

プロセッサライセンス定義書

(2021年05月24日以降有効)

1. 用語の定義

- ア) ソフトウェア仮想環境：仮想化ソフトウェア (*1) によって実現する仮想環境
 - イ) 仮想サーバ：ソフトウェア仮想環境上に構築された各々の仮想的なコンピュータ
 - ウ) 物理サーバ：ソフトウェア仮想環境を利用する物理的なコンピュータ
- (*1)Hyper-V、VMware、Oracle Solaris ゾーン、RHEL6-KVM、RHEL5-Xen など

2. 本定義書の適用範囲

お客様が購入された対象プログラムを使用する上で必要となるライセンス数（以下「必要ライセンス数」といいます）の算出方法には以下の4種類があり、それぞれについて本定義書で定めます。

- (1) ソフトウェア仮想環境を利用しない物理的なコンピュータ（以下「対象コンピュータ」といいます）における必要ライセンス数の算出方法
- (2) ソフトウェア仮想環境における必要ライセンス数の算出方法
 - ア) 物理サーバ全体でライセンス数を算出する方法
 - イ) 仮想サーバごとにライセンス数を算出する方法
- (3) クラウドサービスにおける必要ライセンス数の算出方法

3. 必要ライセンス数の算出

- (1) ソフトウェア仮想環境を利用しない物理的なコンピュータにおける必要ライセンス数の算出方法

お客様が購入された対象プログラムを使用する上で必要となるライセンス数は、以下に示す計算式1を用いて算出されるものとします。

$$\text{計算式1：必要ライセンス数}(\text{※}) = \text{プロセッサコア数} \times \text{コア係数}(\text{表1})$$

(※) 小数点以下を切上げ

プロセッサコア数とは、お客様が対象プログラムをインストールする物理的なコンピュータに搭載される物理的なプロセッサコアの内、利用可能な数を指し、コア係数とはプロセッサごとに定められる特定の数値で、対象コンピュータにより、以下の表1のとおりとします。

表1

項番	対象コンピュータ	搭載プロセッサ	プロセッサコア数	コア係数
①	PC サーバ (PRIMERGY FT モデルおよび PRIMERGY HA モデルを除く)	Intel 社製または AMD 社製 マルチコアプロセッサ (Itanium を除く)	対象コンピュータに搭載されるプロセッサコアの総数	0.50
②	基幹 IA サーバ 「PRIMEQUEST 3000/2000/1000 シリーズ」	Xeon	対象コンピュータに搭載されるプロセッサコアの総数	0.50
③	基幹 IA サーバ 「PRIMEQUEST 500A/500/400 シリーズ」	Itanium2	対象コンピュータに搭載されるプロセッサコアの総数	0.50
④	UNIX サーバ 「SPARC Servers」 (SPARC M12)	SPARC64 XII	対象コンピュータに搭載されるプロセッサコアの内、使用が有効化（アクティベート）されるプロセッサコアの総数	0.50
⑤	UNIX サーバ 「SPARC Servers」 (SPARC M10)	SPARC64 X+	対象コンピュータに搭載されるプロセッサコアの内、使用が有効化（アクティベート）されるプロセッサコアの総数	0.50
⑥	UNIX サーバ 「SPARC Servers」 (SPARC M10)	SPARC64 X	対象コンピュータに搭載されるプロセッサコアの内、使用が有効化（アクティベート）されるプロセッサコアの総数	0.50 (2014年4月1日以降に 対象プログラムを契約締結の場合)
⑦	UNIX サーバ 「SPARC Servers」 (SPARC M10)	SPARC64 X	対象コンピュータに搭載されるプロセッサコアの内、使用が有効化（アクティベート）されるプロセッサコアの総数	0.75 (2014年3月31日までに 対象プログラムを契約締結の場合)
⑧	UNIX サーバ 「SPARC Servers」 (SPARC T5/T7/M7/S7)	SPARC T5 SPARC M7 SPARC S7	対象コンピュータに搭載されるプロセッサコアの総数	0.50
⑨	UNIX サーバ 「SPARC Enterprise」	SPARC64 VI SPARC64 VII SPARC64 VII+	対象コンピュータに搭載されるプロセッサコアの総数	0.75
⑩	UNIX サーバ 「SPARC Enterprise」	UltraSPARC T1 UltraSPARC T2 UltraSPARC T2 Plus SPARC T3	対象コンピュータに搭載されるプロセッサコアの総数	0.25
⑪	UNIX サーバ 「SPARC Enterprise」	SPARC T4	対象コンピュータに搭載されるプロセッサコアの総数	0.50
⑫	PRIMERGY HA モデル(*2)	—	運用系コンピュータの1筐体に搭載されるプロセッサコアの総数から1を減じた数	0.50
⑬	上記以外	上記以外	対象コンピュータに搭載されるプロセッサコアの総数	1.00

(*2) 2台のサーバを常時対象プログラムが稼動するコンピュータ（以下「運用系コンピュータ」といいます）と、運用系コンピュータが障害などの理由により使用できない場合にのみ対象プログラムが稼動するコンピュータに分けて、1台のサーバとして構成

なお、PRIMERGY FT モデルにおける必要ライセンス数は、以下の表2のとおりとします。

表2

項番	対象コンピュータ	搭載プロセッサ	必要ライセンス数
⑭	PRIMERGY FT モデル (2台で1台の仮想的なサーバを構成)	シングルコアプロセッサ	FT モデル1台 (PRIMERGY 2台) につき2ライセンス
		デュアルコアプロセッサ	FT モデル1台 (PRIMERGY 2台) につき1ライセンス
		クワッドコアプロセッサ	FT モデル1台 (PRIMERGY 2台) につき1ライセンス

(2) ソフトウェア仮想環境における必要ライセンス数の算出方法

ソフトウェア仮想環境における必要ライセンス数の算出方法は、以下のア) またはイ) のいずれかによるものとします。

ア) 物理サーバ全体でライセンス数を算出する方法

必要ライセンス数は、前号記載の計算式1を用いて算出されるものとします。なお、この場合、対象プログラムを動作させる仮想サーバの数に制限はありません。

イ) 仮想サーバごとにライセンス数を算出する方法

必要ライセンス数は、対象プログラムを使用する仮想サーバに割り当てた仮想的なプロセッサ数 (以下「仮想CPU数」といいます) に基づいて、それぞれの仮想サーバごとに、以下に示す計算式2を用いて算出されるものとします。

$$\text{計算式2：必要ライセンス数(※)} = \text{仮想CPU数} \times \text{コア係数(表1)} \div \text{コアあたり有効化されたスレッド数}$$

(※) 小数点以下を切上げ

(3) クラウドサービスにおける必要ライセンス数の算出方法

お客様は、対象プログラムをお客様の対象コンピュータまたは物理サーバにインストールすることに代えて、次のア) に定めるクラウドサービス (以下「対象クラウドサービス」といいます) において対象プログラムを使用することができるものとします。

ア) 対象クラウドサービス

- 1) 当社が提供する「FUJITSU Hybrid IT Service FJcloud-0」
 - 2) 当社が提供する「FUJITSU Hybrid IT Service FJcloud-V」
 - 3) 当社が提供する「FUJITSU Hybrid IT Service for Microsoft Azure」
 - 4) 当社が提供する「FUJITSU Hybrid IT Service for AWS」
 - 5) 当社が提供する「FUJITSU Cloud Service for SPARC」
 - 6) 当社が提供する「FUJITSU Cloud Service AZCLOUD IaaS」
 - 7) 当社が提供する「FUJITSU Cloud Service S5」
 - 8) 富士通エフ・アイ・ビー株式会社が提供する「HyConnect/オープンパブリック」
 - 9) 富士通クラウドテクノロジーズ株式会社が提供する「ニフクラ」
 - 10) 米国 Microsoft Corporation およびその関連会社が提供する「Microsoft Azure」
 - 11) 米国 Amazon Web Services, Incorporated が提供する「Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2)」
- その他、別途製品が定めるクラウドサービスも対象とします。

イ) 必要ライセンス数

お客様が購入された対象プログラムを「1～4および6～11の対象クラウドサービス」において使用する場合に必要となるライセンス数は、お客様が対象プログラムを使用する仮想マシンごとに、以下の計算式3を用いて算出されるものとします。なお、コア係数は0.5と定めます。

$$\text{計算式3：必要ライセンス数(※)} = \text{仮想CPU数} \times \text{コア係数(0.5：固定)}$$

(※) 小数点以下を切上げ

「5) 当社が提供する「FUJITSU Cloud Service for SPARC」において使用する場合に必要となるライセンス数は、お客様が対象プログラムを使用する仮想マシンごとに、以下の計算式4を用いて算出されるものとします。

$$\text{計算式4：必要ライセンス数(※)} = \text{仮想マシンに割り当てられた物理的なプロセッサコア数} \times \text{コア係数(表1)}$$

(※) 小数点以下を切上げ

クラウドサービスにおける仮想CPU数とは、お客様が対象プログラムを使用するクラウドサービス上のインスタンスまたは仮想サーバに割り当てられた仮想的なCPU数を指します。

4. ライセンス定義の変更について

当社は、ライセンス定義を、お客様に通知することにより変更することができます。ライセンス定義が変更された場合のライセンス数の取扱については、以下のとおりとします。

(1) 変更後のライセンス定義によって計算されるライセンス数 (以下「変更後ライセンス数」といいます) が変更前のライセンス定義によって計算されるライセンス数 (以下「変更前ライセンス数」といいます) より増加した場合

ライセンス定義変更前にお客様ご購入されたライセンスについては、引き続き変更前のライセンス定義が適用され、お客様は別途弊社より変更後ライセンス数に不足する分のライセンスをご購入いただく必要はありません。ただし、ライセンス定義変更後にライセンス数の追加購入を行なう場合は、当該ライセンス数追加時点で有効なライセンス定義に基づき計算されるライセンス数に不足する数のライセンスを、別途弊社よりご購入いただく必要があります。

(2) 変更後ライセンス数が増加前ライセンス数より減少した場合

ライセンス定義変更前にお客様ご購入されたライセンスについても、変更後のライセンス定義が適用され、お客様は、ライセンス定義変更後も、ライセンス定義変更前にお客様ご購入されたライセンス数まで、別途弊社からライセンスをご購入いただくことなくプロセッサを追加することができます。

以上