

ソフトウェア エンドユーザー使用許諾契約
重要: お客様へのお願い。以下のライセンス製品を賃借、購入または使用される前に必ずお読みください。

Materialise Magics – Materialise Magics Essentials – Materialise Magics Print – Materialise 3-matic –
Materialise Build Processor (System) – Materialise MiniMagics – Materialise Magics Reporting –
Materialise Streamics – Materialise Robot – Materialise Inspector – Materialise e-Stage

Materialise Control Platform (MCP) – MCP Embedded Software – MCP Toolbox – MCP User Interface

1. 本 EULA の範囲および定義

1.1 範囲

本 EULA は、注文書類および適用される販売条件とともに、ライセンスマテリアルの使用に関して、Materialise とお客様との全ての関係性を規定するものとします。ライセンスマテリアルをインストールまたは使用することにより、お客様は本 EULA の条件に同意します。お客様が本 EULA の条件に同意しない場合、お客様はライセンスマテリアルのインストールまたは使用を許可されません。

1.2 定義

以下用語は、以下および本 EULA 全体で定義されるものとします。本 EULA の目的上、各用語の意味は次のとおりです。

1.2.1 「受領」とは、本 EULA の 2.2 項に記載があるように、納品後のお客様によるライセンスマテリアルの受領(受け入れ完了)を意味します。

1.2.2 「お客様」とは、個人または法人で Materialise または Materialise の販売代理店が発行した請求書に明記されたライセンスの正当な所有者を意味します。

1.2.3 「配送」とは、本 EULA 2.1 項に記載のあるお客様に、Materialise がライセンスマテリアルを利用可能にする時を意味します。

1.2.4 「ドキュメンテーション」とは、リファレンス・マニュアルやチュートリアル・マニュアルなど、本ソフトウェアの正しい使用に関して、Materialise がお客様に提供する技術文書を指します。

1.2.5 「有効日」とは、本 EULA の 10.1 項に記載されている、本 EULA がお客様と Materialise の間で効力を生じる日を指します。

1.2.6 「EULA」とは、本ソフトウェアエンドユーザー使用許諾契約を指します。

1.2.7 「顧客ライセンス」とは、Materialise によってお客様に付与される特定のライセンスを指します。この顧客ライセンスのライセンス期間、アクセス権および種類は、該当する注文書類でさらに指定されるものとします。

1.2.8 「ライセンスマテリアル」とは、本ソフトウェアとドキュメンテーションの組み合わせを意味します。

1.2.9 「ライセンス地域」とは、Materialise がお客様に広域ネットワーク(WAN)ライセンスを付与する地域を指します。WAN ライセンスは、次の地域(すべて)に付与できます:

i. 「アメリカ地域」とは、協定世界時(UTC)に基づいて、-11 から-3 までのタイムゾーンに位置するすべてのエリアで構成される地域を意味します(グリーンランドを除く北米および南米の大陸)

ii. 「EMEA 地域」とは、協定世界時(UTC)に基づいて、-2 から+4 までのタイムゾーンに位置するすべてのエリアで構成される地域を意味します(ロシア連邦、グリーンランド、アフリカ、中東を含むヨーロッパ大陸)

iii. 「APAC 地域」とは、協定世界時(UTC)に基づいて、+5 から+12 までのタイムゾーンに位置するすべてのエリアで構成される地域を意味します(すべてのアジア太平洋地域。アメリカ地域または EMEA 地域の定義に当てはまらない地域を含みます)

1.2.10 「保守」とは、購入したソフトウェアモジュールのサポート(電子メールおよびまたは電話による)、バグ修正、およびアップグレードを意味します。ソフトウェアによっては、緊急パスワード交換サービスも含まれる場合があります。緊急パスワードは 1 週間有効で、1 年に最大 3 回まで要求できます。また、当該保守により、6.3 項に従って、お客様の別のコンピュータ、ホストサーバ、または最初のコンピュータと同じ住所にあるコンピュータへのソフトウェアの移管が可能になります。不当なサポート要求に対して、Materialise は、さらなる保守を提供する前に、有償トレーニングを受講するようお客様に求めることができます。

1.2.11 「Materialise」とは、Materialise NV とその関連会社を意味します。

1.2.12 「注文書類」とは、お客様との間で顧客ライセンスを具体化する契約を締結するために、当事者が発行したすべての見積書、注文書、および請求書を指します。

1.2.13 「パスワード」とは、Materialise が CC キーまたはバウチャー形式でお客様に提供するパスワードを指し、お客様がライセンスマテリアルをインストールして使用できるようにします。

1.2.14 「本ソフトウェア」とは、Materialise、その代理店または販売店のいずれかからの見積りまたは請求書に明記された機械可読(オブジェクトコード)なコンピュータプログラムを意味します。

1.2.15 「保証期間」とは、有効日から 90 日間の期間を意味します。

2. 納品と受領

2.1 納品

納品は、お客様が Materialise のダウンロードウェブページ上でお客様のコンピュータまたはホストサーバにライセンスマテリアルをインストールすることが可能な状態にした上で、Materialise からお客様にその旨が伝えられた時点、または CD/DVD であれば、Materialise からお客様に発送された時点を指します。

2.2 受領

ライセンスマテリアルの使用が、たとえ一部分であっても、お客様によるライセンスマテリアルの受領(受け入れ完了)と見なされます。

3. ライセンス条件

3.1 ライセンス料

お客様が支払うライセンス料は、本 EULA に基づき付与されるライセンス(使用許諾)の対価とします。有効なパスワードの提供には、ライセンス料の支払いが必要です。お客様がライセンス料を支払わなかった場合、Materialise は、法律により Materialise で利用可能な他の権利を損なうことなく、お客様に付与されたライセンスを一時停止または終了することができます。

3.2 違法使用

お客様が本 EULA の契約条件を順守しなかった場合または該当の注文書類に指定された顧客ライセンスについて、本 EULA で許可されている目的以外でライセンスマテリアルを使用した場合、お客様は使用許諾されたライセンスマテリアルを違法使用した全期間と同じ期間分の商用ライセンスを購入する義務があります(本商用ライセンス料金は、商用ライセンスの Materialise 表示価格に準じたライセンス料金に、違法使用により該当するライセンス料の 50%のペナルティを加えた料金となります)。お客様が商用目的以外で商用ライセンスを使用した場合、お客様は、該当するライセンス料の 50%の違法使用ペナルティを支払う義務があります。さらに、Materialise は、独自の裁量で顧客ライセンスを一時停止または終了する権利を有します。

3.3 ライセンス期間

ライセンスマテリアルは、30 日、1 か月、1 年、無期限、カスタム期間、または使用回数制で使用許諾されます。注文書類で明示されていない限り、顧客ライセンスは年間ライセンスです。

3.3.1 「年間ライセンス」

お客様に年間ライセンスが付与されると、お客様は発効日から 12 か月連続してライセンスマテリアルを使用する権利を有します。年間ライセンスは、本 EULA の 8 条に従って自動的に更新されます。

3.3.2 「30 日間ライセンス」

お客様に 30 日間のライセンスが付与されると、お客様は発効日から 30 日間、ライセンスマテリアルを使用する権利を有します。この 30 日間の後、ライセンスが本 EULA の 8 条に従って更新されない限り、30 日間ライセンスは自動的に終了します。

3.3.3 「無期限ライセンス」

お客様に無期限ライセンスが付与されると、お客様は発効日から継続してライセンスマテリアルを使用する権利があり、本 EULA に従って本無期限ライセンスは終了します。

3.3.4 「マンスリーライセンス」

お客様にマンスリーライセンスが付与されると、お客様は 1 か月間、ライセンスマテリアルを使用する権利を有します。マンスリーライセンスは、本 EULA の 8 条に従って自動的に更新されます。

3.3.5 「カスタム期間ライセンス」

お客様にカスタム期間ライセンスが付与されると、お客様は有効日時点でお客様と Materialise の間で合意された限定期間に、使用許諾されたライセンスマテリアルを使用する権利を有します。本カスタム期間の後、ライセンスが本 EULA の 8 条に従って更新されない限り、カスタム期間ライセンスは自動的に終了します。または、注文書類で Materialise とお客様の間で別途合意された場合、カスタム期間ライセンスは自動的に更新されます。

3.3.6 「使用回数制ライセンス」

お客様が使用回数制ライセンスを付与された場合、お客様は、最大連続する 12 か月間、Materialise との間で合意された限定数に基づき、ライセンスマテリアルを使用する権利を有します。限定数をすべて使用した後、または当該 12 か月終了のいずれか早い方の後で、本 EULA の 8 条に従ってライセンスが更新されない限り、使用回数制ライセンスは自動的に終了します。

3.4 ライセンスのアクセス

ライセンスマテリアルは、シングルコンピュータライセンス、フローティングライセンス、または WAN ライセンスとしてライセンスされます。注文書類で明示されていない限り、顧客ライセンスはシングルコンピュータライセンスです。

3.4.1 「シングルコンピュータライセンス」

ライセンスマテリアルは、お客様が所有、リース、またはその他の方法で管理する 1 台のコンピュータにのみインストールし使用することができます。シングルコンピュータの定義は、固定の住所において、1 つのシートに 1 つのセントラルコンピュータユニットと 1 つのキーボードを持つものとして。別途書面で明確に規定されない限り、固定の住所とは請求書に記載されたお客様の住所とします。2 台以上のコンピュータでの同時使用や、ローカルエリアネットワーク (LAN) またはその他のネットワークでの使用は禁じられています。

3.4.2 「フローティングライセンス」

お客様は、1 台のコンピュータにライセンスマテリアルのコピーを 1 つインストールすることを許可されており、次の条件で本ライセンスにアクセスすることが許可されます。

- i 全てのコンピュータ(ホストサーバを含む)がお客様により所有、賃借またはその他の方法で管理されていること。
- ii それらのコンピュータおよびホストサーバは、ローカルエリアネットワーク (LAN) にのみ接続され、物理的に一定の場所にあり、1 つの法人に帰属すること。別途書面に明確に規定されない限り、物理的に一定の場所とは、請求書に記載されたお客様の住所とします。
- iii 同時使用は禁止します。仮想サーバへのフローティングライセンスのインストールまたは使用は許可されていません。

3.4.3 「ワイドエリアネットワークライセンスまたは WAN ライセンス」

お客様は、1 台のコンピュータにライセンスマテリアルのコピーを 1

つインストールすることを許可されており、次の条件でライセンスマテリアルへのアクセスが許可されます。

- i 全てのコンピュータ(ホストサーバを含む)がお客様により所有、賃借またはその他の方法で管理されていること。
- ii コンピュータとホストサーバは、1 つまたは複数のライセンス地域内で WAN ネットワークによって接続されており、お客様はそれぞれのライセンス地域内でアクセスするためのライセンスを所有しています。
- iii 同時使用は禁止します。仮想サーバへのフローティングライセンスのインストールまたは使用は許可されていません。

ワイドエリアネットワーク (WAN) ライセンスの場合、お客様は次の地域ライセンスタイプを選択できます。

- i シングルリージョン: 1 つのライセンス地域にのみアクセスが許可されます。
- ii ダブルリージョン: 2 つのライセンス地域にのみアクセスが許可されます。
- iii グローバル: 3 つのライセンス地域すべてにアクセスが許可されます。

4. ライセンスの種類: 商用ライセンス

4.1 カテゴリー

顧客ライセンスは、注文書類で明示されている場合を除き、商用ライセンスとします。

4.2 商用ライセンス

4.2.1 範囲

顧客ライセンスが商用ライセンス(以下「商用ライセンス」)である場合、Materialise は、ライセンスマテリアルを商用にインストールして使用するための、ロイヤリティの発生する、非独占的、譲渡不可、および再許諾不可のライセンスをお客様に付与し、お客様はこれを受け入れるものとします。商用以外の使用は許可されておらず、万が一使用した場合、お客様による本 EULA の重大な違反となります。

4.2.2 目的

「商業目的」とは、注文書類、本 EULA、および法律で許可されている使用を意味します。

4.2.3 アクセス

商用ライセンスは、注文書類で明示されている場合を除き、シングルコンピュータライセンスです。

4.2.4 期間

商用ライセンスは、注文書類で明示されている場合を除き、年間ライセンスです。

4.3 Materialise Magics Essentials ライセンス

以下の条件がすべての Materialise Magics Essentials ライセンスに適用されます。

4.3.1 範囲

顧客ライセンスが Materialise Magics Essentials ライセンス(以下、「Materialise Magics Essentials」)である場合、Materialise は、ライセンスマテリアルを商用にインストールして使用するための、ロイヤリティの発生する、非独占的、譲渡不可および再許諾不可のライセンスをお客様に付与し、お客様はこれを受け入れるものとします。商用以外の使用は許可されておらず、万が一使用した場合、お客様による本 EULA の重大な違反となります。

4.3.2 目的

「商業目的」とは、注文書類、本 EULA、および法律で許可されている使用を意味します。

4.3.3 シングルコピー

Materialise Magics Essentials には、ユーザー ID と、1 つのソフトウェアコピーでのみ機能する、使い捨てのアクティベーションリンクがっています。

4.3.4 アクセス

Materialise Magics Essentials は、シングルコンピュータライセンスです。

4.3.5 期間

Materialise Magics Essentials は、月単位、年単位、または Materialise とお客様の間で合意した期間のライセンスとします。

4.3.6 ロイヤリティ無料ライセンス期間

Materialise Magics Essentials の場合のみ、Materialise は、一定の期間において、初期ロイヤリティ無料ライセンス期間をお客様に提供することができます。お客様の Materialise Magics Essentials の選択に応じて、ロイヤリティが発生するライセンス期間は以下のいずれかとなります。

(i) いずれかの当事者が最初のロイヤリティ無料ライセンスの有効期限前に更新をキャンセルしない限り、当該ロイヤリティ無料期間の満了時に自動的に開始

(ii) ロイヤリティ発生前にお客様が明確に同意した期間
お客様が無料のライセンス期間を受けられる機会は一度のみとします。本 EULA の条件は、ロイヤリティ無料ライセンス期間中も同様に適用されます。

5. ライセンスの種類: 非商用ライセンス

5.1 カテゴリ

顧客ライセンスについて、(ベンチマーク) デモ用、評価用、アカデミック、または教育用ライセンスであることが注文書類に記載されている場合は、顧客ライセンスは商用ライセンスではありません。

5.2 (ベンチマーク) デモ用ライセンス

以下の条件が、すべての(ベンチマーク) デモ用ライセンスに適用されます。

5.2.1 範囲

顧客ライセンスが(ベンチマーク) デモ用ライセンス(「(ベンチマーク) デモ用ライセンス」)である場合、Materialise はお客様にロイヤリティの発生しない、非独占的、譲渡不可、再許諾不可のライセンスを付与し、お客様はこれを受け入れるものとします。ライセンス材料は、(ベンチマーク) デモンストレーション目的のみに使用されます。

5.2.2 目的

「(ベンチマーク) デモンストレーション目的」とは、お客様の潜在的な顧客が求める用途に本ソフトウェアが合致するかどうかを検証するため、お客様が当該潜在的な顧客に対しデモンストレーションを実施するためにライセンス材料を使用することを意味します。その他の使用は範囲外とし、禁止されます。

5.2.3 アクセス

(ベンチマーク) デモ用ライセンスは、注文書類で明示されている場合を除き、シングルコンピュータライセンスです。

5.2.4 期間

(ベンチマーク) デモ用ライセンスは、注文書類で明示されている場合を除き、30 日間ライセンスです。

5.3 評価用ライセンス

以下の条件が、すべての評価用ライセンスに適用されます。

5.3.1 範囲

顧客ライセンスが評価用ライセンス(以下「評価用ライセンス」)の場合、Materialise は、ライセンス材料を評価用にインストールして使用するためのロイヤリティの発生しない、非独占的、譲渡不可、再許諾不可のライセンスを付与し、お客様はこれを受け入れるものとします。ライセンス材料のその他の使用は範囲外とし、禁止されます。

5.3.2 目的

「評価目的」とは、ソフトウェアがお客様のニーズに合っているかどうかをテストするために、お客様がライセンス材料を使用できることを意味します。

5.3.3 アクセス

評価用ライセンスは、注文書類で明示されている場合を除き、シングルコンピュータライセンスです。

5.3.4 期間

評価用ライセンスは、注文書類で明示されている場合を除き、30 日間ライセンスです。

5.4 アカデミックライセンス

以下の条件が、すべてのアカデミックライセンスに適用されます。

5.4.1 範囲

顧客ライセンスがアカデミックライセンス(以下「アカデミックライセンス」)の場合、Materialise は、アカデミック向けライセンス材料をインストールして使用するためのロイヤリティの発生する、非独占的、譲渡不可、再許諾不可のライセンスを付与し、お客様はこれを受け入れるものとします。ライセンス材料のその他の使用は範囲外とし、禁止されます。

5.4.2 目的

「アカデミック目的」とは、アカデミック環境での研究、または注文書類でお客様と Materialise の間で別途合意された、その他のアカデミック目的でのライセンス材料の使用を意味します。

5.4.3 アクセス

アカデミックライセンスは、注文書類で明示されている場合を除き、フローティングライセンスとするものとします。

5.4.4 期間

アカデミックライセンスは、注文書類で明示されている場合を除き、年間ライセンスです。

5.4.5 パスワード

Materialise はアカデミックライセンス毎に、1つのパスワードを発行します。

5.4.6 追加義務

Materialise は以下のことをお客様に依頼する権利があるものとし、その際には、以下の規定が適用されるものとします。

- i お客様は、Materialise がトレーニングまたはワークショップを実施するために、自らの機関の施設を無料で提供するものとします。
- ii お客様は、生徒が本ソフトウェアを使用したことに言及する論文などを発表する際に、Materialise が支援する準備がある旨、生徒に知らせるものとします。
- iii お客様は、本ソフトウェアを使用して達成した成果を出版および/またはプレゼンテーションするものとします。こうした全ての文書およびプレゼンテーションの中で、お客様は、本ソフトウェアの使用権の許諾元として Materialise のことを、本ソフトウェアの適切な商標表示と共に言及することとします。
- iv お客様は上記 iii に記載の刊行物を Materialise に1部提供するものとします。
- v お客様は Materialise に対し、Materialise がお客様を本ソフトウェアのユーザーであることを制限なく公言できる権利を付与します。

5.5 教育用ライセンス

以下の条件が、すべての教育用ライセンスに適用されます。

5.5.1 範囲

顧客ライセンスが教育用ライセンス(以下「教育用ライセンス」)である場合、Materialise は、教育目的でライセンス材料をインストールして使用するためのロイヤリティの発生する、非独占的、譲渡不可、再許諾不可のライセンスを付与し、お客様はこれを受け入れるものとします。ライセンス材料のその他の使用は範囲外とし、禁止されます。

5.5.2 目的

「教育目的」とは、教育環境での学生の教育と訓練、または注文書類でお客様と Materialise の間で別途合意されたその他の教育目的のために、お客様がライセンスマテリアルを使用できることを意味します。

5.5.3 アクセス

教育ライセンスは、注文書類で明示されている場合を除き、フローティングライセンスです。

5.5.4 期間

教育ライセンスは、注文書類で明示されている場合を除き、年間ライセンスです。

5.5.5 追加義務

Materialise は以下のことをお客様に依頼する権利があるものとし、その際には、以下の規定が適用されるものとします。

- i お客様は、Materialise がトレーニングまたはワークショップを実施するために、自らの機関の施設を無料で提供するものとします。
- ii お客様は、生徒が本ソフトウェアを使用したことに言及する論文などを発表する際に、Materialise が支援する準備がある旨、生徒に知らせるものとします。
- iii お客様は、本ソフトウェアを使用して達成した成果を出版および/またはプレゼンテーションするものとします。こうした全ての文書およびプレゼンテーションの中で、お客様は、本ソフトウェアの使用権の許諾元として Materialise のことを、本ソフトウェアの適切な商標表示と共に言及することとします。お客様は刊行物を Materialise に1部提供するものとします。
- iv お客様は Materialise に対し、Materialise がお客様を本ソフトウェアのユーザーであることを制限なく公言できる権利を付与します。

6. パスワード

6.1 パスワード

Materialise はライセンスマテリアルへアクセスするためのパスワードをお客様に付与します。

6.2 有効期間

パスワードには有効期間が設定されています。お客様からの要求があり、また当該お客様が Materialise との間にある全ての契約を順守している場合は、Materialise はお客様に有効期間の満了日に新しいパスワードを付与します。その後、お客様は、ライセンス種類の該当する条件に従って、新しい有効期間にライセンスマテリアルをインストールして使用できます。

6.3 移管

パスワードの有効期間中にライセンスマテリアルがインストールされているシングルコンピュータまたはホストサーバが故障または交換となった場合、お客様は別のシングルコンピュータまたはホストサーバにライセンスマテリアルをインストールするための新しいパスワードを取得できます。お客様は移管料を支払い、Materialise に書面で従前のコンピュータまたはホストサーバがお客様によって使用されなくなったことを証明した後、従前のコンピュータと同じ住所にあるシングルコンピュータまたはホストサーバのための当該ソフトウェアを使用するための新たなパスワードを取得することができます。なお、移管時にお客様が有効な保守契約を締結している場合は、Materialise は移管手数料を免除するものとします。

7. Materialise の権利

7.1 知的財産権

ライセンスマテリアルに関連する知的財産権を含む全ての権利、権原および利益は、引き続き Materialise に帰属します。本 EULA は、ライセンスマテリアルに関連するいかなる権利、権原および利益をもお客様に付与するものではなく、本 EULA に基づき取り消し可能で、本 EULA の条件の下で一定制限のある使用権のみを付与するものです。

7.2 サードパーティ利用規約

ライセンスマテリアル(またはその一部)は、本 EULA に記載されている条件に追加される条件の対象となる場合があり、お客様はこのような条件に従うことに同意します。これらの条件には、ライセンスマテリアルに組み込まれたサードパーティ(オープンソース)ソフトウェアのエンドユーザーソフトウェアライセンスが含まれますが、これに限定されません。このようなサードパーティソフトウェアは使用許諾され、お客様はそれぞれのサードパーティライセンスの適用条件に従って、サードパーティソフトウェアを使用するものとします。

7.3 検査

Materialise は、お客様が本 EULA の条件を確実に順守することを目的として、ライセンスマテリアルがインストールされているコンピュータまたはホストサーバを検査する権利を有します。

7.4 順守状況の管理

Materialise は、お客様の本 EULA への順守状況を管理しています。ソフトウェアを不正に使用した場合、ソフトウェアが不正または不安定な状態で作動することや、データが破損することがあります。

7.5 リバースエンジニアリングの禁止

お客様は、ライセンスマテリアルまたはその一部を改変、逆アセンブル、逆コンパイル、リバースエンジニアリング、またはその他の方法で変換しないことに同意します。お客様は、装置、ソフトウェアなどその他の方法を用い、Materialise が本ソフトウェアに関連し使用するいかなる技術保護形式を回避、除去、またはそのような試みをしてはなりません。そのような行為は、お客様による本 EULA への重大な違反とみなします。

7.6 違法コピーの禁止

本 EULA の適用にあたり、お客様は以下に同意します。

- (i) ライセンスマテリアルに関して、お客様のコンピュータおよびサーバ(クラウドだけでなくオンプレミス)から、顧客ライセンスおよび/または注文書類に準拠していない Materialise の知的財産権を侵害するすべてのソフトウェアを、直ちにそして永久に削除すること
- (ii) Materialise によって過去にライセンスされていなかったライセンスマテリアルの使用、コピーおよび/またはダウンロードすること
- (iii) お客様自身の代表者、従業員、代理人、および/またはコンサルタントがライセンスマテリアルの不正コピーを所有または使用していないことを表明および保証すること

7.7 譲渡および再許諾の不可

注文書類でお客様と Materialise の間で合意がある場合を除き、お客様は、本 EULA にて付与される権利を、いかなる第三者にも譲渡、再許諾、転送、担保提供、賃貸、貸与または共有をせず、ライセンスマテリアル、その一部またはこれらの複製物を販売しないことに同意します。そのような行為は、お客様による本 EULA に対する重大な違反とみなします。

8 追加条項—アップグレードとリニューアル

8.1 変更

Materialise は、ライセンスマテリアルの唯一かつ排他的な所有者として、ライセンスマテリアルをいつでも変更および更新する権利を留保します。

8.2 追加資料

Materialise がライセンスマテリアルに関連し作成した、修正、パッチ、アップデート、アップグレード、ライセンス製品の新しいバージョンなど(これらに限定しない)の追加物をお客様が入手可能な状態にした際には、それらの追加物は(i)本 EULA の条件とは別に追加条項もしくは本 EULA で規定された条件への変更がなされた際には、当該契約に組み込まれ、それらの追加、変更事項が適用されるものとしてお客様はそれらに従うものとし、または (ii) それらの追加物に対する別途の条件がない場合には、ライセンスマテリアルと同様の条件が適用されるものとします。

8.3 年間ライセンスの更新

年間ライセンスは、現行ライセンスの有効期限の少なくとも 3 か月前にいずれかの当事者の書面による解約の意思が示されない限り、更に 12 か月間自動的に更新されます。更新料金の請求書は、各更新ライセンス期間の開始時にお客様に送付されるものとします。更新ライセンスは、前ライセンス期間の終了日に開始されます。

8.4 30 日間/マンスリー/カスタム期間/使用回数制ライセンスの更新
30 日/マンスリー/カスタム期間/使用回数制ライセンスは、いずれかの当事者が現行ライセンスの有効期限前に更新をキャンセルしない限り、1 期間ごとに自動的に更新されます。更新料金の請求書は、各更新ライセンス期間の開始時にお客様に送付されるものとします。更新ライセンスは、前ライセンス期間の終了日に開始されます。

8.5 お客様による更新

お客様は、お客様による明確な更新手続きが必要なライセンスについて、Materialise または販売代理店に対し 10 条に従い、当該ライセンス期間終了日までに注文書にて発注することに同意します。Materialise は、上記終了日以降に注文書を受け取った場合（販売代理店経由含む）は、いつでも、顧客ライセンスに対してお客様あたり 25 ユーロ（または現地通貨での相当額）の管理料金を請求できるものとします。

9. プライバシーおよびデータ収集

9.1 プライバシー

お客様は、Materialise に連絡先情報を提供することにより、Materialise が Materialise のデータおよびプライバシーポリシー (<https://www.materialise.com/en/privacy-notice>) に従って、お客様の個人情報を使用することに同意します（提供される場合）。

9.2 価格設定のためのデータ収集

Materialise Magics Essentials に関し、Materialise は、データ収集技術を使用して情報を収集し、価格設定の目的でのみ本ソフトウェアの使用場所を特定する権利を留保します。お客様は、本ソフトウェアをインストールして使用することにより、Materialise が上記の目的で情報を収集、第三者に開示、保存および分析することに同意します。

9.3 違法使用を防ぐためのデータ収集

Materialise は、データ収集技術を使用して匿名の技術情報を収集し、ライセンスのないまたは違法なソフトウェアの使用を検出および防止する権利を留保します。Materialise は、違反の可能性がある警告データのみを収集するために、あらゆる合理的な措置を講じるものとします。お客様は、本ソフトウェアをインストールして使用することにより、Materialise が上記の目的で情報を収集、第三者に開示（機密保持条項の対象）、保存および分析することに同意します。

9.4 ユーザーエクスペリエンスを向上するためのデータ収集

ライセンスマテリアルのインストールおよび/または使用時に、Materialise はデータ収集技術を使用して、ライセンスマテリアルの使用に関する特定の匿名情報（使用機能、エラー発生、メタデータなど）を収集します。この情報は、ライセンスマテリアルとユーザーエクスペリエンスを向上させるためにのみ使用され、第三者と情報を共有することはありません。機密情報および個人情報は収集されません。お客様は、ライセンスマテリアルをインストールおよび/または使用することにより、Materialise が本項に記載の目的のために情報を収集、保存および分析することに同意します。

10. 契約期間および終了

10.1 有効日

本 EULA、および本 EULA に従って付与されたお客様のライセンスは、2 条に従ってライセンスマテリアルの納品および受領時に有効になります。

10.2 顧客ライセンス期間

顧客ライセンスの期間およびその後の有効期限は、本 EULA の 3.3 項に従って、該当する注文書類に明示されているとおりとなります。

10.3 お客様による終了

お客様は、所有しているライセンスマテリアルを返却または破棄する（永久的な削除）ことにより、いつでも本 EULA を解約することができます。

10.4 Materialise による終了

Materialise は、お客様が本 EULA のいずれかの条項に違反した場合に本 EULA を解約することができます。本 EULA が解約された場合、ライセンスは直ちに無効になるものとします。

また、デモ用ライセンスおよび評価用ライセンスについて、お客様が本 EULA のいずれかの条件および条項に違反した場合または Materialise がお客様の本 EULA の違反を確信する重大な理由がある場合、Materialise の独自の判断によりいつでも解約できるものとします。

10.5 ライセンス終了または満了後のソフトウェアについて

顧客ライセンスの終了または満了の場合、当該ライセンスは直ちに取消されるため、関連するすべてのソフトウェアは自動的に機能しなくなります。当該ライセンスの終了または満了に伴い、お客様は (i) ライセンスマテリアルの使用を停止する、または、(ii) すべてのライセンスマテリアルを返却または破棄（いずれも Materialise 独自の裁量による）するものとします。

10.6 返金

お客様が本 EULA の 12 条（保証）に従って払い戻しを受ける権利がある場合を除き、お客様が支払い済みの料金について、返金されません。

10.7 生産終了 (End-Of-Life)

お客様は、Materialise 製品ポリシーに従って、ソフトウェアに特定の製品寿命があること、および Materialise が特定の（古い）バージョンのソフトウェアについてサポートおよび保守を停止する権利を有していることを認めます。そのような場合はいつでも、Materialise は、ソフトウェアの特定のバージョンのサポートおよび保守の停止に関して、合理的な事前通知をお客様に提供するものとします。ソフトウェアの使用を継続するには、Materialise がサポート/保守を提供する該当ソフトウェアの最新バージョンにアップグレードする必要があります。

11. 保守

11.1 保守規定

保守契約またはサービスレベル契約（「SLA」）がお客様と Materialise の間で締結されていない限り、Materialise はお客様に保守またはサポートサービスを提供する義務を負わないものとします。ただし、依頼に応じて、有料の保守を提供する場合があります。

11.2 第三者による保守

ライセンスマテリアルの保守を実行するため、Materialise により承認されていない第三者が行うすべての保守については、お客様自身のリスクと費用で行うものとします。

11.3 発効日および更新

ライセンス料に含まれる保守はライセンス有効日に開始となり、少なくとも現行の保守契約満了日の 3 ヶ月前までに他方当事者へ書面にて終了の旨を伝えない限り、1 年を単位として自動更新されるものとします。更新保守料金を記載した請求書はそれぞれの保守契約の開始時に送付されます。更新保守契約は従前の保守契約最終日直後から開始されます。お客様が過去に保守契約をしていたライセンスについて、現在保守契約を締結していないライセンスの保守を希望する場合は、いつでも満了後の経過期間の差分における保守費用をお客様が支払うことにより、保守を開始いたします。

11.4 保守料金

料金は、ソフトウェアの定価の割合で計算されます。保守料金の変更は、まだ保守が開始されていない契約期間にのみ適用されます。保守料金は、別段の合意がない限り、Materialise の一般販売条件に従って支払われるものとします。

11.5 ライセンス料に含まれる保守

11.5.1 年間ライセンス

年間ライセンスの場合、保守は年間ライセンス料に含まれます。

11.5.2 無期限ライセンス

無期限ライセンスの場合、1 年間の保守がライセンス料に含まれます。

11.5.3 Magics Essentials ライセンス

Materialise Magics Essentials ライセンスの場合、保守はライセンス料に含まれます。

11.6 保守のないライセンス

（ベンチマーク）デモ用および評価用ライセンスへの保守はありません。

12. 保証

12.1 商用ライセンス(Materialise Magics Essentials を含む)

商用ライセンスに関して、Materialise は 1.2.15 項に定める保証期間 (90 日間。以下「保証期間」) 中、ライセンス材料が材質および品質において瑕疵のないことを、お客様の利益保護のためにのみ保証します。Materialise はさらに、本保証期間中、本ソフトウェアがユーザー向けドキュメンテーションに記載された機能仕様と実質的な差がない程度に動作することを、お客様利益保護のためにのみ保証します。本保証期間中、本ソフトウェアのいずれかの部分はその仕様に従って機能しないと思われる場合、お客様は、当該ライセンス製品を Materialise に返品して代替品を受け取るか、または支払ったライセンス料金の返金を受けることのいずれかを選択することができます。お客様は、上記内容が、Materialise が本 EULA に定める保証に違反した場合における唯一の独占的補償手段であることに同意するものとします。上記に規定した保証を除き、ライセンス材料は「現状渡し」で提供され、Materialise は、その内容が明示的なものであるか暗示的なものであるかに関わらず、商品性や特定の目的への適合性に関するあらゆる保証または取引上、業務実施上、商習慣上におけるあらゆる侵害がないことおよび保証を含め、上記に規定した保証以外のいかなる保証も行いません。

12.2 教育用ライセンスおよびアカデミックライセンス

教育用ライセンスおよびアカデミックライセンスに関して、Materialise は本保証期間、本ソフトウェアがドキュメンテーションに記載された機能仕様と実質的な差がない程度に動作することを、お客様の利益保護のためにのみ保証します。前述の保証に関する保証期間中の Materialise の唯一の義務は、本ソフトウェアのエラーを修正するために最善の努力を行うことのみとします。上記に規定した保証を除き、ライセンス製品は「現状渡し」で提供され、お客様は、明示的なものであるか暗示的なものであるかに関わらず、商品性や特定の目的への適合性に関する暗示的な保証、または取引上、業務実施上、商習慣上におけるあらゆる侵害がないことおよび保証を含め、これらに限定せず、全ての保証に対する請求権利を放棄します。

12.3 (ベンチマーク) デモ用ライセンスおよび評価ライセンス

に関して、ライセンス製品は「現状渡し」で提供され、いかなる保証も明示的であるか暗示的であるかに関わらず、商品性や特定の目的への適合性に関する暗示的な保証、または取引上、業務実施上、商習慣上におけるあらゆる侵害がないこと、および保証を含め、これらに限定されず、いかなる保証もなされないものとします。

13. 責任の制限

13.1 賠償の範囲

いずれの当事者も、逸失利益、データ損失、使用不能、またはビジネスが中断されたことなどを含むがこれらに限定されず、たとえそれらの損害の可能性が事前に知らされていたかどうか、本 EULA に規定された制限付きの救済策がその目的を達しない場合にも関わらず、本ソフトウェアに関連する Materialise の提案または推奨事項を尊重しないことなどに起因して起きた損害も含め、一切の間接的損害、結果的損害、付随的損害、特別損害または懲罰的損害などのあらゆる損害に対して責任を負わないものとします。

13.2 賠償の上限

本 EULA におけるいずれの当事者の責任も、いかなる場合においても、本 EULA に基づきお客様が Materialise に対し直近 12 ヶ月間で支払った実質の合計額を上限とします。

13.3 不可抗力

いずれの当事者も、不可抗力の事態には責任を負わないものとします。不可抗力とは、当事者の支配の及ばない範囲を指し、たとえ本 EULA 締結時でその事態が予見できていたとしても、その間は永続的にまたは一時的に本 EULA の義務を遂行できない状況を意味します。

14. その他

14.1 契約の可分性

本 EULA のいずれかの条項が管轄権のある裁判所により違法、無効又は強制不能と判断された場合、当該条項は (無効又は強制不能とされる範囲に限定して) 有効性を失い、本 EULA に含まれないものとして扱

われるものとし、それらの条項は本 EULA のその他の条項を無効とすることなく、いかなる影響も及ぼさないものとします。

14.2 権利放棄の否定 いずれかの当事者が、本 EULA に基づく権利を行使しない場合、又は他方当事者による本 EULA 違反に対する法的手続を取らない場合であっても、その後の権利行使又は将来の違反に対する法的手続に関して、当該当事者が権利を放棄したものとみなされません。

14.3 権利譲渡の禁止 お客様は本 EULA のいかなる権利をも第三者に対し譲渡しないものとします。

14.4 優先順位

別途書面で明示的に規定されない限り、本 EULA の条件とライセンス材料に関する引用および/または請求書および/またはその他の契約との間に矛盾がある場合、本 EULA の条件が優先されます。

14.5 法令順守 お客様は常に、お客様の所在地において適用される全ての該当するアメリカ、EU 及び国内の輸出規制、貿易制裁に関する法律、規定、規則 (以下「輸出規制法」という) を遵守します。お客様は Materialise に対し、輸出規制法に違反する形でライセンス製品を (i) 使用、共用、他者が使用できる状態に置く、販売、変更、リバースエンジニアリング又は流通をさせておらず (ii) 輸出規制法への変更を注視し、修正された場合などは最新の輸出規制法に引き続き従うことを保証します。

14.6 準拠法及び合意管轄

本 EULA は Materialise ジャパン株式会社のオフィス所在地の法令に準拠します。本 EULA から生じる一切の紛争については Materialise ジャパン株式会社のオフィス所在地を管轄する裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とします。