または部局である場合、製品および関連ドキュメントは「商用品目 (Commercial Items)」、具体的には「商用コンピューターソフトウェア (Commercial Computer Software)」および「商用コンピューターソフトウェアドキュメント (Commercial Computer Software Documentation)」に該当し、FAR第12.212項およびDFARS第227.7202項（適用される場合）に基づき、ライセンス契約に従って付与される権利のみをもってお客様にライセンス付与されます。製品は私費のみで開発されています。

1.4.2. 輸出管理

お客様は、適用される輸出規制を遵守することについての責任を負います。お客様は、製品が米国およびその他の国々（該当する場合）の輸出管理関連の法規制に準拠することを認めることとします。お客様は、**(a)** 米国またはその他の国々の輸出管理法に違反して製品を輸出または再輸出せず、かつ製品の輸出または再輸出を第三者に認めないこと、**(b)** 禁輸または輸出制限の対象国に位置しておらず、かつその対象国に製品を輸出しないこと（現時点では特にキューバ、イラン、北朝鮮、スーダン、シリア、ロシアが対象国となっているが、これらに限定されない）、および **(c)** 米国商務省の否認命令表（**Table of Denial Orders**）または米国財務省の特定国籍業者（SDN）リストに記載のある者に製品を提供しておらず、かつ今後も提供しないことを確認するものとします。

2. PC-lint Plus Products

定義

- 「PLUS」：ライセンス契約内で「PC-lint Plus Software」として識別されるコンピューターソフトウェア、およびそのソフトウェアと共に提供されるすべての関連ドキュメント（以下「ドキュメント」）をいいます。
- 「ライセンスされた主体（「お客様」ともいいます）」：チームメンバーがライセンス契約の条件に従ってPLUSを使用するためのライセンスを付与されている組織をいいます。ライセンスされた主体は、ライセンスされた主体の正式な要員であるかどうかを問わず、ライセンスされたすべての開発者がライセンス契約のあらゆる使用条件に従うことを保証するものとします。たとえば、ライセンスされたチームを構成するすべてのフリーランスコンサルタント、独立請負業者などは、ライセンス契約のあらゆる条件に従うものとします。
- 「開発者」：ライセンスされた主体の権限が及ぶ範囲内にいて、かつプロジェクトのソースコードの記述、変更、維持、拡張、修復、テスト、監査、解析、検証、レビュー、その他の作業もしくは相互作用に関わる責任、機能、職務もしくは義務を追うすべての人（従業員、コンサルタント、クライアント、および請負業者を含む）をいいます。
- 「プロジェクト」：ライセンス契約に基づいたPLUSによる解析の意図した対象となる、C/C++ソースコードの定義済みセットをいいます。
- 「チーム」：特定のプロジェクトに関わるすべての開発者の完全な集合をいいます。
- 「共有コード」：ライセンスされた主体により開発、修正または維持され、かつライセンスされた主体内のプロジェクト外部で参照または使用されるソースコードをいいます。

2.1. ライセンス条項

2.1.1. ライセンスタイプ

PLUSは、本追記に規定される条件に基づいた「Special License」として使用できます。

2.1.2. ライセンスの範囲

ベクターはお客様（ライセンスされた主体）に、以下の条件および必須条件に基づいてPLUSおよびドキュメントを使用するための非独占的かつ譲渡不可能なライセンスを付与します。

PLUSは、ライセンスされた主体により開発または維持されるあらゆるプロジェクトを解析するために使用できます。ただし、ライセンスされた主体（つまりプロジェクトのチーム）の権限が及ぶ範囲内で、かかるプロジェクトのすべての開発者が、ライセンスされたPLUSユーザーであることを条件とします。

ライセンスされたチームの開発者の数がライセンスされた数を上回る場合、または別のチーム向けのライセンスが必要になる場合は、追加ライセンスを購入しなければなりません。

ライセンスされた開発者がライセンスされたチームを離脱する際には、その者のライセンスを解放して、ライセンスされたチーム内の後任の開発者に再度アサインできます。

チーム内のライセンスされたすべての開発者について、新しい後任の開発者にライセンスを再度アサインできるのは、任意の12か月間に2回までです。

サーバー上で解析中のソースコードを扱うすべての開発者がチームライセンスに基づいてライセンスされている場合、PLUSを実行するサーバーはチームライセンスの対象となります。チーム内のライセンスされた開発者の物理的所在地またはライセンスされたサーバーについての制限事項はありません。

PLUSおよびドキュメントは、PLUSの使用を支援するためのバックアップの目的で、機械可読形式または印刷形式としてコピーできます。

2.1.3. 制限

共有コード内に現れるあらゆる箇所が以下の1つ以上の条件に当てはまる場合に限り、解析対象プロジェクトの解析環境全体に共有コードを含めることができます。

- (i) ライセンスされた主体の内部で、共有コードのすべての箇所が、PLUSを使用するためのライセンスが付与されているチームのプロジェクト内の

みに存在している。

- (ii) 共有コードの実装がPLUSにより解析されない（たとえば、ヘッダーファイルを介して公開される宣言のみがPLUSから使用できるようになっている）。
- (iii) ライセンスされていないチームによってプロジェクトが開発され、かつそのプロジェクトが共有コードを使用する場合に、そのプロジェクトがかかる共有コードの解析による恩恵を受けない（つまり、PLUSの出力、およびPLUS解析の結果共有コードに対して加えられるソースコードの修正部分が、ライセンスされたチームの外部では使用されない）。
- (iv) 共有コードがオープンソースコードまたはその他の第三者のコードであり、かつ (a) 大幅に修正されていない、または (b) 修正部分がPLUSを使用した結果としてのバグ修正のみである。

PLUSの出力およびそのすべての派生物は、ベクターの書面による許可を得ることなく、ライセンスされた主体の外部に配布してはなりません。ただし、法律で義務付けられている場合、または正式な監査の目的の場合を除きます。

例外：PLUSの出力は、人工的に構成されたコードの一部、または公開されたオープンソースコード内の分離されたバグを解析するために使用される場合に、PLUSの機能を実証することによってPLUSの使用を奨励する目的のみ、ライセンスされた主体の外部に配布できます。

ライセンス契約またはベクターとの正式に署名された合意書で明示的に規定されている場合を除き、全部または一部を問わず、PLUSまたはコピー、修正、もしくは結合部分を使用、コピー、もしくは変更することはできません。

PLUSを逆コンパイルまたはリバースエンジニアリングすることはできません。

PLUSの使用を管理するために提供されるライセンス管理ツールを迂回または妨害する試みは禁止されます。

ベクターの書面による明示的な許可を得ることなく、PLUSのコピー、修正、または結合部分の所有権を、PLUSを使用するためのライセンスが付与されていない当事者に譲渡することはできません。

2.2. オープンソースソフトウェアまたはその他の第三者のソフトウェア

PLUSにはオープンソースソフトウェアまたはその他の第三者のソフトウェアが含まれる場合があります、ドキュメントに第三者の資料が含まれる場合があります。これらは個別のライセンス条項に基づいて提供されます。

別紙4：ソフトウェアの無償提供

定義

「ユーティリティ」：製品に関連する特定のタスクを実行し、とりわけ製品の適切な稼働条件確認および／または使用のために必要となる、ベクターにより無償で提供されるソフトウェアをいいます。契約上意図する使用では、ユーティリティは必ず製品と同時に使用されなければなりません。

「サンプルコード」または「サンプルコンフィギュレーション」：お客様がライセンスされた製品をお客様のユースケース向けに迅速かつ効果的に使用するための事例または補助となる、ベクターにより無償で提供されるソフトウェアをいいます。契約上意図する使用では、サンプルコードまたはサンプルコンフィギュレーションは必ず購入した製品と同時に使用されなければなりません。

1. ユーティリティ

- 1.1.** ベクターは、お客様自身の使用目的でのみ、お客様に対してユーティリティを無償で提供するものとします。

お客様はユーティリティを変更、拡張、複製、または配布しないものとします。ベクターはユーティリティのあらゆる知的財産権、工業所有権その他の所有権を留保します。

- 1.2.** ベクターは事前に通知することなくいつでもユーティリティを変更でき、またユーティリティの提供を停止できます。

2. サンプルコードまたはサンプルコンフィギュレーション

- 2.1.** ベクターは、特定のケースにおいてその履行の一環として（たとえば製品の提供、ダウンロード、または製品デモ実施の関連で）、サンプルコードまたはサンプルコンフィギュレーションを提供するものとします。

- 2.2.** ベクターは、お客様自身の使用目的でのみ、お客様に対してサンプルコードまたはサンプルコンフィギュレーションを無償で提供するものとします。とりわけお客様には、サンプルコードまたはサンプルコンフィギュレーションを販売する権限、第三者に提供する権限、または（Githubもしくは他の類似したプラットフォームにアップロードするなどによって）パブリックアクセスを可能にする権限はないものとします。
- お客様は、自身の目的のためにサンプルコードまたはサンプルコンフィギュレーション

ンを変更、拡張、および本番使用する権限を有するものとします。

ベクターはサンプルコードまたはサンプルコンフィギュレーションのあらゆる知的財産権、工業所有権その他の所有権を留保します。

- 2.3.** ベクターは事前に通知することなくいつでもサンプルコードまたはサンプルコンフィギュレーションを変更でき、またその提供を停止できます。