

# docomo MEC サービス利用規約

令和7年7月1日現在

## 第1章 総則

### 第1条 (規約の適用)

株式会社NTT ドコモ(以下「当社」といいます)は、docomo MEC サービス利用規約 (別紙を含み、以下「本規約」といいます) を定め、この規約に従って docomo MEC サービス (別紙3に定めるオプションサービス並びに別紙5-1及び別紙5-2に定める MEC ダイレクト接続サービス及び MEC ダイレクト(SA)接続サービスを含み、以下「本サービス」といいます) を提供します。本規約の内容に同意しない場合、本サービスを利用することはできません。

### 第2条 (規約の変更)

1. 当社は、以下の各号に該当する場合、当社の裁量により、お客様の事前承諾なく本規約を変更することができます。その場合の料金その他の本サービス利用条件は変更後の規約によるものとします。
  - (1)本規約の変更が、契約者の一般の利益に適合するとき
  - (2)本規約の変更が、契約をした目的に反せず、かつ、変更の必要性、変更後の内容の相当性その他の変更に係る事情に照らして合理的なものであるとき
2. 当社は前項に基づく本規約の変更にあたり、事前に、本規約を変更する旨及び変更後の本規約の内容とその効力発生日を当社所定の方法で契約者に周知します。

### 第3条 (用語の定義)

本規約において、次の用語はそれぞれの意味で使用します。

用語	用語の意味
docomo MEC	当社が提供するサーバ、ストレージ、ネットワーク等のコンピューティング環境を、インターネット等のネットワークを介して契約者及び契約者がその使用を許諾した利用者が使用できるサービス
本サービス契約	本規約の内容を前提に当社と契約者との間で締結される本サービスの提供に係る契約
契約者	当社と本規約に基づく本サービス契約を締結している者
アカウント ID	本サービスを利用するために必要な ID

docomo MEC ポータル	本サービスに関する当社からのお知らせ、問合せフォーム、クラウドコンソール画面へのリンク、MEC ダイレクトコンソール画面へのリンク等を提供する Web サイト
管理者	docomo MEC サービス上に構築したシステムがある場合の当該システム（以下「収容システム」といいます）の管理責任者
電気通信設備	電気通信を行うための機械、器具、線路、その他の電氣的設備
SLA	Service Level Agreement の略称。本サービスを維持する品質基準について設定を行い、設定したサービス品質を維持できなかった場合に、予め定めた料金を返還する制度
インスタンス	物理的なコンピュータ上で、ソフトウェアとして実装された仮想的なコンピュータを起動したもの
プロジェクト	docomo MEC 内に仮想的に構築される契約者ごとに独立した環境
SIM グループ	オプションサービスである MEC ダイレクト接続サービスにおいて、接続拠点先や接続方式を設定することができる電話番号のグループ
5G サービス	当社が別途定める「5G サービス契約約款」で定義する 5G サービス
5G SA サービス	5G サービスを提供するために 5G ネットワークと 5G 基地局を単独で利用するサービス
5G NSA 回線	5G サービスに係る契約に基づいて無線基地局設備と契約の申込者が指定する移動無線装置との間に設定される電気通信回線のうち、5G SA サービスに係る契約が当社との間で締結されていないもの
5G SA 回線	5G サービスに係る契約に基づいて無線基地局設備と契約の申込者が指定する移動無線装置との間に設定される電気通信回線のうち、5G SA サービスに係る契約が当社との間で締結されているもの
MEC ダイレクト	契約者が提供する docomo MEC 内の指定されたソリューションテナントとの間又は同じ SIM グループに属する電気通信回線間において、5G NSA 回線から閉域接続にてデータ通信できる機能及びそれに付帯又は関連する機能の総称

MEC ダイレクト (SA)	契約者が提供する docomo MEC 内の指定されたソリューションテナントとの間又は同じ SIM グループに属する電気通信回線間において、5G SA 回線から閉域接続にてデータ通信できる機能及びそれに付帯又は関連する機能の総称
MEC ダイレクト接続サービス	契約者が MEC ダイレクトを利用するための、本サービスにおける付加機能
MEC ダイレクト(SA) 接続サービス	契約者が MEC ダイレクト(SA)を利用するための、本サービスにおける付加機能
MEC ダイレクト接続サービス契約	契約者が MEC ダイレクト接続サービスを利用するために、本規約に基づき当社と契約者との間で締結される契約
MEC ダイレクト (SA) 接続サービス契約	契約者が MEC ダイレクト(SA)接続サービスを利用するために、本規約に基づき当社と契約者との間で締結される契約
MEC ダイレクト回線	MEC ダイレクトの利用が可能な 5G NSA 回線
MEC ダイレクト (SA) 回線	MEC ダイレクト (SA) の利用が可能な 5G SA 回線

## 第2章 本サービスの内容等

### 第4条（本サービスの内容・提供条件）

1. 当社が提供する本サービスの内容は、次の通りとし、詳細なサービスの提供条件等は別紙1及び別紙7で定めるものとします。
  - (1) インスタンスの提供
  - (2) (1)に必要なネットワークサービスの提供
2. 契約者は、本サービスの利用に必要な、あらゆる機器、通信回線等の利用環境の準備を、自己の費用と責任において行うものとし、その他の提供条件は別紙1及び別紙7に定めるものとします。
3. 契約者は、別紙3に定めるモバイル閉域オプションサービスを利用する場合、別紙3に定めるモバイル閉域利用条件に従うものとします。
4. 契約者は、当社が日本マイクロソフト株式会社（以下「マイクロソフト」といいます）から許諾を受けて提供する別紙4記載のソフトウェア製品（以下「マイクロソフト製品」といいます）を利用する場合、別紙4に定めるライセンス条項に従うものとします。なお、本サービスにおける当社のサポートは、インスタンスの起動までとし、インスタンス起動後のマイクロソフト製品の利用にかかるサポートは含まれておりません。契約者は、マイクロソフト製品の利用にかかるサポートを希望される場合、別途第三者との間でサポートにかかる契約を締結するものとします。
5. 契約者は、別紙1に定める MEC ダイレクト接続サービスを利用する場合、別紙5-1に定める MEC ダイレクト接続サービス利用条件に従うものとします。
6. 契約者は、別紙1に定める MEC ダイレクト (SA) 接続サービスを利用する場合、別紙5-2に定める MEC ダイレクト (SA) 接続サービス利用条件に従うものとします。
7. 契約者は、当社が別途定める条件下において、5G SA 回線と接続して本サービスを利用する場合は、当社との間で MEC ダイレクト接続サービス契約及び MEC ダイレクト (SA) 接続サービス契約を締結するものとします。
8. 契約者は、別紙1に定める Compute D ~~又は Compute V~~ の GPU サービスメニューを利用する場合、当社が NVIDIA Corporation（以下「NVIDIA」といいます）から許諾を受けて提供する別紙6記載のソフトウェア製品（以下「NVIDIA 製品」といいます）を利用することとなり、別紙6に定めるライセンス条項に従うものとします。なお、本サービスにおける当社のサポートは、インスタンスの起動までとし、インスタンス起動後の NVIDIA 製品の利用にかかるサポートは含まれておりません。契約者は、NVIDIA 製品の利用にかかるサポートを希望される場合、別途第三者との間でサポートにかかる契約を締結するものとします。
9. 契約者は、別冊に定める Compute E のサービスメニューを利用する場合は、別紙7に定める「docomo MEC Compute-E サービス利用規約 共通編」に従い、当社との間で Compute E のサービスメニューを利用するための契約を締結するものとします。

第5条（本サービスの利用期間）

1. 本サービスの利用期間は、第13条、第14条又は第17条の規定に基づき本サービス契約が解約若しくは解除又は本サービスの全部が廃止となる日までの期間とします。
2. 前項の定めにかかわらず、本サービスの利用の前提として当社と別途定める契約（以下「関連契約」といいます）を締結しており、当該関連契約が終了した場合には、契約者から特段の意思表示があり、当社が承諾した場合を除き、当該時点をもって本サービス契約は終了するものとします。

## 第3章 本サービス契約

### 第6条 (契約の単位)

当社は1アカウント ID ごとに本サービス契約を締結します。

### 第7条 (契約の申込み)

本サービスの利用を希望する者は、本規約に同意のうえ、別に定める申込書を当社に提出することにより、本サービスの利用申込みを行うものとします(本サービスの利用申込みを行った者を、以下「申込者」といいます)。利用申込みにあたっては、申込者はインスタンスの種別及び第~~19-1-8~~条第1項(1-2)乃至(2-4)についてそれぞれに必要な容量等を選択のうえ当社に申し出るものとします。

### 第8条 (申込みの承諾等)

1. 当社は、前条に定める利用申込みがあった場合は、次の各号に定める事項に該当しないこと等、当社所定の審査を行い、必要な手続きを経たうえで当該利用申込みに対する承諾の可否を決定するものとします。
  - (1)前条に基づき申込者が選択したシステム容量を当社にて用意できない場合等、本サービスを提供することが技術上又は運用上著しく困難な場合
  - (2)申込者が本サービス料等の支払を現に怠り、又は怠るおそれがある場合
  - (3)申込者が過去に本サービスの利用を停止されている若しくは停止されたことがある又は本サービス契約の解除を受けたことがある場合
  - (4)申込者が、申込みにあたり虚偽の内容を申し出た場合
  - (5)申込者が法人である、又は法人に相当すると当社が確認できない場合
  - (6)その他本サービスに係る当社の業務遂行上著しい支障がある場合
2. 当社は、前条の利用申込みを承諾した場合は、申込者にアカウント ID 及びパスワード(以下、「ID等」といいます)を払い出すこととし、その払い出しをもって申込者との間で本サービス契約が成立したものとします。

### 第9条 (管理者)

1. 契約者は、本サービスの利用申込みにあたり、予め管理者を選任し、当社所定の方法により当社に届け出るものとします。
2. 管理者は、契約者の受付窓口として当社との連絡・協議にあたるものとし、契約者は管理者の行為すべての責任を負うものとします。

### 第10条 (各種変更等)

1. 契約者は、名称、氏名、住所、連絡先、管理者の情報等、当社に届け出た事項に変更があった場合には、速やかに当社が別途指定する申込書により当社へ届け出るものとし

ます。なお、届出内容に変更があったにもかかわらず、当社に届出がないときは、当社は契約者が予め当社に届け出た内容に従って対応をするものとします。

2. 前項の届け出があったときは、当社に対し、当該届け出内容の変更があった事実を証明する書類を提示していただくことがあります。

#### 第11条（本サービス契約の変更）

1. 契約者は、本サービス契約の内容の変更（以下「契約変更」といいます）を希望する場合は、当社指定の方法により契約変更の手続きを行うものとします。当社は、契約変更の申込みがあったときは、第8条1項各号に該当する場合を除いて、これを承諾するものとします。
2. 契約者は、契約変更の申込み時に、本サービスの変更希望日（以下「変更希望日」といいます）を指定するものとします。
3. 当社は、第1項に基づく契約変更の申込みを受付し、これを承諾したときは、契約者に対して本サービスの契約変更の申込受付が完了した旨及び本サービスの変更予定日（以下「変更予定日」といいます）を当社所定の方法により通知するものとし、当該通知日をもって、当社と契約者との間で本サービスの契約変更が成立したものとします。なお、変更予定日は、お申込み内容やお申込み状況によって、変更希望日以降の日となる場合があります。
4. 前項の通知後、変更予定日までに当社から別途通知する場合を除き、変更予定日より変更後の契約内容が適用されるものとします（変更後の契約内容が適用される月を、以下「契約変更適用月」といいます）。

#### 第12条（権利義務の譲渡禁止）

契約者は、本規約に基づき有する権利又は義務の全部又は一部を第三者に譲渡し、承継させ、又は担保に供してはならないものとします。

## 第4章 契約の解除等

### 第13条（契約者が行う本サービス契約の解約）

1. 契約者は、本サービス契約を解約しようとするときは、当社所定の解約申込書を当社に提出することにより通知するものとします。この場合、解約申込書の提出後、当社所定の方法により解約予定日を通知するものとし、当該解約予定日をもって解約となります。
2. 契約者は、月の途中で解約を申し出た場合においても、解約月当月の月額料金については全額支払うものとします。

### 第14条（当社が行う本サービス契約の解除）

1. 当社は、次の各号のいずれかに該当する場合には、緊急やむを得ない事情がある場合を除き、30日の催告期間を設けたうえで本サービス契約の解除を行うことがあります。
  - (1) 契約者による本サービスの利用が180日以上なく、課金が発生していないとき
  - (2) 当社が別に定める期日を超過しても契約者が本サービス料を支払わず、催告期間を超えてもなお支払わないとき
  - (3) 契約者による当社への申し込み内容に虚偽の情報が含まれるとき
  - (4) 本サービスが法令等に違反し、本サービスの提供が困難になったとき
  - (5) その他、契約者が本規約に違反したとき
2. 前項の規定にかかわらず、契約者が次の各号のいずれかに該当する場合、当社は、何らの通知又は催告を要せず、直ちに本サービス契約を解除することがあります。
  - (1) 本規約の規定に違反があり、当該違反の性質又は状況に照らし、違反を是正することが困難であると当社が認めたとき
  - (2) 契約者自ら破産手続開始・民事再生手続開始・会社更生手続開始若しくは特別清算開始の申立があったとき、手形交換所の取引停止処分を受けたとき、又は自らを債務者とする仮差押え・保全差押え若しくは差押えの命令・通知が發送されたときなど、債務履行が困難であると当社が判断したとき
  - (3) その他、本サービス契約を継続できないと認められる相当の事由があると当社が認めたとき
3. 当社は、前二項の規定に基づき本サービス契約が解除されたことにより契約者又は第三者に生じた損害について、責任を負わないものとします。



## 第5章 利用の中止等

### 第15条 (利用中止)

1. 当社は、次の場合に本サービスの一部又は全部の利用を中止することがあります。
  - (1) サーバの障害その他やむを得ない事由が生じたとき
  - (2) 当社の電気通信設備の保守又は工事により本サービスが提供できなくなったとき
  - (3) 天災、事変、その他の不可抗力により本サービスの提供が著しく困難なとき
  - (4) 本サービスが正常に作動せず、本サービスを継続して提供することが著しく困難なとき
  - (5) 法令等に基づく強制的な処分により本サービスを提供することが著しく困難となったとき
  - (6) その他、運用上又は技術上やむを得ない事由が生じたとき
2. 当社は、前項の規定により本サービスの利用を中止する場合には、あらかじめその理由、利用中止期間を契約者に通知します。ただし、緊急やむを得ない場合は、この限りではありません。
3. 当社は、第1項に定めるほか、本サービスの運用上必要な範囲において、本サービスの利用制限等を行うことができます。

### 第16条 (利用停止)

1. 当社は、契約者が次の各号に該当する場合、本サービスの利用を停止する場合があります。
  - (1) 本サービス料の支払い期日を過ぎてもなお支払わないとき、又は支払を怠るおそれがあると当社が判断したとき
  - (2) 本規約に違反したとき
  - (3) 前二号のほか、本サービスに関する当社の業務遂行若しくは、当社の電気通信設備に著しい支障を及ぼし、又は及ぼすおそれがある行為を行ったとき
2. 当社は、本サービスの利用を停止するときには、あらかじめその理由、利用停止期間を契約者に通知します。ただし、緊急やむを得ない場合は、この限りではありません。

### 第17条 (「プロジェクト」、「MEC ダイレクト接続サービス」、「MEC ダイレクト(SA)接続サービス」の設定等の変更)

1. 当社は、第3条に定める「プロジェクト」及び「MEC ダイレクト接続サービス」、「MEC ダイレクト(SA)接続サービス」に関し、契約者の誤った操作、又は設定の不備等により、本サービスの提供及び本サービスに関する当社の業務遂行若しくは、当社の電気通信設備、及び電気通信サービスに著しい支障を及ぼす、又は及ぼすおそれがあると判断したとき、当社にて契約者ごとのプロジェクト及びMEC ダイレクト接続サービス、MEC ダイレクト(SA)接続サービスの各種設定変更等を実施する場合があります。

2. 当社は、前項に定める変更をするときには、あらかじめその理由、変更の内容を契約者に通知します。ただし、緊急やむを得ない場合は、この限りではありません。
3. 当社は、当社に故意又は重過失があった場合を除き、前二項の規定に基づく設定変更等により契約者又は第三者に生じた損害について、責任を負わないものとします

#### 第18条（本サービスの内容変更又は廃止）

1. 当社は、都合により、本サービスの全部又は一部を変更又は廃止することがあります。  
なお、本サービスの全部が廃止された場合は、本サービス契約は終了するものとします。
2. 当社は、前項の規定により本サービスの全部又は一部を廃止するときは、契約者に対し本サービスを廃止する30日前までにその旨を通知するものとします。
3. 第1項の規定により本サービスの内容を変更するときは、その変更が契約者に重大な影響を及ぼすと当社が判断した場合は、当社が別途定める方法により契約者に周知するものとします。但し、緊急やむを得ない場合は、当該周知を行わないことがあります。
4. 当社は、前項までの規定に基づく本サービスの内容変更又は廃止により契約者又は第三者に生じた損害について、責任を負わないものとします。

## 第6章 料金等

### 第19条 (料金等)

1. 本サービスの使用料金（以下「本サービス料」といいます）は、以下の各料金表及び別紙3、別紙5-1及び別紙5-2（契約者が各オプションサービスを利用する場合）に定める通りとします。

本サービス料は、契約者の選択したインスタンスの種別（下記(1)の(ア)、(3)の(ア)の表中「フレーバ」として記載した部分）及び他の項目で選択する容量/数量等に基づき算出するものとします。なお、本サービス料の計算及び利用期間の把握は、全て日本時間を基準とし、月額料金の日割りは行わないこととします。

#### (1) Compute 0

##### (ア) インスタンス

##### インスタンスの種別

フレーバ		仮想 CPU	ルートディスク (GB)	仮想メモリ (MB)	内蔵ストレージ (一時ディスク)
タイプ	サイズ				
standard1 <sup>※1</sup>	tiny	1	10	3,968	0 GB
standard1	small	2	10	7,936	20 GB
standard1	medium	4	30	15,872	0 GB
standard1	large	8	30	31,744	50 GB
standard1	xlarge	16	30	63,488	170 GB
standard1	2xlarge	31	30	126,976	400 GB
LSVM1 <sup>※2</sup>	tiny	1	50	3,968	300 GB
LSVM1	small	2	50	7,936	600 GB
LSVM1	medium	4	50	15,872	1,200 GB
LSVM1	large	8	50	31,744	2,400 GB
LSVM1	xlarge	16	50	63,488	4,800 GB
LSVM1	2xlarge	31	50	126,976	9,300 GB

※1：仮想 CPU と仮想メモリリソースがバランスよく提供されるインスタンスタイプ

※2：大容量ストレージつきで提供されるインスタンスタイプ

standard1 料金表

	Windows Server	Windows Server +SQLServer Web	Windows Server +SQL Server Standard	Linux
tiny	—	—	—	4,400 円
small	—	—	—	8,800 円
medium	56,683 円	59,763 円	104,643 円	17,600 円
large	106,766 円	113,036 円	203,346 円	35,200 円
xlarge	200,332 円	212,982 円	394,262 円	70,400 円
2xlarge	378,538 円	404,168 円	768,928 円	136,400 円

※料金はすべて税込価格となります。

LSVM1 料金表

	Windows Server	Windows Server +SQLServer Web	Windows Server +SQL Server Standard	Linux
tiny	28,490 円	31,570 円	76,450 円	4,950 円
small	33,198 円	36,520 円	81,400 円	9,900 円
medium	58,883 円	61,963 円	106,843 円	19,800 円
large	111,166 円	117,436 円	207,746 円	39,600 円
xlarge	209,132 円	221,782 円	403,062 円	79,200 円
2xlarge	395,588 円	421,218 円	785,978 円	153,450 円

※料金はすべて税込価格となります。

## (イ) ボリューム

説明	月額料金 (税込)
インスタンスに付加して使用するストレージ	11 円/GB

## (ウ) オブジェクトストア

説明	月額料金 (税込)
インスタンスイメージや、電子ファイル等のオブジェクトをファイル単位で格納できるストレージ	27.5 円/GB

※月額料金算出結果における小数点以下は切り捨て

(エ)GPU サーバ

初期料金として、(3.4) (エ) のネットワーク接続に係る料金が必要となります。

種類	月額料金 (税込)
T1 サーバ	660,000 円
Q1 サーバ	440,000 円

(2)Compute D

(ア)インスタンス

インスタンスの種別

フレーバ		仮想 CPU	ルートディス ク (GB)	仮想メモ リ (MB)	内蔵ストレ ージ (一時ディ スク)
タイプ	サイズ				
standard1 <sup>※1</sup>	tiny	1	10	3,968	0 GB
standard1	small	2	10	7,936	20 GB
standard1	medium	4	30	15,872	0 GB
standard1	large	8	30	31,744	50 GB
standard1	xlarge	16	30	63,488	170 GB
standard1	2xlarge	31	30	126,976	400 GB
LSVM1 <sup>※2</sup>	tiny	1	50	3,968	300 GB
LSVM1	small	2	50	7,936	600 GB
LSVM1	medium	4	50	15,872	1,200 GB
LSVM1	large	8	50	31,744	2,400 GB
LSVM1	xlarge	16	50	63,488	4,800 GB
LSVM1	2xlarge	31	50	126,976	9,300 GB

※1：仮想 CPU と仮想メモリリソースがバランスよく提供されるインスタンスタイプ

※2：大容量ストレージつきで提供されるインスタンスタイプ

standard1 料金表

	Windows Server	Linux
Tiny	—	6,050 円
small	—	12,100 円

medium	72,050 円	24,200 円
large	96,250 円	48,400 円
xlarge	144,650 円	96,800 円
2xlarge	241,450 円	193,600 円

※料金はすべて税込価格となります。

#### LSVM1 料金表

	Windows Server	Linux
Tiny	54,450 円	6,600 円
Small	61,050 円	13,200 円
medium	74,250 円	26,400 円
Large	100,650 円	52,800 円
xlarge	153,450 円	105,600 円
2xlarge	259,050 円	211,200 円

※料金はすべて税込価格となります。

#### (イ) ボリューム

説明	月額料金 (税込)
インスタンスに付加して使用するストレージ	253 円/GB

#### (ウ) オブジェクトストア

説明	月額料金 (税込)
インスタンスイメージを格納できるストレージ	27.5 円/GB

※月額料金算出結果における小数点以下は切り捨て

#### (エ) GPU

種類	月額料金 (税込)
NVIDIA T4	72,600 円/枚

(3)全拠点共通

(ア)ネットワークトラフィック

説明	月額料金
外部ネットワークとのトラフィック	無料

(イ)Global IP アドレス

説明	月額料金 (税込)
利用中又は申請により確保済みのグローバル IP アドレス	220 円/個

(ウ)リモートデスクトップ

説明	月額料金 (税込)
Windows Server のリモートデスクトップサービスを利用	1,320 円/ユーザ

(エ)ネットワーク接続

説明	初期料金 (税込)
ネットワーク工事 (別紙1の 1. 提供内容 (3) 共通 (ウ) ネットワーク接続 に定めるネットワーク接続の接続対地あたり)	33,000 円

2. 当社は、契約者に対し、本サービスの利用対象月の翌月末までに本サービス料についての請求書を発行します。
3. 契約者は、前項に定める請求書の受領日から45日以内(以下「支払期限」といいます)に請求書に基づき本サービス料及びこれに課税される消費税相当額の支払いを行うものとします。なお、銀行口座への振り込みの際の手数料については、契約者の負担となります。
4. 第15条に定める利用中止又は第16条に定める利用停止に基づいて本サービスの全部又は一部が中止又は停止された場合でも、当該中止又は停止期間中における本サービス料の支払いを要します。

5. 契約者が月途中で本サービス契約を解約した場合であっても、当該月の本サービス料（月額料金）の支払いを要します。
6. 契約者が月途中で本サービス契約を締結した場合は、別冊に定める Compute E のサービスメニューに係る本サービス料を除き、当該月の本サービス料を無料とし、翌月分から課金されるものとします。但し、マイクロソフト製品の利用時には、当該月の利用が、評価を目的とする場合に限り、当該月の本サービス料を無料とします。
7. 前項の規定にかかわらず、本サービス契約が成立した月に本サービス契約を解約した場合には、一か月の本サービス料の支払いを要します。
8. 契約者は、契約変更を実施した場合、契約変更適用月から解約月までの期間について、契約変更後の本サービスにかかる本サービス料を支払うものとします。

#### 第20条（インスタンスに係わる SLA サービス）

第4条1項1号に定めるインスタンスについて、別紙2に定める品質保証サービスを適用するものとします。

#### 第21条（延滞利息）

契約者は、第1 ~~9-8~~条第3項に定める支払期限が経過したにもかかわらず、本サービス料の支払いを行わない場合、当該支払期限の翌日から起算して支払日の前日までの期間について、年14.5%の割合で算出した額の延滞利息を当社に支払うものとします。



## 第7章 データ等の取扱い等

### 第22条（データ等の取扱）

本サービスは、当社の電気通信設備に構築、保存された契約者のデータ、システム等（以下「データ等」といいます）が滅失、毀損しないことを保証するものではありません。

### 第23条（データ等の利用）

当社（当社所定の業務委託先を含みます）は、当社の電気通信設備の故障若しくは停止等の復旧等の設備保全又は本サービス維持のために必要な範囲内で、当社電気通信設備内に構築・保存されたデータ等を確認、複写、複製することがあります。

### 第24条（データ等の消去）

1. 当社は、契約者のデータ等が当社の定める基準を超えたとき又は第16条1項各号のいずれかに該当するときは契約者に対し何らの通知なく、現に蓄積しているデータ等を削除又はデータ等の転送を停止することがあります。
2. 契約者は、本サービス契約の解約・解除又は本サービスの廃止があった場合には、当社所定の期日までにインスタンス、ボリューム及びオブジェクトストア上に保存したデータ等を削除するものとします。なお、契約者自身で削除するデータ等について契約者が上記期日までに削除しなかった場合、当社が当該データ等を削除するものとします。また、当社は、当社所定の期間内に当社の電気通信設備に保存されている本サービスの利用のために登録した情報、設定内容及びデータ等を削除します。
3. 前二項の場合において、当社は、契約者又は第三者に発生した直接若しくは間接の損害について、その原因の如何を問わず、いかなる責任も負わないものとします。

## 第8章 雑則

### 第25条（責任の制限）

1. 当社は、本サービスを提供すべき場合において、当社の責に帰すべき事由によりその提供をしなかったときは、本サービスが全く利用できない状態（全く利用できない場合と同程度の場合を含みます。以下同じとします）にあることを当社が知った時刻から起算して48時間以上その状態が連続した場合に限り、その契約者の損害を賠償します。
2. 前項の場合において、当社は本サービスが全く利用できない状態にあることを当社が知った時刻以後のその状態が連続した時間について、連続48時間経過後、24時間ごとに日数を計算し（24時間未満については切り捨て）、その日数に対応する本サービスの合計額を契約者に発生した損害とみなし、その金額を上限として賠償します。
3. 本条に規定される責任は、契約者に対して当社が負担する賠償責任の全てであり、当社は本サービスの提供にあたって、明示又は黙示を問わず一切の保証義務を負わず、かつ、契約者又はその他の第三者に生じたその他の損害について、責任を負わないものとします。但し、当社の故意又は重過失により本サービスを提供しなかったときは、この限りではありません。

### 第26条（契約者の責任）

1. 契約者は、本サービスの利用について一切の責任を負うものとします。契約者は、本サービスの利用に関連して（収容システムの利用者による本サービスの利用も含みます）、当社又はその他の第三者に損害を及ぼした場合、当社又はその他の第三者に対し、当該損害の賠償を行うものとします。
2. 契約者は、当社が付与するアカウント ID 等を自らの責任において厳重に管理し、第三者に使用、貸与、又は譲渡しないものとします。
3. 契約者は、自らに付与された ID 等を用いて本サービスを利用するものとし、第三者の ID 等を利用しないものとします。
4. 契約者は、ID 等を取り扱う全ての自己の従業員等に対して、契約者が遵守すべき事項に基づき適正に本サービスを利用するよう指導する責任を負うものとします。
5. 当社は、当社の指定する認証方法に従い ID 等が入力されたときは、契約者が本サービスを利用したものとみなします。
6. 当社は、ID 等を利用する上で生じた過誤又は第三者による不正利用等により契約者に損害が生じた場合でも、責任を負いません。
7. 契約者は本サービスを日本国外で利用する際は当該国の法令等を遵守の上、利用するものとします。

### 第27条（免責）

当社は、第2 5.4条の場合を除き、契約者に係る損害を賠償しないものとし、契約者は

当社にその損害についての請求をしないものとします。また、契約者は、本サービスの利用により第三者に対し損害を与えた場合、自己の責任でこれを解決し、当社に責任を負わせないものとします。

#### 第28条（当社の知的財産権）

本サービスの提供に関連して、当社が契約者に送信、提供、貸与若しくは提示するデータ、プログラム、システム及びソフトウェアその他の物品の著作権（著作権法第27条及び第28条の権利を含みます）並びにそれらに含まれるノウハウ等一切の知的財産権は当社又は当社に対し権利を許諾した第三者に帰属するものとします。

#### 第29条（個人情報等の取扱い）

1. 当社は、本サービス提供にあたり当社が取得する契約者に係る個人情報の取扱いについては、当社が別に定めるプライバシーポリシーに従うものとします。

#### 第30条（禁止事項）

1. 契約者は、本サービスの利用にあたり、次に定める各号の行為を行わないものとし、いずれかに該当する行為をした場合は、本サービスの利用ができません。
  - (1)法令に違反する若しくはそのおそれのある行為、又はそれに類似する行為
  - (2)当社若しくは第三者を差別、誹謗中傷し、若しくはその名誉、信用、プライバシー等の人格的権利を侵害する行為、又はそのおそれのある行為
  - (3)個人情報その他第三者に関する情報を偽り、その他不正な手段を用い収集、取得する行為、又はそれに類似する行為
  - (4)個人情報を本人の同意なく違法に第三者に開示、提供する行為、又はそれに類似する行為
  - (5)当社若しくは第三者の著作権、その他の知的財産権を侵害する行為、又はそのおそれのある行為
  - (6)当社若しくは第三者の法的保護に値する一切の利益を侵害する行為、又はそのおそれのある行為
  - (7)犯罪行為をそそのかす行為や容易にさせる行為、又はそのおそれのある行為
  - (8)虚偽の情報を意図的に提供する行為、又はそのおそれのある行為
  - (9)当社の本サービスの提供を妨害する行為、又はそのおそれのある行為
  - (10)第三者の通信に支障を与える方法若しくは態様において本サービスを利用する行為、又はそのおそれのある行為
  - (11)当社若しくは第三者の他サービスに影響を与える可能性のある行為、又は当社の信用を毀損する行為
  - (12)当社若しくは第三者の運用するコンピュータ、電気通信設備等に不正にアクセス

する行為、クラッキング行為、アタック行為、並びに当社若しくは第三者の運用するコンピュータ、電気通信設備等に支障を与える方法若しくは態様において、本サービスを利用する行為、及びそれらの行為を促進する情報掲載等の行為、又はそれに類似する行為

(13) 無断で第三者に広告、宣伝若しくは勧誘の電子メール(特定電子メールを含むがそれに限定されない)を送信する行為、第三者が嫌悪感を抱く、若しくはそのおそれのある電子メール(「嫌がらせメール」や「迷惑メール」などを含む)を送信する行為、又はそれに類似する行為

(14) コンピュータウイルス等他人の業務を妨害する、若しくはそのおそれのあるコンピュータ・プログラムを、本サービスを利用して第三者に提供する行為、又はそのおそれのある行為

(15) 第三者の通信環境を無断で国際電話若しくはダイヤルQ2等の高額な通信回線に変更する行為、又は設定を変更させるコンピュータ・プログラムを配布する行為

(16) 風俗営業等の規制及び適正化に関する法律が規定する映像送信型風俗特殊営業、又はそのおそれのある行為

(17) インターネット異性紹介事業を利用して児童を誘引する行為の規制等に関する法律が規定するインターネット異性紹介事業、又はそれに類似する行為

(18) アカウントID等を不正に使用する行為

(19) その他、第三者の法的利益を侵害し、又は公序良俗に反する方法若しくは態様において本サービスを利用する行為

(20) その他当社が不適切と判断する行為

2. 前項に規定する行為には、当該行為若しくはこれらに類する行為を行っているサイトへリンクを張る等、当該行為を誘引する、又は結果として同等となる行為を含むものとします。

### 第31条 (反社会的勢力の排除)

1. 契約者は、次の各号のいずれにも該当しないことを表明し、かつ将来にわたっても該当しないことを表明し、保証するものとします。

(1) 契約者の役員が、暴力団、暴力団員、暴力団員でなくなった時から5年を経過しない者、暴力団準構成員、暴力団関係企業、総会屋、社会運動等標ぼうゴロ又は特殊知能暴力集団等その他これらに準じる者(以下総称して「暴力団員等」といいます)であること。

(2) 暴力団員等が経営を支配していると認められる関係を有すること。

(3) 自ら若しくは第三者の不正の利益を図る目的又は第三者に損害を加える目的をもって取引を行うなど、暴力団員等を利用していると認められる関係を有すること。

- (4) 暴力団員等に対して資金等を提供し、又は便宜を供与するなどの関与をしていると認められる関係を有すること。
  - (5) 自らの役員又は自らの経営に実質的に関与している者が暴力団員等と社会的に非難されるべき関係を有すること。
2. 契約者は、自ら又は第三者を利用して次の各号のいずれか一にでも該当する行為を行わないことを保証するものとします。
- (1) 暴力的な要求行為
  - (2) 法的な責任を超えた不当な要求行為
  - (3) 取引に関して、脅迫的な言動をし、又は暴力を用いる行為
  - (4) 風説を流布し、偽計を用い、又は威力を用いて、当社の信用を毀損し、又は当社の業務を妨害する行為
  - (5) その他前各号に準ずる行為

### 第32条（準拠法）

本サービス契約の成立、効力、解釈及び履行については、日本国法に準拠するものとします。

### 第33条（合意管轄）

契約者と当社との間で本サービスに関連して訴訟の必要性が生じた場合、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とします。

以上

### 附則（平成28年4月1日）

本規約は、平成28年4月1日から実施します。

### 附則（平成29年8月1日）

この改定規約は、平成29年8月1日から実施します。

### 附則（平成30年6月15日）

この改定規約は、平成30年6月15日から実施します。

### 附則（平成31年1月9日）

この改定規約は、平成31年1月9日から実施します。

附則（平成31年3月26日）

この改定規約は、平成31年3月26日から実施します。

附則（令和2年3月18日）

この改定規約は、令和2年3月18日から実施します。

附則（令和2年5月29日）

この改定規約は、令和2年5月29日から実施します。

附則（令和2年6月30日）

この改定規約は、令和2年6月30日から実施します。

附則（令和3年4月8日）

この改定規約は、令和3年4月8日から実施します。

附則（令和3年10月1日）

この改定規約は、令和3年10月1日から実施します。

附則（令和3年10月29日）

この改定規約は、令和3年10月29日から実施します。

附則（令和3年12月13日）

この改定規約は、令和3年12月13日から実施します。

附則（令和4年3月28日）

この改定規約は、令和4年3月28日から実施します。

附則（令和4年4月12日）

この改定規約は、令和4年4月12日から実施します。

附則（令和4年5月23日）

この改定規約は、令和4年5月23日から実施します。

附則（令和4年7月1日）

この改定規約は、令和4年7月1日から実施します。

附則（令和4年8月24日）

この改定規約は、令和4年8月24日から実施します。

附則（令和4年10月6日）

この改定規約は、令和4年10月6日から実施します。

附則（令和5年7月28日）

この改定規約は、令和5年7月28日から実施します。

附則（令和5年10月12日）

この改定規約は、令和5年10月12日から実施します。

附則（令和5年11月1日）

この改定規約は、令和5年11月1日から実施します。

附則（令和6年7月1日）

この改定規約は、令和6年7月1日から実施します。

附則（令和7年4月1日）

この改定規約は、令和7年4月1日から実施します。

附則（令和7年7月1日）

この改定規約は、令和7年7月1日から実施します。

（別紙1）docomo MECサービス詳細

## 1. 提供内容

docomo MECサービスは、仮想化技術を用いた共通基盤型（ベストエフォート型）のクラウドサービスです。

以下のサービスを提供します。

### （1）Compute 0

#### （ア） インスタンス

本サービスは、予め定められたフレーバと呼ばれる種別に従いインスタンスを提供します。なお、インスタンスは契約者が作成・起動する必要があります。

#### （イ） ボリューム

インスタンスに付加して使用するストレージサービスです。インスタンスの障害の影響を受けず、他のインスタンスに移動してサービス継続できる。スナップショットの取得が可能。

#### （ウ） オブジェクトストア

電子ファイル等のオブジェクトをファイル単位に格納し保存できる拡張性、信頼性を重視したストレージサービスです。HTTP を利用したファイル操作（保存・削除）が可能。

#### （エ） GPU サーバ

非仮想化 GPU サーバを提供します。インスタンスからネットワークを介して接続できます。

T1サーバ	V100×4枚を搭載した非仮想化サーバ
Q1サーバ	Quadro P5000×8枚を搭載した非仮想化サーバ

GPU サーバに起因する本サービスに係る障害時間は、別紙2に定める SLA 規定の累計障害時間には含めません。



## (2) Compute D

### (ア) インスタンス

本サービスは、予め定められたフレーバと呼ばれる種別に従いインスタンスを提供します。なお、インスタンスは契約者が作成・起動する必要があります。

### (イ) ボリューム

インスタンスに付加して使用するストレージサービスです。インスタンスの障害の影響を受けず、他のインスタンスに移動して本サービスを継続できます。スナップショットの取得が可能です。

### (ウ) オブジェクトストア

インスタンスイメージを格納できるストレージです。仮想マシンイメージとスナップショットの保存・管理が可能です。

### (エ) GPU カード

非仮想化 GPU カードを提供します。インスタンスへ紐づけて利用できます。

T4	NVIDIA T4カードを1枚単位(インスタンスあたり最大2枚)で提供
----	-------------------------------------

## (3) 共通

### (ア) インターネット接続サービス

インターネット接続、IP アドレスの付与、仮想ルータの機能を提供します。

Networking	共有インターネット回線 グローバルIPの付与 ファイアウォール機能
------------	---

### (イ) 監視

docomo MEC の監視は、24 時間/365 日行っています。

### (ウ) ネットワーク接続 ※Compute Dは MEC ダイレクト接続サービス、及び MEC ダイレクト (SA) 接続サービスのみ対応

下記のネットワーク接続を提供します。通信速度はベストエフォートです。

MEC ダイレクト接続サービス	契約者のプロジェクトを MEC ダイレクト接続サービスと接続します。
MEC ダイレクト (SA) 接続サービス	契約者のプロジェクトを MEC ダイレクト (SA) 接続サービスと接続します。
GPU 接続	契約者のプロジェクトを GPU サーバと接続します。
拠点内プロジェクト接続	契約者のプロジェクトを同一拠点内の別プロジェクトと接続します。
拠点間プロジェクト接続	契約者のプロジェクトを異拠点の別プロジェクトと接続します。
データセンター接続	契約者のプロジェクトを立川データセンターと接続します。

#### (エ) docomo MEC ポータル

当社からのお知らせ、問合せフォーム、クラウドコンソール画面へのリンク、MEC ダイレクト コンソール画面へのリンク、及び提供機能の詳細を記載したドキュメント（以下「ユーザガイド」といいます）を提供します。

docomo MEC ポータルに起因する本サービスに係る障害時間は、別紙 2 に定める SLA 規定の累計障害時間には含めません。

docomo MEC ポータルの利用には、当社が別途定める「ビジネス d アカウント規約」に基づき当社が発行したビジネス d アカウントの ID 及びパスワード又は当社が別途認める ID 及びパスワード（以下総称して「docomo MEC ポータル ID 等」といいます）が必要です。なお、当社が別途認める ID 及びパスワードによる docomo MEC ポータルの利用は、当社が別途周知した日をもって終了するものとします。docomo MEC ポータル ID 等の管理については、本規約第 ~~265~~ 条第 2 項乃至第 6 項の規定が適用されます。

## 2. 提供条件

### (1) OS/ミドルウェア/アプリケーション

契約者が Windows Server を利用する場合、当社は当該ソフトウェアをインストール済みのインスタンスを提供します。契約者が SQL Server を利用する場合、当社は当該ソフトウェアのインストーラを提供します。その場合、契約者は、別紙 4 のライセンス条項に従って利用するものとします。

その他の OS/ミドルウェア/アプリケーションにおける必要なライセンスについては、契約者にてご準備下さい。また、OS/ミドルウェア/アプリケーションは、仮想化環境でのライセンス利用を許諾されているものだけに限り利用可能です。

また、OS/ミドルウェア/アプリケーションの構築・保守・運用・セキュリティは契約者の責任となります。

(2) 共通リソースの利用

サービスの共有サーバ、共有ネットワーク装置、及び共有回線を利用するため、他ユーザの影響を受ける可能性があります。

(3) 可用性の保障

本サービスでは、個々の提供する機能がサービスとして利用不可の場合に障害とみなします。共通基盤の設計上は、単一のインスタンスの故障や、冗長化されたネットワーク機器を切り替える為の短時間の通信断が発生する可能性があります。サービスの可用性が必要な場合には、契約者にてインスタンスの冗長化等の可用性を向上する設計を行っていただく必要があります。

(4) セキュリティ

アプリケーションのセキュリティは、本サービスの契約者の責任で対策を実施してください。セキュリティ対策を実施するにあたり、docomo MEC の提供する機能を利用することができます。

(5) 提供拠点

拠点ごとに以下のサービスを提供します。

拠点	Compute 0	Compute D	MEC ダイレクト	GPU	モバイル閉域
西東京	○	×	×	○	○
栃木	⊖	×	×	×	×
東京		×	⊖	⊖	×
大阪		×	⊖	⊖	×
神奈川	×	×	⊖	⊖	×
夫分	×	×	⊖	⊖	×
中国	×	○	○	○	×
東北	×	○	○	○	×
東海	×	○	○	○	×
北陸	×	○	○	○	×
四国	×	○	○	○	×
沖縄	×	○	○	○	×



(別紙2) SLA 規定

当社は、当社の責めに帰すべき理由により、契約者が利用中のインスタンスの月間稼働率が、次表に定める割合に該当する場合、その料金月におけるインスタンスに係る料金に次表に定める料率を乗じて得た額を契約者に対して返金します。

項目	月間稼働率の割合	返金料率
インスタンス	99.95%未満 98%以上	10%
	98%未満	25%

(1) 月間稼働率は次の式に従って計算します。

$$\text{月間稼働率} = (1 - \text{累計障害時間} \div \text{月間総稼働時間}) \times 100$$

(ア) 累計障害時間(分)は、障害時間(当社の責めに帰すべき理由により、サービスが提供できなくなった時間とし、1分未満の時間は切り捨てるものとする)を上記項目の料金月ごとに合算した時間とします。

但し、次の各号のいずれかに定める事象に起因して利用不可能になった時間又はHA機能の動作による復旧時間については、その時間を累計障害時間には含めないこととします。

- (a) 「利用中止」又は「利用停止」の規定による本サービスの利用の中止
- (b) インスタンスにインストールされたOS又はソフトウェアの故障又は障害
- (c) コンピュータリソース(CPU、メモリ又はルートディスク)の処理能力低下
- (d) 単一のインスタンスで構成されたシステム

(イ) 月間総稼働時間(分)は次の式に従って算出します。

$$\text{月間総稼働時間} = \text{料金月日数(日)} \times 24(\text{時間}) \times 60(\text{分})$$

(2) 契約者は、SLAにより料金の返還を請求する場合、対象となる料金月の翌月15日までに、月間稼働率が99.95%に満たなかったことを証明する書類を添えて提出します。

(3) 当社は、(2)の請求に基づき月間稼働率を調査した結果、SLAにおける料金の返還対象と判断した場合のみ、料金の返還を行うこととします。

### (別紙3) docomo MEC モバイル閉域利用条件

契約者は、モバイル閉域オプションサービス（以下「モバイル閉域」といいます）を利用する場合、本別紙に定める利用条件（本別紙において、以下「本条件」といいます）が適用されます。なお、本条件に定めのない事項については、本規約の各条項が適用されるものとします。

本条件の内容に同意しない場合、モバイル閉域を利用することはできません。

契約者がモバイル閉域の利用申込み又は利用の終了を行う場合には、本規約第 11 条に基づき契約変更の手続きが適用されます。

#### 第 1 条（モバイル閉域の内容・提供条件）

当社が提供するモバイル閉域の内容は、次の通りとします。

##### 提供内容

docomo MEC と、モバイル端末の間を、契約者が別途用意する当社の LTE 回線（「Xi サービス契約約款」に基づき提供する回線とし、以下「回線」といいます）を利用して閉域接続するサービスです。

##### 提供条件

- ・通信速度はベストエフォートです。複数ユーザの共用リソースのため、収容ユーザの増減、他のユーザの利用方法により、通信速度は変動することがあります。
- ・回線に起因する本サービスに係る障害時間は、別紙 2 に定める SLA 規定の累計障害時間には含めません。
- ・接続できる回線を限定し、あらかじめ登録した回線のみ docomo MEC 基盤に接続できます（以下「close 登録」といいます）。
- ・close 登録は毎月 15 日までに受理した申請は、翌月 1 日に反映します。なお、お申込み内容やお申込み状況によって、翌月 1 日以降の日となる場合があります。

#### 第 2 条 料金等

モバイル閉域に係る本サービス料は、以下の通りとします。

項目	料金（税込）
月額料金	60,500 円

なお、月額料金の日割りは行わないこととします。

## (別紙4) ライセンス条項

契約者は、以下の条項を理解し、同意し、遵守することを条件として、本サービスに関わるマイクロソフトのソフトウェア製品（当社から本サービスの提供を受けるにあたり、契約者に提供されたマイクロソフトの製品であって、付随するソフトウェア、記録媒体、印刷物、及び「オンライン」又は電子文書を含むものとする。以下、本別紙においてそれぞれ、又は総称して「本製品」といいます）を使用する権利が許諾されるものとします。なお、当社は本製品を所有するものではなく、契約者は本製品を、当社から契約者に通知される一定の権利及び制限に従って使用するものとします。

### 1. 定義

「クライアント ソフトウェア」とは、デバイスにインストールされ、デバイスから本製品にアクセスし又は本製品を利用することができるようにするソフトウェアを意味します。

「デバイス」とは、契約者が本製品を操作できるようにするソフトウェアをインストールすることができる、コンピューター、ワークステーション、ターミナル、ハンドヘルド PC、電話、パーソナル デジタル アシスタント (PDA)、スマートフォン、サーバー又はその他のハードウェアのそれぞれを意味します。

「再頒布可能ソフトウェア」とは、下記の第 4 条（「再頒布可能ソフトウェアの使用」）に記載されたソフトウェアを意味します。

### 2. 本製品の知的財産権

本製品は、Microsoft Corporation（以下「マイクロソフト」といいます）の関連会社から当社にライセンスが許諾されるものです。マイクロソフトの本製品は、著作権及びその他の知的財産権関連法により保護されています。本製品及び本製品の要素（本製品に組み込まれた画像、写真、アニメーション、映像、音声、音楽、テキスト、「アプレット」などを含みますが、これらに限定されません）に対する一切の知的財産権その他の権利は、マイクロソフト又はそのサプライヤーに帰属するものです。契約者は、本製品に含まれ、又は付されている著作権、商標又はその他の知的財産権表示を削除、修正、又は不明瞭にすることはできません。本製品は、著作権法、国際著作権条約その他の知的財産権関連法及び条約により保護されています。契約者が本製品を保有し、アクセスし、又は使用することによって、本製品に対する権利又は知的財産権が契約者に譲渡されることはありません。

### 3. クライアント ソフトウェアの使用

契約者は、契約者のデバイスにインストールされたクライアント ソフトウェアを、契約者と当社との契約及び本ライセンス条項に従ってのみ、かつ、当社から契約者に提供される本サービスと共にのみ、使用することができます。本ライセンス条項は、契約者によるクライアント ソフトウェアのインストール及び使用中に電子的形式で表示されるマイクロソフト使用許諾契約に恒久的に優先するものです。

### 4. 再頒布可能ソフトウェアの使用

当社によって契約者に提供される本サービスに関連して、契約者は、「再頒布可能ソフトウェア」として当社が別途指定するソフトウェアへのアクセスを許諾される場合があります（以下個別に、又は総称して「再頒布可能ソフトウェア」といいます）。契約者は、再頒布可能ソフトウェアを、契約者と当社との契約及び本ライセンス条項又は契約者と当社との契約に従ってのみ、使用、複製又はインストールすることができます。

### 5. 複製

契約者は本製品のコピーを作成することはできません。ただし契約者は、(a) 当社の明示的な許可に従って特定のクライアント ソフトウェアのコピー 1 部をデバイスにインストールすることができ、また (b) 上記の第 4 条（「再頒布可能ソフトウェアの使用」）に従って、一定の再頒布可能ソフトウェアのコピーを作成することができます。契約者は、当社との契約が終了した場合、当社による通知が

あった場合、又は契約者がデバイスを他の個人又は法人に譲渡した場合のうち、いずれか最も早く到来した時点で、かかるクライアント ソフトウェア又は再頒布可能ソフトウェアのすべてを消去又は破棄しなければなりません。契約者は、本製品に付随するいかなる印刷物も複製することはできません。

### 6. リバース エンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブルの制限

契約者は、本製品をリバース エンジニアリング、逆コンパイル、又は逆アセンブルすることはできません。ただし、かかる制限にかかわらず適用法令により明確に許容されている限度においてはこの限りではありません。

### 7. レンタル

契約者は、本製品をレンタル、リース、貸与したり、担保の対象としたり、第三者に直接的、間接的に譲渡又は再頒布することはできず、第三者に対して本製品の機能にアクセスさせたり、使用させたりすることはできません。

### 8. 契約解除

契約者が本ライセンス条項に違反した場合、当社は、他の権利を害することなく、本製品を使用する契約者の権利を解除することができます。本製品のライセンスを許諾する契約者と当社との契約、又は当社とマイクロソフトとの契約が解除された場合、契約者は、契約者と当社との契約の解除後 30 日以内に本製品の使用を中止し、本製品の複製物及びその構成部分をすべて廃棄しなければなりません。

### 9. マイクロソフトによる保証、責任、又は救済の不存在

適用される法令により認められる範囲において、本サービスの利用に起因する直接損害、間接損害又は結果的損害などのすべての損害について、マイクロソフト又はそのサプライヤーは一切の責任を負いません。

### 10. 製品サポート

マイクロソフト、そのサプライヤー、関連会社又は子会社は、本サービスにかかるサポートを提供するものではありません。

### 11. 非フォールト トレラント

本製品には、フォールト トレランス機能（不具合に対して自動的に対応できる機能又は性能）はなく、また、マイクロソフトは本製品にエラーがないことや動作が中断されないことを保証していません。契約者は、本製品が機能しなかった場合に死亡、重大な人身傷害又は重大な物損もしくは環境の破壊につながるような用途又は環境において本製品を使用（「リスクの高い状況での使用」）してはなりません。

### 12. 輸出規制

本製品は、米国輸出管理規制の対象品です。貴社は、適用されるすべての法令（米国輸出管理規則、国際武器取引規則、ならびに米国、日本国及び輸出対象国に関する規制を含みます）を遵守しなければなりません。詳細については、<http://www.microsoft.com/exporting/> をご参照ください。

### 13. 違反の責任

契約者が当社に対して負う一切の責任に加え、契約者はマイクロソフトに対しても、当該条項への違反について直接的な法的責任を負うことに同意するものとします。

### 14. 情報開示

契約者は当社に対し、当社とマイクロソフトとの契約に基づいてマイクロソフトから要求された情報を開示することを認めなければなりません。マイクロソフト

は、契約者の遵守状況を確認するために、契約者と当社との契約の規定を執行する権利を有する、当該契約の第三者受益者です。





## (別紙5-1)MECダイレクト接続サービス 利用条件

### 第1条 (MECダイレクト接続サービスの利用)

1. MECダイレクト接続サービスの利用には、別紙1 1.(3)(ウ)に定めるMECダイレクト接続の工事が必要です。MECダイレクト接続サービスの利用料及び工事に必要な料金は、本別紙第4条に定める通りとします。
2. 当社は、MECダイレクト接続サービス契約ごとに、SIMグループを払い出します。なお、1SIMグループあたりに所属させることが可能なMECダイレクト回線数の上限は、ユーザガイドに記載のとおりです。
3. 当社は、契約者のうちMECダイレクト接続サービス契約者(以下、本別紙において「MECダイレクト接続サービス契約者」といいます)に対し、docomo MECポータルからMECダイレクトコンソール画面にアクセスするための権限を付与します。docomo MECポータルID等は、MECダイレクトコンソール画面の利用に係る認証手段として利用されます。
4. MECダイレクトコンソール画面の利用に必要なインターネット回線及びそれにかかる通信料等の費用は、MECダイレクト接続サービス契約者が負担するものとします。

### 第2条 (MECダイレクト接続サービスの提供機能)

1. 当社は、MECダイレクト接続サービスにおいて、以下の機能を提供いたします。
  - (1) MECダイレクト接続サービス契約者がConnect方式を選択した場合、MECダイレクト接続サービス契約者のSIMグループに所属するMECダイレクト回線とMECダイレクト接続サービス契約者が指定するdocomo MEC内のソリューションとを接続する機能。
  - (2) MECダイレクト接続サービス契約者がDirect方式を選択した場合、MECダイレクト接続サービス契約者のSIMグループに所属するMECダイレクト回線とMECダイレクト接続サービス契約者が指定するdocomo MEC内のソリューションとの間又は同じSIMグループに属する回線間を接続する機能
2. 当社は、MECダイレクトコンソール画面の各機能の詳細を、ユーザガイドに定めます。
3. MECダイレクト接続サービス契約者は、前二項に定める機能を利用するときは、MECダイレクト回線契約者及び利用者のプライバシーその他の権利を侵害することのないようにするものとし、MECダイレクト回線契約者又は利用者と当社との間で、MECダイレクト接続サービス契約者によるMECダイレクト接続サービスの利用に関して問い合わせ、苦情、紛争等が発生したときは、MECダイレクト接続サービス契約者の責任により当該紛争等処理、解決するものとします。

### 第3条 (サービス仕様の変更)

1. 当社は、MECダイレクト接続サービスの仕様及びユーザガイドの内容について随時変更できるものとします。
2. 当社は、MECダイレクト接続サービスの仕様の変更、又はユーザガイドの変更に伴う契約者の不利益及び損害について責任を負わないものとします。

### 第4条 (料金等)

MECダイレクト接続サービスに係る利用料は、以下の通りとします。

メニュー	月額料金 (税込)
MECダイレクト接続サービス利用料	38,500円

初期費用として、本規約第1 ~~9-8~~条第1項(3)(エ)のネットワーク接続に係る料金が必要です。

## (別紙5-2) MECダイレクト(SA)接続サービス 利用条件

### 第1条 (MECダイレクト(SA)接続サービスの利用)

1. MECダイレクト(SA)接続サービスの利用には、別紙1 1.(3)(ウ)に定めるMECダイレクト(SA)接続の工事が必要です。MECダイレクト(SA)接続サービスの利用料及び工事に必要な料金は、本別紙第4条に定める通りとします。
2. 当社は、MECダイレクト(SA)接続サービス契約ごとに、SIMグループを払い出します。なお、1SIMグループあたりに所属させることが可能なMECダイレクト回線数の上限は、ユーザガイドに記載のとおりです。
3. 当社は、契約者のうちMECダイレクト(SA)接続サービス契約者(以下、本別紙において「MECダイレクト(SA)接続サービス契約者」といいます)に対し、docomo MECポータルからMECダイレクト コンソール画面にアクセスするための権限を付与します。docomo MECポータルID等は、MECダイレクト コンソール画面の利用に係る認証手段として利用されます。
4. MECダイレクト コンソール画面の利用に必要なインターネット回線及びそれにかかる通信料等の費用は、MECダイレクト(SA)接続サービス契約者が負担するものとします。

### 第2条 (MECダイレクト(SA)接続サービスの提供機能)

1. 当社は、MECダイレクト(SA)接続サービスにおいて、以下の機能を提供いたします。
  - (1) MECダイレクト(SA)接続サービス契約者がConnect方式を選択した場合、MECダイレクト(SA)接続サービス契約者のSIMグループに所属するMECダイレクト(SA)回線とMECダイレクト(SA)接続サービス契約者が指定するdocomo MEC内のソリューションとを接続する機能。
  - (2) MECダイレクト(SA)接続サービス契約者がDirect方式を選択した場合、MECダイレクト(SA)接続サービス契約者のSIMグループに所属するMECダイレクト(SA)回線とMECダイレクト(SA)接続サービス契約者が指定するdocomo MEC内のソリューションとの間又は同じSIMグループに属する回線間を接続する機能
  - (3) MECダイレクト(SA)接続サービスとMECダイレクト接続サービスを契約し、かつ両サービスともDirect方式を選択した場合、MECダイレクト(SA)接続サービス契約のSIMグループに所属するMECダイレクト(SA)回線とMECダイレクト接続サービス契約のSIMグループに所属するMECダイレクト回線の間を接続する機能(本機能の利用には事前に当社に対して申込みを行う必要があります)
2. 当社は、MECダイレクト コンソール画面の各機能の詳細を、ユーザガイドに定めます。
3. MECダイレクト(SA)接続サービス契約者は、前二項に定める機能を利用するときは、MECダイレクト(SA)回線契約者及び利用者のプライバシーその他の権利を侵害することのないようにするものとし、MECダイレクト(SA)回線契約者又は利用者と当社との間で、MECダイレクト(SA)接続サービス契約者によるMECダイレクト(SA)接続サービスの利用に関して問い合わせ、苦情、紛争等が発生したときは、MECダイレクト(SA)接続サービス契約者の責任により当該紛争等処理、解決するものとします。

### 第3条 (サービス仕様の変更)

3. 当社は、MECダイレクト(SA)接続サービスの仕様及びユーザガイドの内容について随時変更できるものとします。
4. 当社は、MECダイレクト(SA)接続サービスの仕様の変更、又はユーザガイドの変更に伴う契約者の不利益及び損害について責任を負わないものとします。

### 第4条 (料金等)

MECダイレクト(SA)接続サービスに係る利用料は、以下の通りとします。

メニュー	月額料金
------	------

	(税込)
MEC ダイレクト(SA)接続サービス利用料	38,500 円

初期費用として、本規約第 1 ~~9-8~~ 条第 1 項 (3) (エ) のネットワーク接続に係る料金が必要です。

#### 第 5 条 (その他)

当社は、本別紙に定めるほか、MEC ダイレクト(SA)接続サービスの利用に関して別途条件を付す場合があります。

## NVIDIA License Terms

NVIDIA CLOUD END USER LICENSE AGREEMENT

Release Date: November 2, 2016

### IMPORTANT - READ BEFORE DOWNLOADING, INSTALLING, COPYING OR USING THE LICENSED SOFTWARE

This Cloud End User License Agreement ("EULA"), made and entered into as of the time and date of click through action ("Effective Date"), is a legal agreement between you and NVIDIA Corporation ("NVIDIA") and governs the use of the NVIDIA computer software and the documentation made available for use with such NVIDIA software. By downloading, installing, copying, or otherwise using the NVIDIA software and/or documentation, you agree to be bound by the terms of this EULA. If you do not agree to the terms of this EULA, do not download, install, copy or use the NVIDIA software or documentation. IF YOU ARE ENTERING INTO THIS EULA ON BEHALF OF A COMPANY OR OTHER LEGAL ENTITY, YOU REPRESENT THAT YOU HAVE THE LEGAL AUTHORITY TO BIND THE ENTITY TO THIS EULA, IN WHICH CASE "YOU" WILL MEAN THE ENTITY YOU REPRESENT. IF YOU DON'T HAVE SUCH AUTHORITY, OR IF YOU DON'T ACCEPT ALL THE TERMS AND CONDITIONS OF THIS EULA, THEN NVIDIA DOES NOT AGREE TO LICENSE THE LICENSED SOFTWARE TO YOU, AND YOU MAY NOT DOWNLOAD, INSTALL, COPY OR USE IT.

#### 1. LICENSE.

- 1.1 License Grant. Subject to the terms of this EULA, NVIDIA hereby grants you a non-exclusive, non-transferable license, without the right to sublicense, during the term of this EULA to access and use the Software for virtual workstation purposes, in accordance with the Documentation (if any provided).
- 1.2 Enterprise and Contractor Usage. You may allow your Enterprise employees and Contractors to access and use the Licensed Software pursuant to the terms in Section 1 solely to perform work on your behalf, provided further that with respect to Contractors: (i) you obtain a written agreement from each Contractor which contains terms and obligations with respect to access to and use of Licensed Software no less protective of NVIDIA than those set forth in this EULA, and (ii) such Contractor's access and use expressly excludes any sublicensing or distribution rights for the Licensed Software. You are responsible for the compliance with the terms and conditions of this EULA by your Enterprise and Contractors. Any act or omission that if committed by you would constitute a breach of this EULA shall be deemed to constitute a breach of this EULA if committed by your Enterprise or Contractors.
- 1.3 No Support. NVIDIA is under no obligation to provide support for the Licensed Software or to provide any error corrections or updates to the Licensed Software under this EULA,

#### 2. LIMITATIONS.

- 2.1 License Restrictions. Except as expressly authorized in this EULA, you agree that you will not (nor allow third parties to): (i) copy and use Software outside of the authorized software as a service solution; (ii) reverse engineer, decompile, disassemble (except to the extent applicable laws specifically require that such activities be permitted) or attempt to derive the source code, underlying ideas, algorithm or structure of Software provided to you in object code form; (iii) sell, transfer, assign, distribute, rent, loan, lease, sublicense or otherwise make available the Licensed Software or its functionality to third parties (a) as an application services provider or service bureau, (b) by operating hosted/virtual system environments, (c) by hosting, time sharing or providing any other type of services, or (d) otherwise by means of the internet; (iv) modify, translate or otherwise create any derivative works of any Licensed Software; (v) remove, alter, cover or obscure any proprietary notice that appears on or with the Licensed Software or any copies thereof; (vi) use the Licensed Software, or allow its use, transfer, transmission or

export in violation of any applicable export control laws, rules or regulations; (vii) distribute, permit access to, or sublicense the Licensed Software as a stand-alone product; (viii) bypass, disable, circumvent or remove any form of copy protection, encryption, security or digital rights management or authentication mechanism used by NVIDIA in connection with the Licensed Software, or use the Licensed Software together with any authorization code, serial number, or other copy protection device not supplied by NVIDIA directly or through an authorized reseller; (ix) use the Licensed Software for the purpose of developing competing products or technologies or assisting a third party in such activities; (x) use the Licensed Software with any system or application where the use or failure of such system or application can reasonably be expected to threaten or result in personal injury, death, or catastrophic loss including, without limitation, use in connection with any nuclear, avionics, navigation, military, medical, life support or other life critical application ("Critical Applications"), unless the parties have entered into a Critical Applications agreement; (xi) distribute any modification or derivative work you make to the Licensed Software under or by reference to the same name as used by NVIDIA; or (xii) use the Licensed Software in any manner that would cause the Licensed Software to become subject to an Open Source License. Nothing in this EULA shall be construed to give you a right to use, or otherwise obtain access to, any source code from which the Software or any portion thereof is compiled or interpreted. You acknowledge that NVIDIA does not design, test, manufacture or certify the Licensed Software for use in the context of a Critical Application and NVIDIA shall not be liable to you or any third party, in whole or in part, for any claims or damages arising from such use. You agree to defend, indemnify and hold harmless NVIDIA and its Affiliates, and their respective employees, contractors, agents, officers and directors, from and against any and all claims, damages, obligations, losses, liabilities, costs or debt, fines, restitutions and expenses (including but not limited to attorney's fees and costs incident to establishing the right of indemnification) arising out of or related to you and your Enterprise, and their respective employees, contractors, agents, distributors, resellers, end users, officers and directors use of Licensed Software outside of the scope of the AGREEMENT or any other breach of the terms of this EULA.

**2.2 Third Party License Obligations.** You acknowledge and agree that the Licensed Software may include or incorporate third party technology (collectively "Third Party Components"), which is provided for use in or with the Software and not otherwise used separately. If the Licensed Software includes or incorporates Third Party Components, then the third-party pass-through terms and conditions ("Third Party Terms") for the particular Third Party Component will be bundled with the Software or otherwise made available online as indicated by NVIDIA and will be incorporated by reference into this EULA. In the event of any conflict between the terms in this EULA and the Third Party Terms, the Third Party Terms shall govern. Copyright to Third Party Components are held by the copyright holders indicated in the copyright notices indicated in the Third Party Terms.

**2.3 Limited Rights.** Your rights in the Licensed Software are limited to those expressly granted in Section 1 and no other licenses are granted whether by implication, estoppel or otherwise. NVIDIA reserves all other rights, title and interest in and to the Licensed Software not expressly granted under this EULA.

**3. CONFIDENTIALITY.** Neither party will use the other party's Confidential Information, except as necessary for the performance of this EULA, nor will either party disclose such Confidential Information to any third party, except to personnel of NVIDIA or its Affiliates, you, your Enterprise or your Contractors that have a need to know such Confidential Information for the performance of this EULA, provided that each such personnel, employee and Contractor is subject to a written agreement that includes confidentiality obligations consistent with those set forth herein. Each party will use all reasonable efforts to maintain the confidentiality of all of the other party's Confidential Information in its possession or control, but in no event less than the efforts that it ordinarily uses with respect to its own Confidential Information of similar nature and importance. The foregoing obligations will not restrict either party from disclosing the other party's Confidential Information or the terms and conditions of this EULA as required under applicable securities regulations or pursuant to the order or requirement of a court, administrative agency, or other governmental body, provided that the party required to make such disclosure (i) gives reasonable notice to the other party to enable it to contest such order or requirement prior to its

disclosure (whether through protective orders or otherwise), (ii) uses reasonable effort to obtain confidential treatment or similar protection to the fullest extent possible to avoid such public disclosure, and (iii) discloses only the minimum amount of information necessary to comply with such requirements.

- 4. OWNERSHIP.** The Licensed Software and all modifications, and the respective Intellectual Property Rights therein, are and will remain the sole and exclusive property of NVIDIA or its licensors, whether the Licensed Software is separate from or combined with any other products or materials. You shall not engage in any act or omission that would impair NVIDIA's and/or its licensors' Intellectual Property Rights in the Licensed Software or any other materials, information, processes or subject matter proprietary to NVIDIA. NVIDIA's licensors are intended third party beneficiaries with the right to enforce provisions of this EULA with respect to their Confidential Information and/or Intellectual Property Rights.
- 5. FEEDBACK.** You have no obligation to provide Feedback to NVIDIA. However, NVIDIA and/or its Affiliates may and include any Feedback that you provide to improve the Licensed Software or other NVIDIA products, technologies or materials. Accordingly, if you provide Feedback, you agree that NVIDIA and/or its Affiliates, at their option, may, and may permit their licensees, to make, have made, use, have used, reproduce, license, distribute and otherwise commercialize the Feedback in the Licensed Software or in other NVIDIA products, technologies or materials without the payment of any royalties or fees to you. All Feedback becomes the sole property of NVIDIA and may be used in any manner NVIDIA sees fit, and you hereby assign to NVIDIA all of your right, title and interest in and to any Feedback. NVIDIA has no obligation to respond to Feedback or to incorporate Feedback into the Licensed Software.
- 6. NO WARRANTIES.** THE LICENSED SOFTWARE AND NVIDIA CONFIDENTIAL INFORMATION (IF ANY PROVIDED) ARE PROVIDED BY NVIDIA "AS IS" AND "WITH ALL FAULTS," AND NVIDIA EXPRESSLY DISCLAIMS ALL OTHER WARRANTIES OF ANY KIND OR NATURE, WHETHER EXPRESS, IMPLIED OR STATUTORY, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, ANY WARRANTIES OF OPERABILITY, CONDITION, VALUE, ACCURACY OF DATA, OR QUALITY, AS WELL AS ANY WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, SYSTEM INTEGRATION, WORKMANSHIP, SUITABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NON -INFRINGEMENT, OR THE ABSENCE OF ANY DEFECTS THEREIN, WHETHER LATENT OR PATENT. NO WARRANTY IS MADE BY NVIDIA ON THE BASIS OF TRADE USAGE, COURSE OF DEALING OR COURSE OF TRADE. NVIDIA DOES NOT WARRANT THAT THE LICENSED SOFTWARE OR NVIDIA CONFIDENTIAL INFORMATION WILL MEET YOUR REQUIREMENTS OR THAT THE OPERATION THEREOF WILL BE UNINTERRUPTED OR ERROR-FREE, OR THAT ALL ERRORS WILL BE CORRECTED. YOU ACKNOWLEDGE THAT NVIDIA'S OBLIGATIONS UNDER THIS EULA ARE FOR THE BENEFIT OF YOU ONLY. Nothing in this warranty section affects any statutory rights of consumers or other recipients to the extent that they cannot be waived or limited by contract under applicable law.
- 7. LIMITATION OF LIABILITY.** TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY LAW, NVIDIA OR ITS LICENSORS SHALL NOT BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, PUNITIVE OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, LOST PROFITS, LOSS OF USE, LOSS OF DATA OR LOSS OF GOODWILL), OR THE COSTS OF PROCURING SUBSTITUTE PRODUCTS, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THIS EULA OR THE USE OR PERFORMANCE OF THE LICENSED SOFTWARE AND NVIDIA CONFIDENTIAL INFORMATION (IF ANY PROVIDED), WHETHER SUCH LIABILITY ARISES FROM ANY CLAIM BASED UPON BREACH OF CONTRACT, BREACH OF WARRANTY, TORT (INCLUDING NEGLIGENCE), PRODUCT LIABILITY OR ANY OTHER CAUSE OF ACTION OR THEORY OF LIABILITY AND WHETHER OR NOT NVIDIA HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. IN NO EVENT WILL NVIDIA'S TOTAL CUMULATIVE

LIABILITY UNDER OR ARISING OUT OF THIS EULA EXCEED TEN U.S. DOLLARS (US\$10.00). THE NATURE OF THE LIABILITY, THE NUMBER OF CLAIMS OR SUITS OR THE NUMBER OF PARTIES WITHIN YOUR ENTERPRISE THAT ACCEPTED THE TERMS OF THIS EULA SHALL NOT ENLARGE OR EXTEND THIS LIMIT. THE FOREGOING LIMITATIONS SHALL APPLY REGARDLESS OF WHETHER NVIDIA OR ITS LICENSORS HAVE BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES AND REGARDLESS OF WHETHER ANY REMEDY FAILS ITS ESSENTIAL PURPOSE. The disclaimers, exclusions and limitations of liability set forth in this EULA form an essential basis of the bargain between the parties, and, absent any such disclaimers, exclusions or limitations of liability, the provisions of this EULA, including without limitation, the economic terms, would be substantially different.

**8. TERM AND TERMINATION.** This EULA and your license rights hereunder shall become effective upon the Effective Date and shall remain in effect for the duration of your licenses, unless earlier terminated as provided in this section. This EULA may be terminated upon written notice in the event of breach of any of the terms of this EULA. Termination of this EULA shall not release the parties from any liability which, at the time of termination, has already accrued or which thereafter may accrue with respect to any act or omission before termination, or from any obligation which is expressly stated in this EULA to survive termination. Notwithstanding the foregoing, the party terminating this EULA shall incur no additional liability merely by virtue of such termination. Termination of this EULA regardless of cause or nature shall be without prejudice to any other rights or remedies of the parties and shall be without liability for any loss or damage occasioned thereby. Upon any expiration or termination of this EULA (i) you must promptly discontinue use of the Licensed Software, and (ii) you must promptly destroy or return to NVIDIA all copies of the Licensed Software and all portions thereof in your possession or control, and each party will promptly destroy or return to the other all of the other party's Confidential Information within its possession or control. Upon written request, you will certify in writing that you have complied with your obligations under this section. Sections 2 through 10 will survive the expiration or termination of this EULA for any reason.

**9. CONSENT TO COLLECTION AND USE OF INFORMATION.**

You hereby agree and acknowledge that the Software may access, collect non-personally identifiable information about, update, and configure your Enterprise computer systems in order to (a) properly optimize such systems for use with the Software, (b) deliver software and services, or content through the Software, (c) optimize, maintain, repair and/or administer NVIDIA products and services, and/or (d) deliver marketing communications. Information collected by the Software includes, but is not limited to, Customer System's (i) hardware configuration and ID, (ii) operating system and driver configuration, (iii) installed applications, (iv) applications settings, performance, and usage metrics, and (v) usage metrics of the Software. To the extent that you use the Software, you hereby consent to all of the foregoing, and represent and warrant that you have the right to grant such consent. In addition, you agree that you are solely responsible for maintaining appropriate data backups and system restore points for your Enterprise systems, and that NVIDIA will have no responsibility for any damage or loss to such systems (including loss of data or access) arising from or relating to (a) any changes to the configuration, application settings, environment variables, registry, drivers, BIOS, or other attributes of the systems (or any part of such systems) initiated through the Software; or (b) installation of any Software or third party software patches initiated through the Software.

In connection with the receipt of the Licensed Software you may receive access to links to third party websites and services and the availability of those links does not imply any endorsement by NVIDIA. NVIDIA encourages you to review the privacy statements on those sites and services that you choose to visit so that you can understand how they may collect, use and share personal information of individuals. NVIDIA is not responsible or liable for: (i) the availability or accuracy of such links; or (ii) the products, services or information available on or through such links; or (iii) the privacy statements or practices of sites and services controlled by other companies or organizations.

To the extent that you or members of your Enterprise provide to NVIDIA during registration or otherwise personal information, you acknowledge that such information will be collected, used and disclosed by NVIDIA in accordance with NVIDIA's privacy policy, available at URL



[http://www.nvidia.com/object/privacy\\_policy.html](http://www.nvidia.com/object/privacy_policy.html).

## 10. MISCELLANEOUS

- 10.1** Compliance with Terms. During the term of this EULA and for a period of three (3) years thereafter, you maintain all usual and proper books and records of account relating to the Licensed Software provided under this EULA and cooperate with your cloud service provider or its Affiliates to verify your compliance with the terms of this EULA. You further agree that your cloud service provider or its Affiliates and NVIDIA may exchange information regarding your use of the Licensed Software and your compliance with the terms of this EULA.
- 10.2** U.S. Government Legend. The Licensed Software has been developed entirely at private expense and is "commercial items" consisting of "commercial computer software" and "commercial computer software documentation" provided with RESTRICTED RIGHTS. Use, duplication or disclosure by the U.S. Government or a U.S. Government subcontractor is subject to the restrictions set forth in this EULA pursuant to DFARS 227.7202-3(a) or as set forth in subparagraphs (c)(1) and (2) of the Commercial Computer Software - Restricted Rights clause at FAR 52.227-19, as applicable. Contractor/manufacturer is NVIDIA, 2701 San Tomas Expressway, Santa Clara, CA 95050.
- 10.3** Export Control. You acknowledge that the Licensed Software described under this EULA is subject to export control under the U.S. Export Administration Regulations (EAR) and economic sanctions regulations administered by the U.S. Department of Treasury's Office of Foreign Assets Control (OFAC). Therefore, you may not export, re-export or transfer in-country the Licensed Software without first obtaining any license or other approval that may be required by BIS and/or OFAC. You are responsible for any violation of the U.S. or other applicable export control or economic sanctions laws, regulations and requirements related to the Licensed Software. By accepting this EULA, you confirm that you are not a resident or citizen of any country currently embargoed by the U.S. and that you are not otherwise prohibited from receiving the Licensed Software.
- 10.4** General. This EULA constitutes the entire agreement of the parties with respect to the subject matter hereto and supersedes all prior negotiations, conversations, or discussions between the parties relating to the subject matter hereto, oral or written, and all past dealings or industry custom. Any additional and/or conflicting terms and conditions on purchase order(s) or any other documents issued by you are null, void, and invalid. This EULA and the rights and obligations hereunder may not be assigned by you, in whole or in part, including by merger, consolidation, dissolution, operation of law, or any other manner, without written consent of NVIDIA, and any purported assignment in violation of this provision shall be void and of no effect. NVIDIA may assign, delegate or transfer this EULA and its rights and obligations hereunder, and if to a non-Affiliate you will be notified. Each party acknowledges and agrees that the other is an independent contractor in the performance of this EULA, and each party is solely responsible for all of its employees, agents, contractors, and labor costs and expenses arising in connection therewith. The parties are not partners, joint ventures or otherwise affiliated, and neither has any authority to make any statements, representations or commitments of any kind to bind the other party without prior written consent. Neither party will be responsible for any failure or delay in its performance under this EULA (except for any payment obligations) to the extent due to causes beyond its reasonable control for so long as such event of force majeure continues in effect. This EULA will be governed by and construed under the laws of the State of Delaware and the United States without regard to the conflicts of law provisions thereof and without regard to the United Nations Convention on Contracts for the International Sale of Goods. The parties consent to the personal jurisdiction of the federal and state courts located in Santa Clara County, California. You acknowledge and agree that a breach of any of your promises or agreements contained in this EULA may result in irreparable and continuing injury to NVIDIA for which monetary damages may not be an adequate remedy and therefore NVIDIA is entitled to seek injunctive relief as well as such other and further relief as may be appropriate. If any court of competent jurisdiction determines that any provision of this EULA is illegal, invalid or unenforceable, the remaining provisions will remain in full force and effect. Unless otherwise specified, remedies are cumulative. Any amendment or waiver under this EULA must be in writing and signed by representatives of both parties. Any notice delivered by NVIDIA to you under this EULA will be delivered via mail, email or fax. Please direct your legal notices or other correspondence to NVIDIA Corporation, 2701 San Tomas Expressway, Santa Clara, California 95050, United States of America, Attention: Legal Department.

## GLOSSARY OF TERMS

Certain capitalized terms, if not otherwise defined elsewhere in this EULA, shall have the meanings set forth below:

- a. "Affiliate" means any legal entity that Owns, is Owned by, or is commonly Owned with a party. "Own" means having more than 50% ownership or the right to direct the management of the entity.
- b. "Confidential Information" means the Licensed Software (unless made publicly available by NVIDIA without confidentiality obligations), and any NVIDIA business, marketing, pricing, research and development, know-how, technical, scientific, financial status, proposed new products or other information disclosed by NVIDIA to you which, at the time of disclosure, is designated in writing as confidential or proprietary (or like written designation), or orally identified as confidential or proprietary or is otherwise reasonably identifiable by parties exercising reasonable business judgment, as confidential. Confidential Information does not and will not include information that: (i) is or becomes generally known to the public through no fault of or breach of this EULA by the receiving party; (ii) is rightfully known by the receiving party at the time of disclosure without an obligation of confidentiality; (iii) is independently developed by the receiving party without use of the disclosing party's Confidential Information; or (iv) is rightfully obtained by the receiving party from a third party without restriction on use or disclosure.
- c. "Contractor" means an individual who works primarily for your Enterprise on a contractor basis from your secure network.

- d. "Documentation" means the NVIDIA documentation made available for use with the Software, including (without limitation) user manuals, datasheets, operations instructions, installation guides, release notes and other materials provided to you under this EULA.
- e. "Enterprise" means you or any company or legal entity for which you accepted the terms of this EULA, and their subsidiaries of which your company or legal entity owns more than fifty percent (50%) of the issued and outstanding equity.
- f. "Feedback" means any and all suggestions, feature requests, comments or other feedback regarding the Licensed Software, including possible enhancements or modifications thereto.
- g. "Intellectual Property Rights" means all patent, copyright, trademark, trade secret, trade dress, trade names, utility models, mask work, moral rights, rights of attribution or integrity service marks, master recording and music publishing rights, performance rights, author's rights, database rights, registered design rights and any applications for the protection or registration of these rights, or other intellectual or industrial property rights or proprietary rights, howsoever arising and in whatever media, whether now known or hereafter devised, whether or not registered, (including all claims and causes of action for infringement, misappropriation or violation and all rights in any registrations and renewals), worldwide and whether existing now or in the future.
- h. "Licensed Software" means Software, Documentation and all modifications thereto.
- i. "Open Source License" includes, without limitation, a software license that requires as a condition of use, modification, and/or distribution of such software that the Software be (i) disclosed or distributed in source code form; (ii) be licensed for the purpose of making derivative works; or (iii) be redistributable at no charge.
- j. "Software" means the NVIDIA software programs licensed to you under this EULA including, without limitation, libraries, sample code, utility programs and programming code.