

追加ライセンスの許諾

Visual COBOL および Enterprise ソフトウェア製品用

この追加ライセンスの許諾ドキュメント（「ALA」）は、以下に指定されたソフトウェア製品の許可された使用を規定する、該当するライセンスオプションおよび特定の追加ソフトウェアライセンス条項を定めたものです。これは、該当する契約（すなわち、エンドユーザライセンス契約書、ライセンシーにそのような製品に対するライセンスを付与するすべての別個の契約（たとえば、顧客ポートフォリオ契約またはその他のマスタ契約）、見積もりのうち、1つまたは複数）（「当該契約」）の一部を成します。使用されている大文字で始まる用語のうちここで定義されていないものは、当該契約で意味が定められています。

対象となる製品およびスイート

製品	E-LTU または E-Media が利 用可能 *	非製品版ソフト ウェアクラス **	期間ライセンス 非製品版ソフト ウェアのクラス (利用可能な場 合)
Business Rule Manager	はい	Class 2	Class 2
COBOL Analyzer	はい	Class 2	Class 2
COBOL Server	はい	Class 2	Class 2
COBOL Server for Stored Procedures	はい	Class 2	Class 2
COBOL 2010 Runtime	はい	Class 2	Class 2
COBOL 2010 Runtime Test Server	はい	Class 2	Class 2
Database Connectors (すべてのバリエント)	はい	Class 2	Class 2
Enterprise Analyzer (すべてのバリエント)	はい	Class 2	Class 2
Enterprise Analyzer Server (すべてのバリエント)	はい	Class 2	Class 2
Enterprise Developer (すべてのバリエント)	はい	Class 2	Class 2
Enterprise Server (すべてのバリエント)	はい	Class 2	Class 2
Enterprise Server for Stored Procedures (すべてのバリエント)	はい	Class 2	Class 2
Enterprise Test Server	はい	Class 2	Class 2
Enterprise Test Server Premium	はい	Class 2	Class 2
Enterprise View	はい	Class 2	Class 2
Relativity Designer Suite for MF COBOL	はい	Class 2	Class 2
Relativity for Windows Workstations for MF COBOL	はい	Class 2	Class 2
Relativity Server for MF COBOL	はい	Class 2	Class 2
Visual COBOL (すべてのバリエント)	はい	Class 2	Class 2
Visual COBOL Database File Handler	はい	Class 2	Class 2
スイート	E-LTU または E-Media が利 用可能 *	非製品版ソフト ウェアクラス **	期間ライセンス 非製品版ソフト ウェアのクラス (利用可能な場 合)
Visual COBOL for Eclipse Distributed Edition	はい	Class 2	Class 2

製品	E-LTU または E-Media が利用可能 *	非製品版ソフトウェアクラス **	期間ライセンス 非製品版ソフトウェアのクラス (利用可能な場合)
Visual COBOL for ISVs	はい	Class 2	Class 2
Visual COBOL Studio Distributed Edition for ISVs	はい	Class 2	Class 2

* E-LTU または E-Media として販売されるすべての製品は、発注書で相反する指定がない限り、電子的に納品されます。

** もっぱら非製品版用途のための追加ライセンスが、上記で指定された非製品版ソフトウェアクラスに応じて、<https://www.rocketsoftware.com/company/trust/agreements> にある非製品版ライセンスガイドで指定されているとおりに入手可能な場合があります。そのような非製品版ライセンスは、非製品版ライセンスガイドおよび本 ALA で定められた該当するライセンスオプションの条項に従います。

定義

用語	定義
認定ユーザ	ライセンスソフトウェア、またはライセンスソフトウェアにアクセスできる任意のデバイスまたは他のソフトウェアプログラムを、直接的に、または任意の他のソフトウェアプログラムを介して間接的に使用することをライセンシーによって許可されている 1 人のユーザを意味します。そのようなアクセスが発生する方法や、そのような個人が端末サービスを使用するなどしてライセンスソフトウェアの使用者数が少なく見える何らかのハードウェアまたはソフトウェアを使用しているかどうかは問いません。
バッチ処理	1 台のコンピュータシステムにより 1 つまたは複数のタスク、トランザクション、またはプログラムが実行される間、ライセンスソフトウェアを保有するエンドユーザによる連続的な相互作用を必要とせずに、それらを実行することをいいます。バッチ処理には、リソースが利用できるようになったときにジョブの待ち行列が処理される状況が含まれ、トランザクションや対話型処理とは対照的です。
同時使用ユーザ	同一の時点で任意のデバイスまたは他のソフトウェアプログラムを介してライセンスソフトウェアを直接的または間接的にアクセスまたは使用している個人を意味します。そのようなアクセスが発生する方法や、そのような個人が端末サービスを使用するなどしてライセンスソフトウェアの使用者数が少なく見える何らかのハードウェアまたはソフトウェアを使用しているかどうかは問いません。
コンテナ	オペレーティングシステムレベルの仮想化（コンテナ化とも呼ばれる）を使用して作成された、分離されたユーザ空間インスタンスを意味します。コンテナ内で、スタンドアロンで、またはオーケストレーションテクノロジーを使用して実行されているプログラムは、そのコンテナに割り当てられているリソースおよびデバイスのみを見ることができます。そのようなコンテナテクノロジーの例には、Docker や podman のほか、Kubernetes および Open Shift を含むオーケストレータの例があります。
コア	コンピュータの主要な計算アクティビティを処理する単一チップ上の CPU にある（仮想ではない）物理的サブユニットを意味します。1 つの CPU にはコアが 1 つまたは複数あるため、複数のコアがある場合は「マルチコア CPU」となります。
CPU（中央演算処理装置）	データ処理装置のことで、通常は 1 枚の回路基板に搭載された 1 個のマイクロチップで識別され、複数のコアで構成される場合があります。

用語	定義
E-LTU および E-Media	電子的に納品されるだけの製品を意味します。これらの E-LTU または E-Media 製品に関しては、発注書に電子的以外の FOB Destination または納品方法が記載されていても無効になります。
ハードパーティショニング	ハード的な物理パーティショニングを使用して、1 つの大きなサーバまたはマシンをより小さな別々のシステムに物理的に分割することを意味します。分割された各システムは独自の CPU、オペレーティングシステム、別々のブート領域、メモリ、入出力サブシステム、およびネットワークリソースを持つ、物理的に独立した自己完結型サーバまたはマシンとして機能します（それぞれが「ハードパーティション」と呼ばれる）。ハードパーティショニング法の例として次のようなものがあります。ダイナミックシステムドメイン（DSD）：Dynamic Reconfiguration（DR）、Solaris Zones（Solaris Containers としても知られ、Zones/Containers だけが付く）、IBM LPAR（AIX 5.2 付き DLPAR もある）、IBM Micro-Partitions（partitions だけが付く）、vPar、nPar、Integrity Virtual Machine（partitions だけが付く）、Secure Resource Partitions（partitions だけが付く）、および富士通の PPAR。すべての承認済みのハードパーティショニングテクノロジーには、特定のパーティションについて上限付きまたは最大数のコア/プロセッサが含まれる必要があります。
ネームドユーザ	ライセンシーによってライセンスソフトウェアの使用を承認されている 1 人のユーザを意味します。
プラットフォーム	ハードウェアチップセット（PA-RISC、Itanium、x86、または SPARC など）とオペレーティングシステム（Windows、Linux、Solaris、AIX、または HP-UX など）を組み合わせたものを意味します。各 Linux ディストリビューションは、異なるオペレーティングシステムと見なされます。
ソフトパーティショニング	オペレーティングシステムのリソースマネージャを使用して同じオペレーティングシステム内に領域を作成し、そこにプロセッサリソースが割り当てられ、制限されるようにすることにより、ライセンスソフトウェアが利用するコア、CPU、その他の処理デバイスの数を分割および制限することを意味します（そのような各領域は「ソフトパーティション」と呼ばれる）。そのようなソフトパーティショニングの例には、Solaris 9 リソースコンテナ、AIX ワークロードマネージャ、HP Process Resource Manager、Affinity Management、Oracle VM、および VMware があります。
vCPU	特定の仮想マシンに割り当てられた、基になる物理 CPU の一部分または共有を表す仮想中央演算処理装置を意味します。
仮想マシン	物理マシンと同様に、それ専用のオペレーティングシステムを実行し、プログラムを実行することのできるソフトウェア実装を意味します。仮想マシンの内部で実行されるソフトウェアは、その仮想マシンによって提供されるリソースと抽象化に限定されます。

ライセンスオプション

以下のライセンスオプションは、本 ALA で指定しているソフトウェア製品で入手可能なライセンスの種類を表しています。あるライセンスに該当するライセンスオプションは、当該契約または製品注文書に記載されます。1 つのライセンスオプションしか入手できない製品については、当該契約または製品注文書に記載されているかどうかにかかわらず、ライセンシーとライセンサーの間で書面による別の同意がない限り、そのライセンスオプションに準拠するものとします。

ネームドユーザライセンス

このライセンスオプションに基づいて提供されるライセンスソフトウェアについては、1 台の物理または仮想マシンまたはサーバ、あるいはそのような 1 台の物理または仮想マシンまたはサーバ上の 1 つまたは複数のコンテナにライセンスソフトウェアをインストールし、ライセンシーが該当するライセンス料金を支払った製品注文書の中でライセンサーが明示的に許可した数のネームドユーザによってのみ使用する権利が、ライセンシーに付与されます。各ネームドユーザには、そのような 1 台のマシンまたはサーバ上のライセンスソフトウェアに無制限にアクセスする権利があります。ネームドユーザライセンスは、ライセンスソフトウェアの 1 つのインストールシステムを使用するネームドユーザごとに必要になります。たとえば、ネームドユーザ A とネームドユーザ B がどちらも、ライセンスソフトウェアの 2 つの別個のインストールシステムを使用する場合、そのような使用に対しては 4 つのネームドユーザライセンスが必要になります。ライセンサーは、ライセンシーに対して随時ネームドユーザリストの提出を求める権利を留保します。ライセンシーは、(i) 恒久的に、または (ii) ネームドユーザの不在期間中に臨時作業員がライセンスソフトウェアを一時的に使用できるようにするため、ネームドユーザを変更することができますが、いずれの場合であっても、変更は 30 日ごとに一度の頻度を超えないものとします。ライセンシーは承認テスト、システム/負荷テスト、生産、または展開を目的としてライセンスソフトウェアを使用してはなりません。本 ALA の目的では、ネームドユーザライセンスは、開発ライセンスと見なされます。

同時使用ユーザライセンス

このライセンスオプションに基づいて提供されるライセンスソフトウェアについては、複数の物理または仮想マシンホストマシンまたはサーバ、あるいはそのような物理または仮想マシンホストマシンまたはサーバ上の 1 つまたは複数のコンテナにライセンスソフトウェアをインストールし、ライセンシーが該当するライセンス料金を支払った当該ライセンスの製品注文書の中でライセンサーが明示的に許可した最大数の同時使用ユーザによってのみ使用する権利が、ライセンシーに付与されます。ライセンシーは承認テスト、システム/負荷テスト、生産、または展開を目的としてライセンスソフトウェアを使用してはなりません。本 ALA の目的では、同時使用ユーザライセンスは、開発ライセンスと見なされます。

ユーザライセンス（認定ユーザ）

このライセンスオプションに基づいて提供されるライセンスソフトウェアについては、無制限の数の物理または仮想マシンサーバまたはコンテナにライセンスソフトウェアをインストールし、ライセンシーが該当するライセンス料金を支払った当該ライセンスの製品注文書の中でライセンサーが明示的に許可した合計数までの認定ユーザによって使用する権利が、ライセンシーに付与されます。ライセンスソフトウェアは、(i) 認定ユーザ以外の個人、または (ii) 使用またはアクセスするために個人を必要としない他のいずれかのソフトウェアまたはハードウェアデバイス（バッチ処理を含むが、それに限定されない）によって使用またはアクセスしてはなりません。ライセンサーは、ライセンシーに対して随時認定ユーザリストの提出を求める権利を留保します。ライセンシーは、(i) 恒久的に、または (ii) 認定ユーザの不在期間中に臨時作業員がライセンスソフトウェアを一時的に使用できるようにするため、認定ユーザを変更することができますが、いずれの場合であっても、変更は 30 日ごとに一度の頻度を超えないものとします。このライセンスオプションには、本 ALA で以下に定める追加ライセンスオプションが適用される場合があります。本 ALA の目的では、ユーザライセンス（認定ユーザ）は、展開ライセンスと見なされます。

サーバライセンス（同時使用ユーザ）

このライセンスオプションに基づいて提供されるライセンスソフトウェアについては、1 台の物理マシンまたはサーバまたは仮想マシン、あるいはそのような 1 台の物理マシンまたはサーバまたは仮想マシン上の 1 つまたは複数のコンテナにライセンスソフトウェアをインストールし、ライセンシーが該当するライセンス料金を支払った当該ライセンスの製品注文書の中でライセンサーが明示的に許可した最大数の同時使用ユーザによってのみ使用する権利が、ライセンシーに付与されます。ライセンスソフトウェアは、使用またはアクセスするために個人を必要としない他のいずれかのソフトウェアまたはハードウェアデバイス（バッチ処理を含むが、これに限定されない）によって使用またはアクセスしてはなりません。サーバライセンス（同時使用ユーザ）は、ライセンサー

から事前の書面による同意を得、異なるライセンスキーの交付を受けない限り、数の少ない複数のライセンスに分割する（たとえば、10 同時使用ユーザのライセンスをそれぞれ 5 同時使用ユーザライセンスの 2 つのライセンスに分割する）ことはできません。このライセンスオプションには、本 ALA で以下に定める追加ライセンスオプションが適用される場合があります。本 ALA の目的では、サーバライセンス（同時使用ユーザ）は、展開ライセンスと見なされます。

サーバライセンス（コアあたり）またはサーバライセンス（IFL あたり）

このライセンスオプションに基づいて提供されるライセンスソフトウェアについては、1 台の物理マシンまたはサーバ（「ホストサーバ」）、またはホストサーバ上の 1 つまたは複数のコンテナ（ソフトパーティションまたは仮想マシン内で実行されるコンテナは、ライセンシーが仮想化ライセンス拡張機能を購入したか、そのような権利を Rocket Software から別途付与された場合を除いて、除外される）にライセンスソフトウェアをインストールし、該当する製品注文書（「ライセンス仕様書」）でライセンスに対して指定された合計数までの (i) コア（サーバライセンス（コアあたり）の場合）、または (ii) Integrated Facility for Linux プロセッサ（「IFL」）（サーバライセンス（IFL あたり）の場合）によってライセンスソフトウェアを実行する権利が、ライセンシーに付与されます。ライセンス仕様書に 1 つの CPU が記載され、その CPU のコア数が記載されていない場合、その CPU をシングルコアと見なすものとします。ホストサーバに含まれているか、またはホストサーバからアクセス可能な（あるいは、その両方の）すべての物理コアまたは IFL（該当するもの）（「全プロセッサ」）をカバーするライセンスについて、すべての該当するライセンス料金を支払う必要があります。これは、そのようなコアまたは IFL のうち 1 つまたは複数が、たとえば割り当てられている全プロセッサが少ないコンテナにライセンスソフトウェアをインストールした場合など、何らかの理由でライセンスソフトウェアをアクセスまたは実行しない場合にも適用されます。たとえば、32 コアがホストサーバの全プロセッサで、そのうちの 16 コアだけがライセンスソフトウェアを実行する場合、実際には 32 のうち 16 コアしかライセンスソフトウェアにアクセスしませんが、32 コアのライセンスが必要になります。マルチコア CPU 上の各コアには、そのような各コアをカバーするライセンスが必要になります。たとえば、全プロセッサが 1 つのクアドコア CPU で構成されるホストサーバの場合、4 コアのライセンスが必要になります。

このライセンスオプションに基づいて提供されるライセンスソフトウェアは、数に制限なくライセンシーの社内ユーザ、他のソフトウェアデバイスおよびハードウェアデバイスによって使用されます。**サーバライセンス（コアあたり）およびサーバライセンス（IFL あたり）は、あらゆるバッチ処理が許可される唯一の種類のライセンスです。**ライセンシーは、ホストサーバの仕様書の提出をライセンシーに随時求める権利を留保します。ライセンシーは、ライセンスソフトウェアに直接的または任意の他のソフトウェアプログラムを介して間接的にアクセスする各ホストサーバ上の全プロセッサに対するライセンスを購入する必要があります。そのようなアクセスが発生する方法や、ホストサーバ、CPU、またはオペレータが端末サービスを使用するなどしてライセンスソフトウェアの使用者数が少なく見える何らかのハードウェアまたはソフトウェアを使用しているかどうかは問いません。このライセンスオプションには、本 ALA で以下に定める追加ライセンスオプションが適用される場合があります。本 ALA の目的では、サーバライセンス（コアあたり）およびサーバライセンス（IFL あたり）は、展開ライセンスと見なされます。

サーバライセンス（vCPU あたり）

このライセンスオプションに基づいて提供されるライセンスソフトウェアについては、インスタンスによってアクセス可能になる **vCPU** の総数が該当するライセンスの数量を超えない限り、任意の数のインスタンス上で、割り当てられる処理リソースのメトリックとして **vCPU** を使用する仮想化環境内にライセンスソフトウェアをインストールして使用する権利が、ライセンシーに付与されます。1 つのインスタンスは、必ずしも 1 台だけの物理マシンに限られない、単一の仮想マシンまたはコンテナ内に存在することができます。ライセンシーは、ライセンスソフトウェアがインストールされている仮想マシンまたはコンテナのフェールオーバーまたは障害復旧コピーを 1 つ作成して、そのような仮想マシンまたはコンテナを、プライマリインストールが使用不可になった場合に、使

用不可である間に限り、インスタンス生成することができます。本 ALA の目的では、サーバライセンス（vCPU あたり）は、展開ライセンスと見なされます。

追加ライセンスオプション

以下の追加のライセンスオプションは、本 ALA に相反する指定があるとしても、該当する製品注文書の中で指定された上記のいずれかのライセンスオプションに適用される場合があります。

テストライセンス

このライセンスオプションに基づいて提供されるライセンスソフトウェアは、ライセンシーの社内テストの目的でのみ、1 台のコンピュータ上で、本条および該当する製品注文書で指定されているライセンスの種類（たとえば、サーバライセンス（コアあたり））について本 ALA で定められている制限に従ってライセンスソフトウェアを使用する限定ライセンスを、ライセンシーに付与します。矛盾が生じた場合は、本条の条項が優先するものとします。ライセンシーはいかなる場合でも開発、商用、または生産目的でライセンスソフトウェアを使用してはならず、ライセンスソフトウェアまたはそれを使用して作成したいかなるソフトウェアアプリケーションを複製または配布してなりません。ライセンスソフトウェア上で実施したか、ライセンスソフトウェアを使用して実施したライセンシーのベンチマーク試験またはその他性能試験の結果については、ライセンサーの書面による事前の同意なくしては、いかなる第三者にも開示してはなりません。

災害復旧ライセンス

このライセンスオプションに基づいて提供されるライセンスソフトウェアは、災害復旧システム上でのみ、本条、および該当する製品注文書で指定されているライセンスの種類（たとえば、サーバライセンス（コアあたり））について本 ALA で定められている制限に従ってライセンスソフトウェアを使用する限定ライセンスを、ライセンシーに付与します。矛盾が生じた場合は、本条の条項が優先するものとします。災害復旧システムとは、ライセンスソフトウェアがインストールされた 1 台のマシンですが、次のいずれかまたは複数の場合を除いてインスタンス生成、実行、またはその他の方法で 사용되는ことのないシステムです。(i) 災害が発生し、復旧または置換のために災害復旧システムが構成された 1 台のマシン（本項で「プライマリマシン」と呼ぶ）が使用不可になった場合、(ii) 災害復旧の定期的な試験を目的とする場合、(iii) 災害復旧システムそのものの定期的なシステム診断または保守を目的とする場合。災害復旧ライセンスを次のように使用することはできません。

(a) 災害復旧の状況でプライマリマシンが復旧または置換中の場合を除いて、ライセンスソフトウェアの他のいずれかのライセンスと同時に、またはいずれかの生産、試験、または開発環境でを使用すること、または (b) 負荷分散、フェールオーバー、試験（災害復旧の試験以外）、クラスタリング、またはトレーニングの目的でを使用すること。生産、試験、または開発環境（あるいはその複数）で使用する、あるいは負荷分散、フェールオーバー、クラスタリング、またはトレーニング目的で使用する追加のコピーは、別途購入する必要があります。インストールする災害復旧ライセンスの数量とメトリックは、プライマリマシン上のライセンスソフトウェアの標準ライセンスの数量とメトリックより少なくしてはなりません。

フェールオーバーライセンス

このライセンスオプションに基づいて提供されるライセンスソフトウェアは、フェールオーバーシステム上でのみ、本条、および該当する製品注文書で指定されているライセンスの種類（たとえば、サーバライセンス（コアあたり））について本 ALA で定められている制限に従ってライセンスソフトウェアを使用する限定ライセンスを、ライセンシーに付与します。フェールオーバーシステムとは、ライセンスソフトウェアがインストールされて実行される 1 台のマシンですが、復旧または置換のためにフェールオーバーシステムが構成された 1 台のマシン（本項で「プライマリマシン」と呼ぶ）の復旧または置換に備える目的でのみ使用されます。これには、プライマリマシンからの同期された切り替えを可能にするリアルタイムのデータバックアップ、ミラーリング、またはその他のアクティビティが含まれます。ライセンシーは、プライマリマシンが使用不可になった災害中を除き、生産、試験（フェールオーバーの試験以外）、開発、またはトレーニングなど、その他の目的のためにフェ

フルオーバーライセンスを使用してはなりません。ライセンシーは、ライセンスソフトウェアを負荷分散またはクラスタリングのために使用してはなりません。これらの各ユースケースのためには、ライセンシーが別個のライセンスを購入する必要があります。インストールするフェールオーバーライセンスの数量とメトリックは、プライマリマシン上のライセンスソフトウェアの標準ライセンスの数量とメトリックより少なくしてはなりません。

バッチライセンス

該当する製品注文書にバッチライセンスまたは「バッチ専用」として、このような説明または同様の用語で指定されているライセンスソフトウェアは、該当する製品注文書で指定されているライセンスの種類（たとえば、サーバライセンス（コアあたり））について本 ALA で定められている制限に従って、1 台のコンピュータ上でバッチ処理を実行するためにのみ使用することができます。矛盾が生じた場合は、本条の条項が優先するものとします。

仮想化ライセンス拡張機能

仮想化ライセンス拡張機能を購入したライセンスについては、該当する製品注文書で指定されているライセンスの種類（たとえば、サーバライセンス（コアあたり））について本 ALA で定められている制限が、本項の条項に従って適用されます。そのようなライセンスのライセンサーによるサポートおよび保守が最新である限り、そのようなライセンスを仮想マシン上、仮想マシン内、または仮想マシンからインストール、使用、またはアクセスすることができます。コアなどの処理デバイスに基づくライセンスに関しては、インスタンスによってアクセス可能になる使用許諾された処理デバイスの総数が該当するライセンスの数量を超えない限り、任意の数のインスタンスにライセンスソフトウェアをインストールして使用することができます。このようなライセンスは、パブリッククラウドサービスにインストールまたは使用することはできません。たとえば、コアベースのライセンスでは、インスタンスによってアクセス可能になるコアの総数が該当するライセンスの数量を超えない限り、任意の数のインスタンスでライセンスを使用することができます。1 つのインスタンスは、必ずしも 1 台だけの物理マシンに限られない、単一の仮想マシンまたはコンテナ内に存在することができます。ライセンシーは、ライセンスソフトウェアがインストールされている仮想マシンまたはコンテナのフェールオーバーまたは災害復旧コピーを 1 つ作成して、そのような仮想マシンまたはコンテナを、プライマリインストールが使用不可になった場合に、使用不能である間に限り、インスタンス生成することができます。

第三者使用ライセンス拡張機能

第三者使用ライセンス拡張機能を購入したライセンスについては、当該契約に相反する制限があるとしても、ライセンシーの第三者の請負業者が、次の場合に限りそのようなライセンスを使用することができます。（1）そのような第三者が、当該契約より制限が弱くない、ライセンス使用の保護と制限を提供する機密保持と制限に関する書面による義務を負っている。（2）ライセンスはライセンシーのためにのみ使用される。（3）そのような使用が当該契約の条項に従っている。（4）ライセンシーは当該契約の条項にそのような第三者が違反した場合も責任を負い続ける。

大陸外ライセンス拡張機能

大陸外ライセンス拡張機能を購入したライセンスは、該当する法律で禁止されている場合を除き、当該契約に相反する制限があるとしても、世界中で使用することができます。

ソフトウェアに固有の条項

Business Rule Manager

次のライセンスオプションが適用されます： ネームドユーザライセンス、同時使用ユーザライセンス。

COBOL Server、 COBOL 2010 Runtime

次のライセンスオプションが適用されます： ユーザライセンス（認定ユーザ）、サーバライセンス（同時使用ユーザ）、サーバライセンス（コアあたり）、サーバライセンス（IFLあたり）、サーバライセンス（vCPUあたり）（COBOL Server のみ）。

本ライセンスソフトウェアに対する有効かつ適切に付与されたライセンスにより、ライセンシーは、本 ALA および該当する製品注文書で定められた該当するライセンスオプションに従い、Visual COBOL を使用してライセンシーが作成したあらゆるソフトウェアアプリケーションプログラムの全部または一部を複製し、社内配布することができます（ライセンサーによりライセンシーに別途ライセンス付与された場合）（「ライセンシーアプリケーションソフトウェア」）。この場合ライセンシーは、（a）ライセンスソフトウェアに関するライセンサーの著作権表示を、ライセンシーアプリケーションソフトウェア製品に関するサインオンメッセージの一部として、あらゆる製品ラベルに含めるものとし、（b）当該ライセンシーアプリケーションソフトウェアの使用または配布若しくはそれに起因して生じた一切の請求または訴訟に対して、ライセンサーおよびその第三者サプライヤーを補償し、無害に保ち、保護するものとし、これには弁護士費用、訴訟費用、および訴訟経費なども含まれます。

ライセンシーは、ライセンサーと別途配布契約を締結して初めて、ライセンシーアプリケーションソフトウェアを複製し、第三者に配布することができます。ライセンシーアプリケーションソフトウェアの利用および配布は、あらゆるライセンシーアプリケーションソフトウェアの明示的配布のほか、別のソフトウェアアプリケーションプログラムとリンクしている場合には、ライセンシーアプリケーションソフトウェアの機能の黙示的配布および利用により生じます。（同一のマシンまたはサーバであるかどうかを問わず、ライセンスソフトウェアを呼び出したりは使用するアプリケーションにユーザがアクセスするなどして）ライセンスソフトウェアの使用を通じて直接的または間接的に取得または生成されたあらゆる形式のデータ、結果、またはアウトプットへのアクセスまたは使用は、このライセンスソフトウェアへのアクセスまたは使用とみなされます。ライセンサーは、第三者に配布するための特定の製品版用のライセンスオプションを提供しています。内容はライセンシーが支払うライセンス料金により異なります。詳細はライセンサーの営業担当者にお尋ねください。

COBOL Server for Stored Procedures

次のライセンスオプションが適用されます： サーバライセンス（コアあたり）、サーバライセンス（IFLあたり）。

COBOL Server for Stored Procedures には、上記の COBOL Server に該当する条項が適用されますが、COBOL Server for Stored Procedures は、ライセンスあたり 1 つのデータベースサーバ上の COBOL ストアドプロシージャの展開を有効にするためにのみ使用することができます。

Database Connectors（すべてのバリエーション）

次のライセンスオプションが適用されます： サーバライセンス（同時使用ユーザ）、サーバライセンス（コアあたり）。

Enterprise Analyzer（すべてのバリエーション）、Enterprise Analyzer Server（すべてのバリエーション）、COBOL Analyzer、Business Rule Manager、Enterprise View

次のライセンスオプションが適用されます： ネームドユーザライセンス、同時使用ユーザライセンス、サーバライセンス（Enterprise View のみ）。

本ライセンスソフトウェアのネームドユーザライセンスは、使用許諾されたネームドユーザによってのみ使用される複数のマシンにインストールすることができます。該当する製品注文書でライセンスに対してコード行の量が指定されている場合、そのようなライセンスのアプリケーションポートフォリオサイズ（作成されるすべてのリポジトリ内のコード行の総数）は、該当する製品注文書でそのようなライセンスに対して指定されたコード行（LOC）の最大数までに限定されます。LOC には、リポジトリ内のすべてのプログラム（同じプログラムの各バージョンを含む）、すべての Java ファイル、およびすべてのジョブ制御およびデータベース定義ファイルからのすべてのコード行が含まれます。コピーブックおよびその他のインクルードされたコードは、それが登場する各プログラムに対して別個にカウントされます。Enterprise View の各サーバライセンスは、1 台のサーバにのみインストールすることができ、一度に 1 つのリポジトリのみをアクセスすることができます。

Enterprise Analyzer に関しては、ライセンスソフトウェアに、そのライセンスソフトウェアに含まれている限定されたデータベースソフトウェアを超えた特定のサードパーティのデータベースソフトウェアが必要になる場合があります。その場合には、ライセンシーは、該当するサードパーティからそのようなデータベースソフトウェアを別途購入またはその他の方法で取得する必要があります。

Enterprise Developer（すべてのバリエーション）

次のライセンスオプションが適用されます： ネームドユーザライセンス、同時使用ユーザライセンス。

ライセンシーは、コンパイラ、インタープリタ、ランタイムサポート製品、または一般にライセンスソフトウェアまたは他のいずれかのライセンサーの製品に競合し、または代替物となる製品を作成するために、ライセンスソフトウェアを使用したり、ライセンスソフトウェアの一部として供給されたいかなるファイルも複製または配布したりしてはなりません。

本ライセンスソフトウェアには、Enterprise Server または他のアプリケーション展開製品の限定ライセンスが含まれているか、そのようなライセンスを生成する場合があります。そのようなライセンスが含まれているか生成される場合、それらの限定ライセンスは、アプリケーション開発に使用した同じマシンまたはサーバ上でライセンスソフトウェアを使用して開発したアプリケーションの単体試験を行う目的でのみ、ライセンスソフトウェアを使用許諾されたユーザが使用できますが、システム試験、生産、または展開のために使用してはなりません。そのようなアプリケーションの開発および単体試験以外での本限定ライセンスの使用は許可されません。

Enterprise Developer for Stored Procedure Debug。このライセンスソフトウェアは、ライセンスあたり 1 台のデータベースサーバ上でストアードプロシージャをデバッグするためにのみ使用することができます。

Enterprise Developer Connect。ライセンシーは該当文書に従い、Enterprise Developer Connect の有効なライセンスと併用する場合にのみ、特定の Enterprise Developer コンポーネントおよびモデルを別の Eclipse または IBM Developer for z 環境にインストールできます。

Enterprise Developer Models。本ライセンスソフトウェアは、Enterprise Developer 用の有効なライセンスがある場合にのみ使用でき、それと同じ条項に準拠するものとします。本ライセンスソフトウェアには、サポートまたは保守が提供されず、利用できません。

Enterprise Server（すべてのバリエーション）

次のライセンスオプションが適用されます： ユーザライセンス（認定ユーザ）、サーバライセンス（同時使用ユーザ）、サーバライセンス（コアあたり）、サーバライセンス（IFL あたり）、サーバライセンス（vCPU あたり）。

本ライセンスソフトウェアに対する有効かつ適切に付与されたライセンスにより、ライセンシーは、本ALAおよび該当する製品注文書で定められた該当するライセンスオプションに従い、Rocket® Enterprise Developerを使用してライセンシーが作成したあらゆるソフトウェアアプリケーションプログラムの全部または一部を複製し、社内にて配布することができます（ライセンサーによりライセンシーに別途ライセンス付与された場合）（「ライセンシーアプリケーションソフトウェア」）。この場合ライセンシーは、（a）ライセンスソフトウェアに関するライセンサーの著作権表示を、ライセンシーアプリケーションソフトウェア製品に関するサインオンメッセージの一部として、あらゆる製品ラベルに含めるものとし、（b）当該ライセンシーアプリケーションソフトウェアの使用または配布若しくはそれに起因して生じた一切の請求または訴訟に対して、ライセンサーおよびその第三者サプライヤーを補償し、無害に保ち、保護するものとし、これには弁護士費用、訴訟費用、および訴訟経費なども含まれます。

ライセンシーは、ライセンサーと別途配布契約を締結して初めて、ライセンシーアプリケーションソフトウェアを複製し、第三者に配布することができます。ライセンシーアプリケーションソフトウェアの利用および配布は、あらゆるライセンシーアプリケーションソフトウェアの明示的配布のほか、別のソフトウェアアプリケーションプログラムとリンクしている場合には、ライセンシーアプリケーションソフトウェアの機能の黙示的配布および利用により生じます。（同一のマシンまたはサーバであるかどうかを問わず、ライセンスソフトウェアを呼び出したりは使用するアプリケーションにユーザがアクセスするなどして）ライセンスソフトウェアの使用を通じて直接的または間接的に取得または生成されたあらゆる形式のデータ、結果、またはアウトプットへのアクセスまたは使用は、このライセンスソフトウェアへのアクセスまたは使用とみなされます。ライセンサーは、第三者に配布するための特定の製品版用のライセンスオプションを提供しています。内容はライセンシーが支払うライセンス料金により異なります。詳細はライセンサーの営業担当者にお尋ねください。

Enterprise Server for Stored Procedures

次のライセンスオプションが適用されます：サーバライセンス（コアあたり）、サーバライセンス（IFLあたり）、サーバライセンス（vCPUあたり）。

Enterprise Server for Stored Proceduresには、上記のEnterprise Serverに該当する条項が適用されますが、Enterprise Server for Stored Proceduresは、ライセンスあたり1台のデータベースサーバ上のストアードプロシージャ（そのライセンスに対して該当する製品注文書で指定されているところに応じて、COBOLまたはPL/Iのいずれかまたは両方）の展開を有効にするためにのみ使用することができます。

Enterprise Test Server、Enterprise Test Server Premium、COBOL 2010 Runtime Test Server

次のライセンスオプションが適用されます：サーバライセンス（コアあたり）、サーバライセンス（vCPUあたり）（Enterprise Test Serverのみ）。

本ライセンスソフトウェアは、ライセンシーの社内試験の目的でのみ使用できます。ライセンシーは、ライセンスソフトウェアをいかなる場合にも、生産を含む他のいかなる目的でも使用してはなりません。

Relativity Designer Suite for MF COBOL

次のライセンスオプションが適用されます：ユーザライセンス（認定ユーザ）。

Relativity for Windows Workstations for MF COBOL

次のライセンスオプションが適用されます：ユーザライセンス（認定ユーザ）、サーバライセンス（同時使用ユーザ）。

Relativity Server for MF COBOL

次のライセンスオプションが適用されます：サーバライセンス（コアあたり）、サーバライセンス（同時使用ユーザ）。

Visual COBOL（すべてのバリエーション）

次のライセンスオプションが適用されます：ネームドユーザライセンス

ライセンシーは、コンパイラ、インタープリタ、ランタイムサポート製品、または一般にライセンスソフトウェアまたは他のいずれかのライセンサの製品に競合し、または代替物となる製品を作成するために、ライセンスソフトウェアを使用したり、ライセンスソフトウェアの一部として供給されたいかなるファイルも複製または配布したりしてはなりません。

本ライセンスソフトウェアには、COBOL Server または他のアプリケーション展開製品向けの限定ライセンスが含まれているか、そのようなライセンスを生成する場合があります。そのようなライセンスが含まれているか生成される場合、それらの限定ライセンスは、アプリケーションの開発に使用した同じマシンまたはサーバ上でライセンスソフトウェアを利用して開発したアプリケーションの単体試験を行う目的でのみ、ライセンスソフトウェアを使用許諾されたユーザが使用できますが、システム試験、生産、または展開のために使用してはなりません。また、ライセンスソフトウェアのサポートおよび保守が最新である場合にのみ使用できます。そのようなアプリケーションの開発および単体試験以外での本限定ライセンスの使用は許可されません。

Visual COBOL Database File Handler

次のライセンスオプションが適用されます：サーバライセンス（同時使用ユーザ）、サーバライセンス（コアあたり）。

スイート

スイート	含まれる製品
Visual COBOL for Eclipse Distributed Edition	- Visual COBOL Development Hub - Visual COBOL for Eclipse
Visual COBOL for ISVs	- Visual COBOL Development Hub - Visual COBOL for Eclipse - Visual COBOL for Visual Studio
Visual COBOL Studio Distributed Edition for ISVs	- Visual COBOL Development Hub - Visual COBOL for Eclipse - Visual COBOL for Visual Studio

追加ライセンス条項

以下の追加ライセンス条項が、本 ALA に準拠するすべてのソフトウェアに適用されます。

追加のライセンス制限事項

ライセンシーは、以下のことをしてはなりません。

1. まずライセンサーが要求する該当する追加料金を支払い、ライセンサーと別個の配布使用許諾契約を結ぶことなく、ライセンスソフトウェアによって直接的または間接的に作成された出力に対して第三者による使用またはアクセスを許可すること。誤解を避けるため、第三者とは契約業者、委託先、ライセンシーの顧客、一般人などが含まれます。
2. まず大陸外ライセンス拡張機能を購入するか、ライセンサーが要求する該当追加料金を支払うことなく、元々ライセンシーに使用許諾されている大陸の外部へライセンスソフトウェアを移転、出荷、または使用すること。前項の目的のため、「大陸」とは北米、南米、欧州、アフリカ、アジア、豪州、または南極を意味するものとします。
3. ハードパーティション、ソフトパーティション、または仮想マシンに、またはそれらから、ライセンスソフトウェアをインストール、使用、またはアクセスすること。ただし、サーバライセンス（vCPU あたり）および仮想化ライセンス拡張機能に関しては例外とします。また、該当する製品注文書または本 ALA とは別の書面でライセンサーによりライセンシーに各インスタンスが別途明示的に認可されている場合（「認可条件」）は例外とします。その場合いずれにしても、ライセンシーはライセンサーが要求する追加の該当料金を支払い、ライセンサーが要求する場合は、ライセンシーが計画する設置環境確認書にライセンシーの役員または担当責任者が署名してライセンサーに提出します（検証のためライセンサーが合理的に要求するところに従い、すべての情報を添付）。認可条件の中で別に指定されている場合を除き、前述の条件に従って認可された場合、対象ライセンスは以下の条件に従います。（i）当該ハードパーティション、ソフトパーティション、または仮想マシンは、1 台の物理マシンにのみ接続することができ、ライセンス目的でのマシン全体とみなすものとします。（ii）ライセンサーが合理的に要求する場合、ライセンシーは、そのコンピュータシステムが該当認可条件および本 ALA に適合していることを示す確認書を提示するものとします。この確認書にはライセンシーの役員または担当責任者が署名するものとし、ライセンシーが本 ALA および当該契約の条項に準拠してライセンスソフトウェアを利用していることを検証するために、ライセンサーが合理的に要求するハイパーバイザのログなどを含めたすべての情報を添付するものとします。前述の条件は、当該契約のもとでのライセンサーの監査権に追加されます。
4. 有効かつ適正に付与された開発ライセンスを購入することなく開発ライセンスを使用して作成されたソフトウェアアプリケーションまたはプログラムの全部または一部を利用すること。
5. ライセンシーに元々使用許諾されているプラットフォーム以外のプラットフォームにライセンスソフトウェアをインストール、アクセス、または使用すること。追加ライセンス料金を支払うことにより、該当する製品注文書に記載されているもの以外のプラットフォームでライセンスソフトウェアを使用するための追加ライセンスをご利用いただけます。

全か無かのサポートおよび保守

ライセンシーがライセンスソフトウェアのサポートおよび保守（またはそのいずれか）を購入した場合、ライセンシーは、使用許諾された当該ライセンスソフトウェアの全ユニットに対するサポートおよび保守サービス（またはそのいずれか）を購入することに同意したものとし、これには関係するすべての開発ライセンスおよび展開ライセンスが含まれます。

アカデミックエディションまたはユーザ

ライセンスソフトウェアが Rocket® COBOL アカデミックプログラムに基づいて使用許諾される場合、

(i) ライセンシーはライセンスソフトウェアを非商用の教育または学術研究活動以外のいかなる目的にも使用してはなりません。

(ii) ライセンシーはライセンスソフトウェアをコピーしてはならず、ライセンサーからの具体的な許可なしでライセンスソフトウェアを配布、転送、または割り当ててはなりません。

(iii) ライセンシーがライセンスソフトウェアを教育目的で使用する学術機関である場合、ライセンシーは、ライセンサーが提供するライセンスサーバを、ライセンサーが供給するガイドラインに従って使用することにより、すべての学生ライセンスを管理するものとします。ライセンシーは、ライセンサーからの要請を受けて、各期の交付ライセンス数を記載したレポートを提出することに同意します。

パーソナルエディション

ライセンスソフトウェアのパーソナルエディション版に関しては、

(i) ライセンシーはライセンスソフトウェアを個人の教育および非商用活動以外のいかなる目的にも使用してはなりません。ライセンスソフトウェアをトレーニングまたは教育目的で使用することはできません。

(ii) ライセンシーは次の行為を行ってはなりません。(a) ライセンスソフトウェアを使用して、1 アプリケーションあたり 2200 行（コメントまたはブランクを含んだ行を除く）のプロシージャコードを超えるアプリケーション用ソースコードをコンパイルすること。(b) そのようなアプリケーションを他のマシンに展開し、または第三者に移譲すること。(c) Enterprise Developer については、ライセンスソフトウェアを個人の教育用途でコードを入力、編集、および構文チェックする以外の目的で使用する。

(iii) ライセンシーはライセンスソフトウェアをコピーしてはならず、ライセンサーの明確な許可なくライセンスソフトウェアを配布、譲渡、または移譲してはなりません。

サブスクリプションライセンス

ライセンスソフトウェアが、「Sub」ライセンスではなく）サブスクリプションライセンスまたは変換サブスクリプションライセンスとして指定されている場合、または既存の Upfront Sub または No Upfront Sub ライセンスである場合、以下の追加の条項が適用されます。

- a) **期間。**各ライセンスは、該当する製品注文書に記載された当該ライセンスの期間が終了する時点で自動的に終了するものとします。ライセンシーは、ライセンサーから当該ライセンスの追加のサブスクリプション期間を購入しない限り、ライセンスのインストールを解除しなけりません。
- b) **既存の No Upfront Sub ライセンスに対する支払い。**No Upfront Sub ライセンスの料金は、月単位の前払いで、または該当する製品注文書に記載された異なる頻度で請求されます。ライセンシーは、購入したサブスクリプション期間全体にわたってそのような料金をライセンサーに支払う、変更不可の責任を負います。
- c) **該当するライセンス拡張機能。**大陸外ライセンス拡張機能、および第三者使用ライセンス拡張機能は、自動的に含まれます。ライセンスソフトウェアは、パブリッククラウドサービス内にインストール、またはパブリッククラウドサービス内で使用することができます。サブスクリプションライセンスまたは変換サブスクリプションライセンスで認可される唯一の展開ライセンスの種類は、サーバライセンス（vCPU あたり）です。ライセンシーは、エンドユーザ顧客にサービスを提供するためにライセンスソフトウェアを使用することを許可する当該契約を保有している場合、本 ALA に従うライセンスソフトウェアのライセンスを使用してのみ、一つのエンドユーザ顧客にサービスを提供できます。
- d) **サポートと保守。**ライセンスの期間中、標準のサポートと保守が含まれます。
- e) **プラットフォームの移転。**ライセンシーは、ライセンスの期間中に 1 つの x86 プラットフォームから別のプラットフォームにライセンスを自由に移転することができ、そのライセンスソフトウェアのバージョンは一般に当該ライセンスの開始の時点で使用可能になります。

- f) レポートिंगと調整。ライセンシーは、四半期に1度、またはライセンサーが合理的に要求するたびに、ライセンスソフトウェアの使用量について詳細を記載した報告書を、当事者間で事前に合意した形式で提出するものとします。この報告書に最低限含まれるものは、(i) ライセンスソフトウェアのインスタンス数、(ii) ネームドユーザによって使用許諾された製品のユーザ数、(iii) サーバまたは処理デバイスによって使用許諾された製品のインスタンスによりアクセスされたコア、vCPU、またはその他の処理デバイスの数、および(iv) ハードウェアまたはインフラストラクチャの使用レポートングによってサポートされた使用時間数のうち、該当するものとします。この報告書にはライセンシーの役員または担当責任者が署名するものとし、ライセンシーが当該契約の条項に準拠してライセンスソフトウェアを利用していることを検証するために、ライセンサーが合理的に要求するハイパーバイザのログなどを含めたすべての情報を添付するものとします。前述の条件は、当該契約のもとの Rocket Software の監査権に追加されます。上記の報告書でライセンシーがインスタンス、ユーザ、コア、vCPU、または IFL の量を超過していることが示された場合、ライセンシーは、該当する製品注文書で指定されたライセンサのサブスクリプションのオンデマンド日額料金（そのような料金が指定されていない場合は、ライセンサのその時点で最新のサブスクリプションのオンデマンド日額料金の定価）に従って追加分の使用料金を即時にライセンサに支払うことに同意します。

ホストコネクティビティ製品

ライセンスソフトウェアには、ライセンサーのホストコネクティビティポートフォリオからの1つまたは複数のソフトウェア製品が付属している場合があります。そのような場合、ライセンシーは、ライセンスソフトウェアに該当する条項に従って、そのようなホストコネクティビティソフトウェアをライセンスソフトウェアと一緒に、ライセンスソフトウェアと同じマシン上でのみ使用することができます。たとえば、Rumba または Host Access for Cloud が Enterprise Developer に含まれている場合、使用許諾された Enterprise Developer のネームドユーザは、そのような製品を、Enterprise Developer の使用許諾されたインストールシステムと同じマシン上で Enterprise Developer を使用して開発しているアプリケーションにアクセスするためにのみ使用することができます。それ以外のマシン上のアプリケーションに対しては使用できません。上記にかかわらず、展開ライセンスにより使用許諾された Enterprise Server またはその他の任意の製品に Host Access for Cloud が含まれている場合、そのようなソフトウェアは、Enterprise Server の使用許諾された展開あたり最大 25 同時使用ユーザが、実行するために Enterprise Server を利用するアプリケーションをサポートおよび保守するための管理機能を実行する目的でのみ使用することができます。

<https://www.rocketsoftware.com/company/trust/agreements>

ソフトウェア使用許諾ドキュメントの最新版

Copyright 2021-2022, 2023 Rocket Software, Inc..

5200-1914, November 9, 2023; replaces 5200-1848 (July 12, 2022)