

BioStation 2

ユーザーガイド

バージョン 1.00
日本語

JA 102.00.BS2 V1.00A

目次

安全にお使いいただくために.....	4
はじめに	6
部品.....	6
部品.....	7
ケーブルとコネクタ	9
指紋を登録する方法.....	11
登録に最適な指を選択する	11
指紋を登録する方法.....	11
管理者メニュー	12
フルメニュー	12
クイックメニュー	12
ユーザー管理	13
ユーザー情報の追加	13
ユーザー情報の編集	14
すべてのユーザーの削除	14
ユーザーの使用状況の確認	14
認証設定	15
Finger.....	15
Card.....	15
ID	16
T&A モード	16
指紋.....	17
システムセットアップ	18
表示とサウンド.....	18
デバイス.....	19
日付と時刻.....	19
夏時間.....	19
ユーザー ID のタイプ	20
USB メモリ	20
デバイスの再起動.....	21
デフォルト設定の復元	21

その他の設定	22
ネットワーク	24
TCP/IP 設定	24
サーバー設定	25
RS-485 設定	25
イベントログの確認	26
ログの検索	26
すべてのログの削除	26
ログの使用状況の確認	27
トラブルシューティング	28
サービス依頼前のチェックリスト	28
製品仕様	29
寸法	30
FCC 準拠情報	31
付録	32
免責事項	32
著作権表示	32
オープンソースライセンス	32
GNU General Public License	33
GNU Lesser General Public License	40
OpenSSL ライセンス	42
オリジナルの SSLeay ライセンス	43

安全にお使いいただくために

製品を使用する前に、次の手順を注意深くお読みください。この情報は、ユーザーの安全性を確保し、ユーザーの所有物の破損を防止する上で重要です。



警告

誤った使い方をすると、重傷または死亡につながる恐れがあります。

設置手順

直射日光の当たる場所や湿気の多い場所に製品を設置しないでください。

- 火災や感電の原因になります。

本製品を、熱器具の近くなど高温になる場所に置かないでください。

- 過熱による火災や感電の原因になることがあります。

本製品を、乾燥した場所に設置してください。

- 湿気は、製品の損傷や感電の原因となることがあります。

本製品を、電磁妨害のない場所に設置してください。

- 製品の損傷または感電を引き起こす恐れがあります。

製品の設置または修理は、認定サービス担当者に任せてください。

- 火災、感電、または負傷の原因となる可能性があります。
- ユーザーが製品を権限なく設置または撤去したために製品が破損した場合は、修理料金が請求されます。

操作手順

製品内部に水、飲み物、化学薬品などの液体がこぼれないように注意してください。

- 火災、感電、製品損傷を引き起こす恐れがあります。



注意

誤った使い方をすると、軽傷または製品の損傷を招く可能性があります。

設置手順

電源コードが踏まれたり挟まれたりしないように保護します。

- 製品の損傷または負傷を引き起こす恐れがあります。

本製品を、磁石、テレビ、モニター（特に CRT モニター）、スピーカーなど強い磁気を発する物の近くに置かないでください。

- 故障につながる可能性があります。

500 mA 以上の電流を供給する DC 12V 電源アダプタのみを使用してください。

- 適切な電源を使用しない場合、このデバイスは動作しません。

すべてのケーブルを正しく取り付けした後、溝の中のケーブルの下部と上部に液体シリコンを約 10 mm 幅で塗布します。IP65 規格に準拠するため、ケーブルカバーを取り付ける必要があります。

- ケーブルカバーが正しく取り付けられていないと、デバイスの誤動作、または水やほこりによる損傷の原因となる場合があります。

本製品を野外に設置する場合は、囲いの中に設置することを推奨します。

Secure I/O 2、電子ロック、および BioStation 2 ごとに独立した電源を使用してください。

- これらのデバイスを同じ電源に接続して使用すると、デバイスが正常に機能しない場合があります。

操作手順

使用中に製品を落したり、打撃や衝撃を与えたりしないでください。

- 故障につながる可能性があります。

パスワードは他人に知られないようにし、定期的に変更してください。

- 不正侵入につながる可能性があります。

製品のボタンを強く押したり、鋭利な工具で押したりしないでください。

- 故障につながる可能性があります。

汚れた手または物で指紋リーダーを汚したり傷つけたりしないように注意してください。

- これにより性能が低下したり、指紋の読み取りに失敗したりする可能性があります。

柔らかい乾いた布で製品を拭いてください。アルコール、ベンゼン、または水は使用しないでください。

- 製品の故障につながる可能性があります。

BioStation 2 は静電容量式ボタンを使用します。雨天などで湿気（湿度）が多い、または本製品に水分が付いている場合は、柔らかい乾いた布で拭いてください。

バッテリーを誤ったタイプに交換すると、火災の危険性があります。

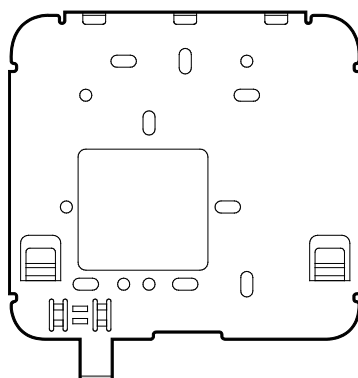
バッテリーは、地域および国の廃棄規則に従って廃棄してください。

はじめに

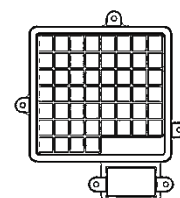
部品



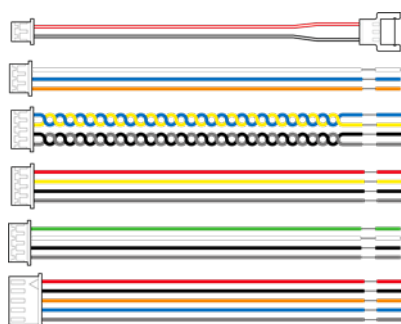
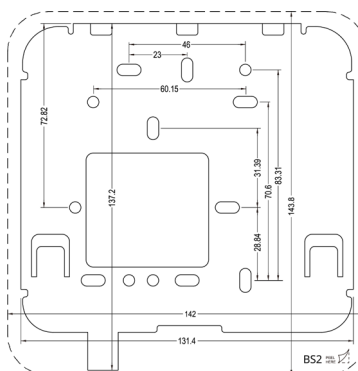
BioStation 2



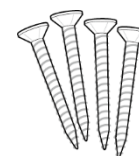
壁用ブラケット



ケーブルカバー

ブラケット固定ねじ
(星形)接続ケーブル
(1 x 2 ピン、1 x 3 ピン、3 x 4 ピン、
1 x 5 ピン)

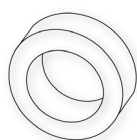
穴あけ用テンプレート



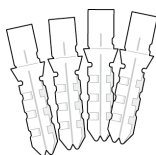
固定ねじ x 4



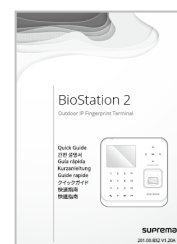
ダイオード



フェライト磁心



PVC アンカー x 4

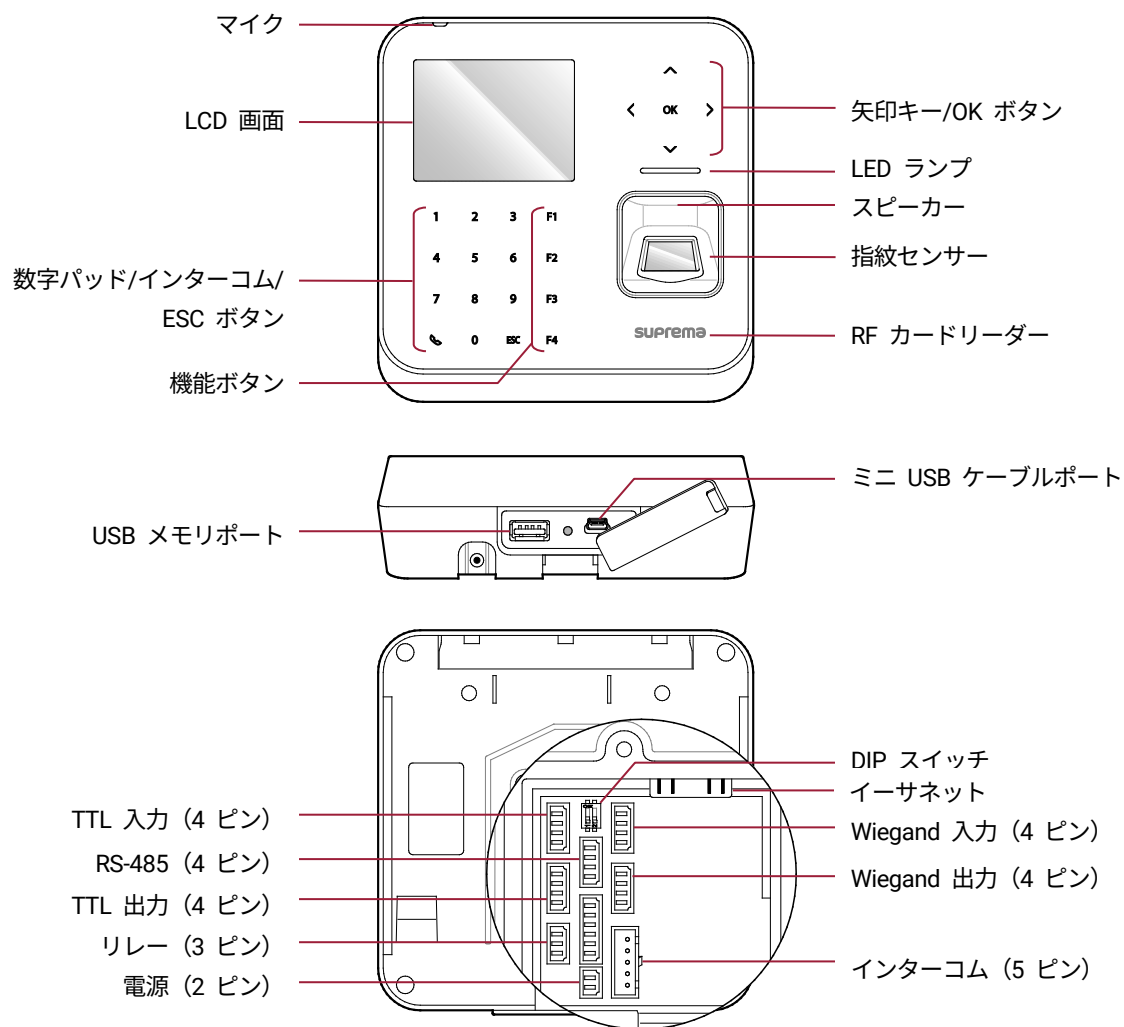
オープンソースの
ソフトウェアガイド

クイックガイド

注意

- 製品の設置場所によって、部品が異なる場合があります。
- 製品をブラケットに組み付けるときには、セキュリティを強化するために、製品固定ねじの代わりに付属のブラケット固定ねじ（星形）を使用できます。
- インストールの詳細については、Suprema のウェブサイト（www.supremainc.com）にアクセスして、インストールガイドを参照してください。

部品



名前	説明
マイク	ユーザーの声をインターコムに送信します。
LCD 画面	さまざまな情報または設定を表示します。
数字パッド/インターコム /ESC ボタン	<ul style="list-style-type: none"> 1〜9：数字/文字を入力、またはメニュー項目を選択します。 ：インターコムに接続します。 ESC：メニューを開く、前の画面に戻る、または入力をキャンセルします。
機能ボタン	T&A ファンクションキーとして機能するか、サブメニュー項目を選択します。
矢印キー/OK ボタン	<ul style="list-style-type: none"> へ：文字タイプを変更します。 ∨：文字タイプを変更、または T&A イベントを選択します。 く：数字/文字を削除します。 〉：記号を挿入、または項目を設定します。 OK：項目を選択、または設定を保存します。
スピーカー	音声を出力します。
LED ランプ	さまざまな色で製品の状態を表示します。
指紋センサー	指紋を読み取ります。
RF カードリーダー	RF カードを読み取ります。
USB メモリポート	USB メモリスティックを接続します。
ミニ USB ケーブルポート	今後サポートされます。
TTL 入力 (4 ピン)	TTL 入力/出力ケーブルを接続します。
RS-485 (4 ピン)	RS-485 ケーブルを接続します。
TTL 出力 (4 ピン)	TTL 入力/出力ケーブルを接続します。
リレー (3 ピン)	リレーケーブルを接続します。
電源 (2 ピン)	電源ケーブルを接続します。
DIP スイッチ	RS-485 インターフェイスの終端抵抗をオンにします。 <ul style="list-style-type: none"> 終端抵抗を使用するには、DIP スイッチ 1 を ON に設定します。
イーサネット	イーサネットケーブルを接続します。
Wiegand 入力 (4 ピン)	Wiegand 入力/出力ケーブルを接続します。
Wiegand 出力 (4 ピン)	Wiegand 入力/出力ケーブルを接続します。
インターコム (5 ピン)	インターコムケーブルを接続します。

ケーブルとコネクタ

電源



ピン	名前	色
1	PWR +VDC	赤 (白のストライプ)
2	PWR GND	黒 (白のストライプ)

リレー



ピン	名前	色
1	RLY NO	白
2	RLY COM	青
3	RLY NC	オレンジ

RS-485



ピン	名前	色
1	485 TRXP	青
2	485 TRXN	黄
3	485 GND	黒
4	SH GND	グレー

TTL 入力/出力



ピン	名前	色
1	TTL IN0/OUT0	赤
2	TTL IN1/OUT1	黄
3	TTL GND	黒
4	SH GND	グレー

Wiegand 入力/出力



ピン	名前	色
1	WG IN0/OUT0	緑
2	WG IN1/OUT1	白
3	WG GND	黒
4	SH GND	グレー

インターコム



ピン	名前	色
1	INPH +VDC	赤
2	INPH GND	黒
3	INPH AUD	オレンジ
4	INPH DTA	青
5	SH GND	グレー

指紋を登録する方法

指紋認識を向上させるには、指紋を正しく登録することが重要です。BioStation 2 には強力な指紋アルゴリズムが搭載されており、リーダーに置かれた指の角度や位置が最適でない場合でも、指紋を認識することが可能です。しかしながら、次の手順に従って指紋を登録すると、認識の性能が向上します。

登録に最適な指を選択する

- 各ユーザーは最大 10 個の指紋を登録できます。指を怪我していたり擦り傷があったりする場合は、別の指を使用することをお勧めします。
- 指紋認識が失敗する場合は同じ指を複数回登録することができ、これにより認識の性能が向上します。
- 指を怪我している場合、または指紋が不明瞭な場合は、別の指で登録してください。
- 人差し指と中指が指紋の登録に適しています。その他の指は指紋センサーの中央に置くのが難しい傾向があるため、認識率が低下する可能性があります。



指紋を登録する方法

- 1 指紋を登録するときは、LCD 画面に「1 番目の指をスキャンしてください」というメッセージが表示されます。指紋センサーに指を置き、認識を向上させるため、そっと押し付けます。



- 2 ビープ音の後、もう一度スキャンするように通知されます。指を離してからもう一度置き、スキャンしてください。（登録するには、同じ指を 2 回スキャンする必要があります。）

注意

指紋を登録する際の注意事項

このデバイスは、スキャンした指紋を登録された指紋と照合するため、指紋登録が最も重要な手順です。指紋を登録する場合は、以下を確認してください。

- 指を指紋センサーにしっかりと置き、指紋センサーが完全に読み取れるようにします。
- 指紋の中央をセンサーの中央と合わせてください。
- 指を怪我している場合、または指紋が不明瞭な場合は、別の指で登録してください。
- 画面の指示に従って指を正しく置き、読み取り中は指を動かさないようにしてください。
- 指の腹の全面でセンサーを完全に覆うように指を置いてください。



指紋認識が失敗した場合

BioStation 2 は、季節の変化または指の状態に関係なく指紋を読み取ることができます。ただし、外部の環境または指の位置が認識の性能に影響を与える可能性があります。

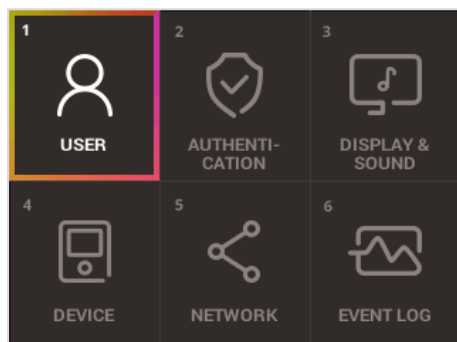
指紋認識に失敗する場合は、次の対策をお勧めします。

- 指に水や汗が付着している場合は、指をスキャンする前に拭き取ってください。
- 指が乾燥しすぎている場合は、指をスキャンする前に指先に軽く息を吹きかけてください。
- 指を怪我している場合は、別の指で登録してください。
- 指紋認識が失敗し続ける場合は、「指紋を登録する際の注意事項」に従って指紋を再登録してください。

管理者メニュー

フルメニュー

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 目的のメニュー項目を選択します。

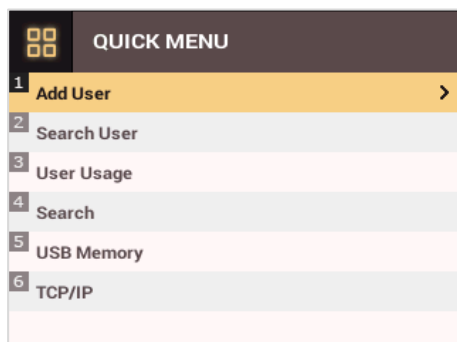


注意

- デバイスに管理者が設定されていない場合、**ESC** ボタンを押すだけで誰でもメニューにアクセスできます。

クイックメニュー

- 1 **ESC** ボタンを 1 秒以上押し続けてから、ボタンを放します。次に、自分自身を管理者として認証します。
- 2 目的のメニュー項目を選択します。



注意

- デバイスに管理者が設定されていない場合、**ESC** ボタンを長押しして放すだけで、誰でもクイックメニューにアクセスできます。

ユーザー管理

ユーザー情報の追加

ユーザー情報および指紋を登録できます。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 **[USER]** > **[Add User]** の順に移動し、**[OK]** を押します。

- 3 項目を選択し、>ボタンを押します。項目を設定した後、**[OK]** を押し、ユーザー情報を登録します。
 - **ID**：ユーザー ID として登録する番号を 1 ～ 429467295 までの範囲で入力します。**[User ID Type]** が **[Alphanumeric]** に設定されている場合は、英数字と記号 (_ , -) の組み合わせを ID に使用できます。最大 32 文字まで入力できます。
 - **Name**：数字ボタンを使用してユーザー名を入力します。^ / v ボタンを押して文字と数字を切り替えます。**F1/F2** を押すと、さらに文字が表示されます。
 - **PIN**：PIN を入力します。PIN を入力して **[OK]** を押します。PIN をもう一度入力して確定し、**[OK]** ボタンを押します。PIN の流出を防ぐため、PIN 番号は必ず 4～16 桁にします。
 - **Fingerprint**：ユーザー認証用の指紋を登録します。登録した指の指紋をスキャンした後、同じ指をもう一度スキャンする必要があります。指紋を登録しない場合は、**ESC** ボタンを押します。
 - **Card**：ユーザー認証用のカードを登録します。ユーザーに割り当てるカードをスキャンします。別のカードを登録しない場合は、**ESC** ボタンを押します。
 - **User Level**：ユーザーに割り当てる権限を選択します。< / > ボタンを使用して、ユーザーレベルを選択します。
 - **Start Date**：ユーザーアカウントの開始日を設定します。数字ボタンを押して日付を入力します。< ボタンを使用して日付を削除します。> ボタンを使用して区切り記号を入力します。
 - **Expiration Date**：ユーザーアカウントの有効期限を設定します。数字ボタンを押して日付を入力します。< ボタンを使用して日付を削除します。> ボタンを使用して区切り記号を入力します。
 - **Security Level**：1:1 認証のセキュリティレベルを設定します。
 - **Duress**：緊急時の指紋として使用する指紋のインデックスを選択します。これは、2 つ以上の指紋が登録されている場合にのみ使用できます。
 - **Private Auth Mode**：各ユーザーの認証モードを変更します。目的の項目を選択し、< / > ボタンを押して設定を変更します。

注意

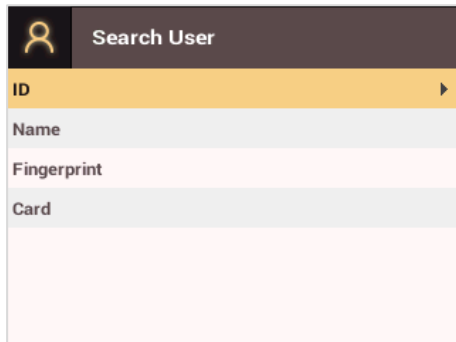
使用可能なメニューは、選択したユーザーレベルによって異なります。

- **None**：メニューを使用できない通常のユーザーレベルを示します。
- **Administrator**：ユーザーはすべてのメニューを使用できます。
- **Configuration**：ユーザーは、**[AUTHENTICATION]**、**[DISPLAY & SOUND]**、**[DEVICE]**、**[NETWORK]**、および **[EVENT LOG]** メニューを使用できます。
- **User Mgmt**：ユーザーは、**[USER]** および **[EVENT LOG]** メニューを使用できます。

ユーザー情報の編集

Administrator および User Mgmt のユーザーレベルを持つユーザーは、ユーザー情報を変更できます。指紋またはユーザーのカードを追加したり、PIN 番号やアクセスレベルを変更したりすることもできます。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 **[USER]** > **[Search User]** の順に移動し、**[OK]** を押します。



- 3 検索方法を選択し、>ボタンを押します。**ID**、**Name**、**Fingerprint**、または **Card** でユーザーを検索できます。
 - 検索方法を選択せずに **[OK]** を押すと、すべてのユーザーのリストが表示されます。
- 4 編集するユーザーを選択し、**F2** を押します。「ユーザー情報の追加」を参照して、情報を編集します。
 - **F3** を押し、次に **[OK]** ボタンを押してユーザーを削除します。

注意

- 入退グループは BioStar 2 で登録できます。入退グループの登録の詳細については、『BioStar 2 Administrator Guide』を参照してください。

すべてのユーザーの削除

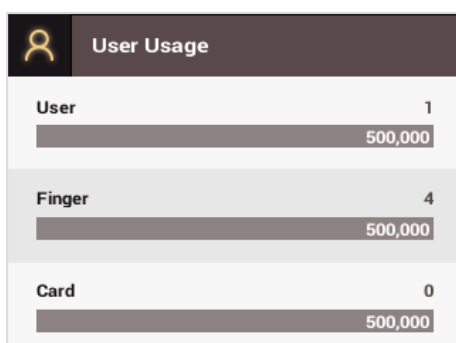
すべての登録済みユーザーを削除できます。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 **[USER]** > **[Delete User]** の順に移動し、**[OK]** を押します。
- 3 **[OK]** を押すと、すべての登録済みユーザーが削除されます。

ユーザーの使用状況の確認

登録済みユーザー、指紋、およびカードの数を表示します。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 **[USER]** > **[User Usage]** の順に移動し、**[OK]** を押します。



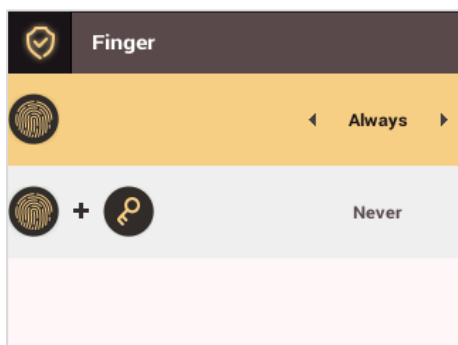
User Usage	
User	1 500,000
Finger	4 500,000
Card	0 500,000

認証設定

Finger

指紋を使用する各認証方法に対して、スケジュールを設定できます。

- 1 ESC ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 [AUTHENTICATION] > [Finger] の順に移動し、[OK] を押します。



- 3 項目を選択し、</>ボタンを押してスケジュールを設定します。
 - : このモードでは指紋のみが使用されます。
 - : このモードでは、指紋認証後に PIN を入力する必要があります。
- 4 [OK] を押して設定を保存します。

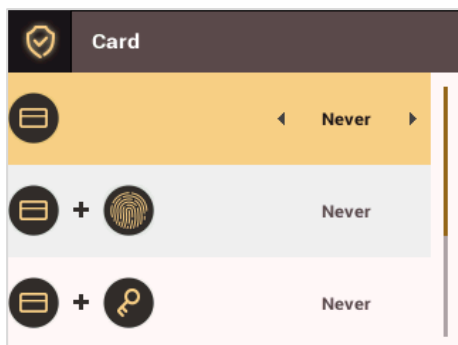
注意

- BioStar 2 にはスケジュールを設定できます。設定されたスケジュールがない場合は、[Never] または [Always] を選択できます。
- スケジュール設定の詳細については、『BioStar 2 Administrator Guide』を参照してください。







Card

カードを使用する各認証方法に対して、スケジュールを設定できます。

- 1 ESC ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 [AUTHENTICATION] > [Card] の順に移動し、[OK] を押します。



- 3 項目を選択し、</>ボタンを押してスケジュールを設定します。
 - : このモードでは、カードのみが使用されます。
 - : このモードでは、カード認証後に指紋認証が必要です。
 - : このモードでは、カード認証後に PIN を入力する必要があります。

-  +  /  : このモードでは、カード認証後に指紋認証または PIN の入力が必要です。
-  +  +  : このモードでは、カード認証後に指紋認証と PIN 入力の両方が必要です。

4 [OK] を押して設定を保存します。

注意

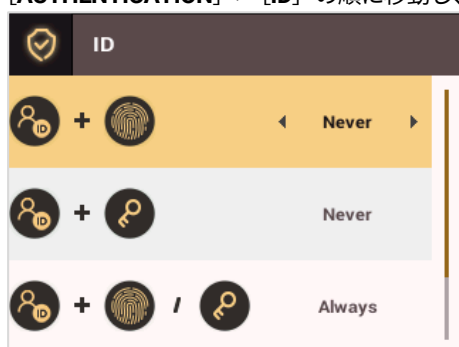
- BioStar 2 ではスケジュールを設定できます。設定されたスケジュールがない場合は、[Never] または [Always] を選択できます。
- スケジュール設定の詳細については、『BioStar 2 Administrator Guide』を参照してください。

ID











ID を使用する各認証方法に対して、スケジュールを設定できます。

1 ESC ボタンを押し、管理者として認証します。

2 [AUTHENTICATION] > [ID] の順に移動し、[OK] を押します。



3 項目を選択し、</>ボタンを押してスケジュールを設定します。

-  +  : このモードでは、ID の入力後に指紋認証が必要です。
-  +  : このモードでは、ID を入力した後に PIN を入力する必要があります。
-  +  /  : このモードでは、ID の入力後に指紋認証または PIN の入力が必要です。
-  +  +  : このモードでは、ID の入力後に指紋認証と PIN 入力の両方が必要です。

4 [OK] を押して設定を保存します。

注意

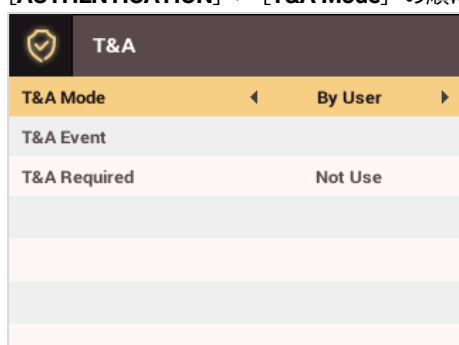
- BioStar 2 ではスケジュールを設定できます。設定されたスケジュールがない場合は、[Never] または [Always] を選択できます。
- スケジュール設定の詳細については、『BioStar 2 Administrator Guide』を参照してください。

T&A モード

T&A モードの登録オプションを選択できます。

1 ESC ボタンを押し、管理者として認証します。

2 [AUTHENTICATION] > [T&A Mode] の順に移動し、[OK] を押します。

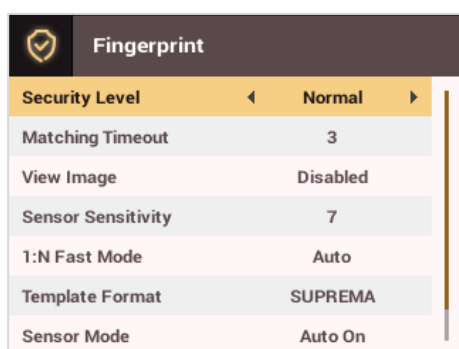


- 3 項目を選択し、設定を行います。
 - **T&A Mode** : T&A モードの使用方法を選択します。
 - **T&A Event** : T&A イベントを確認します。
 - **T&A Required** : T&A モードの登録オプションを選択します。 **[Use]** を選択した場合、認証時に選択する必須オプションとして、T&A イベントを設定できます。
- 4 **[OK]** を押して設定を保存します。

指紋

指紋認証の設定を行います。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 **[AUTHENTICATION]** > **[Fingerprint]** の順に移動し、**[OK]** を押します。



- 3 項目を選択し、**< / >**ボタンを押して設定を変更します。
 - **Security Level** : 1:N 認証のセキュリティレベルを設定します。
 - **Timeout** : タイムアウト時間を設定します。設定された時間内に認証が完了しなかった場合、認証は失敗します。
 - **View Image** : 指紋をスキャンしたときに、元の画像を表示できます。
 - **Sensor Sensitivity** : 指紋リーダーセンサーの感度レベルを設定します。センサーの感度レベルを高くして、より詳細な指紋情報を取得する場合は、センサーの感度を高に設定します。
 - **1:N Fast Mode** : 指紋認証の速度を設定します。 **[Auto On]** を選択すると、デバイスに登録されている指紋テンプレートの合計数に応じて、認証速度が設定されます。
 - **Template Format** : 指紋テンプレートの形式を設定します。デフォルトの形式は SUPREMA です。テンプレートの形式を変更する場合は、以前に保存したすべての指紋が使用できなくなる可能性があるため、注意してください。
 - **Sensor Mode** : **[Auto On]** を選択すると、指紋センサーは指の存在を検出します。センサーに指が触れている間は、センサーがオンになります。 **[Always On]** を選択すると、指紋センサーは常にオンになります。
 - **Advanced Enrollment** : 高品質の指紋データを保存するために、スキャンした指紋の品質を確認することができます。 **[Enabled]** を選択すると、指紋の品質が低い場合にユーザーに通知します。これにより、ユーザーが指紋を正しくスキャンすることができます。
- 4 **[OK]** を押して設定を保存します。

注意

- テンプレートタイプの変更は、すべてのユーザーの指紋情報を削除した後に行ってください。ユーザーの指紋情報がデバイスに保存されていると、テンプレートタイプを変更できません。

システムセットアップ

表示とサウンド

デバイスの表示とサウンドの設定ができます。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 **[DISPLAY & SOUND]** に移動し、**[OK]** を押します。



- 3 項目を選択し、**< / >**ボタンを押して設定を変更します。
 - **Theme**：ホーム画面のスタイルを変更します。
 - **Background**：ホーム画面の背景に表示する項目を選択します。
 - **Server Private Msg.**：ユーザー認証時に画面に表示されるプライベートメッセージを使用するかどうかを設定します。
 - **Backlight Timeout**：LCD 画面のライトが点灯し続ける時間（秒単位）を設定します。
 - **Menu Timeout**：メニュー画面が自動的に消えるまでの時間（秒単位）を設定します。指定した時間内にボタン入力がない場合、ディスプレイはホーム画面に戻ります。
 - **Msg Timeout**：設定完了メッセージまたは通知メッセージが自動的に消えるまでの時間（秒単位）を設定します。
 - **Language**：使用する言語を選択します。
 - **Voice Instruction**：ビープ音の代わりに音声指示を使用できます。
 - **Volume**：音量を調節します。

注意

- **[Server Private Msg.]** はサーバー上で設定できます。サーバー上で設定していない場合は、デバイスで **[Server Private Msg.]** を有効にしても、認証成功時にメッセージはデバイスに表示されません。

- 4 **[OK]** を押して設定を保存します。

デバイス

日付と時刻

日付と時刻の設定ができます。正確なログデータを収集するために、正しい設定を行ってください。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 **[DEVICE]** > **[Date & Time]** の順に移動し、**[OK]** を押します。

Date & Time	
Date	2015/03/03
Time	15:29:59
Time Zone	UTC +9:00
Time Sync	Disabled
Date Format	YYYY/MM/DD
Time Format	24-Hour

- 3 項目を選択し、**< / >**ボタンを押して設定を変更します。
 - **Date**：現在の日付を設定します。数字ボタンを押して日付を入力します。
 - **Time**：現在の時刻を設定します。数字ボタンを押して時刻を入力します。
 - **Time Zone**：地域のタイムゾーンを設定します。
 - **Time Sync**：時刻をサーバーと同期します。サーバーと時刻を同期するには、**[Use]** を選択します。
 - **Date Format**：日付形式を選択します。**[YYYY/MM/DD]**、**[MM/DD/YYYY]**、または**[DD/MM/YYYY]**の形式の中から選択できます。
 - **Time Format**：時刻形式を選択します。**[24 hour]**または**[12 hour (AM/PM)]**の形式を選択できます。

注意

- 数字ボタンを押して、**日付**と**時刻**を入力します。入力した値を削除するには、**<**ボタンを使用します。**>**ボタンを使用して区切り記号を入力します。

夏時間

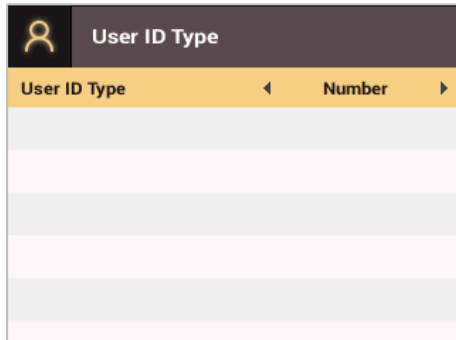
夏時間を適用してデバイスを使用できます。開始時間と終了時間を正しく設定します。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者レベルの認証情報を使用して認証します。
- 2 **[DEVICE]** > **[Daylight Saving Time]** の順に選択し、**[OK]** を押します。
- 3 項目を選択し、**< / >**ボタンを押して設定を変更します。
- 4 設定を保存するには、**[OK]** を押します。

ユーザー ID のタイプ

デバイスに登録するユーザー ID のタイプを、数字または英数字に設定できます。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者レベルの認証情報を使用して認証します。
- 2 **[DEVICE]** > **[User ID Type]** の順に選択し、**[OK]** を押します。

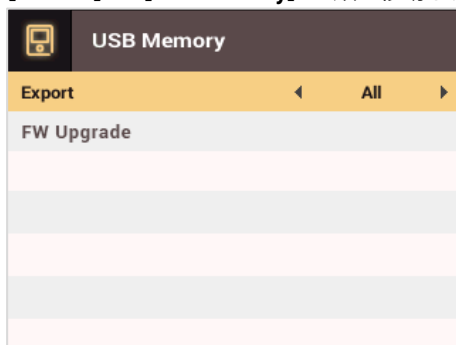


- 3 **</>** ボタンを押して設定を変更します。
- 4 設定を保存するには、**[OK]** を押します。
- 5 **[OK]** を押して設定を保存します。

USB メモリ

USB メモリスティックを接続することで、ログ、データ、および設定データを USB メモリスティックと相互にインポートまたはエクスポートすることができ、またファームウェアをアップグレードすることができます。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 **[DEVICE]** > **[USB Memory]** の順に移動し、**[OK]** を押します。



- 3 項目を選択し、設定を変更します。
 - **Export** : 接続されている USB メモリスティックにエクスポートするデータを選択します。**</>** ボタンを押して項目を選択し、**[OK]** を押します。
 - **FW Upgrade** : USB メモリスティックにファームウェアファイルが保存されている場合は、使用するファームウェアファイルを選択し、**[OK]** を押してファームウェアをアップグレードします。

注意

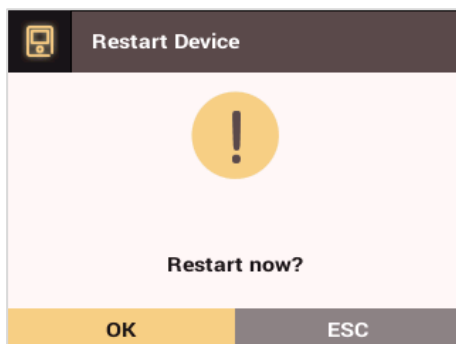
サポートされている USB メモリスティックは次のとおりです。他のメモリスティックを使用すると、正常に動作しない可能性があります。

- サムスン電子：SUM-LSB 8 GB、SUM-PSB 8 GB、SUM-PSB 16 GB、および SUM-BSG 32 GB
- LG エレクトロニクス：XTICK J3 WINDY 8 GB、SMART USB MU1 White 8 GB、MU 1 USB 32 GB、MU28GBC 32 GB、XTICK MOBY J1 16 GB
- サンディスク：Cruzer 16 GB、Cruzer Blade CZ50 4 GB、Cruzer Blade CZ50 32 GB、CZ48 Ultra USB 3.0 64 GB、CZ80 USB3.0 64 GB、CZ52 64 GB、Cruzer Glide Z60 128 GB、Cruzer Force CZ71 32 GB
- ソニー：Micro Vault Click 8 GB、MicroVault CLICK 16 GB、USM-SA1 32 GB
- トランセンド：JetFlash 760 8 GB、JetFlash 760 32 GB、JetFlash 500 8 GB
- Memorette：MINI500 8 GB
- A-DATA：S102 PRO 8 GB
- TriGem：Pastel 8 GB

デバイスの再起動

デバイスを再起動できます。

- 1** **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2** **[DEVICE]** > **[Restart Device]** の順に移動し、**[OK]** を押します。



- 3** **[OK]** を押してデバイスを再起動します。キャンセルするには、**ESC** ボタンを押します。

デフォルト設定の復元

デバイス設定、ネットワーク設定、およびオペレータレベルがリセットされます。

- 1** **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2** **[DEVICE]** > **[Restore Default]** の順に移動し、**[OK]** を押します。
 - Reset All Settings**：デバイスに保存されているすべての設定をリセットできます。**[OK]** を押して、すべてのデバイス設定をリセットします。キャンセルするには、**ESC** ボタンを押します。
 - Reset without Network Settings**：ネットワーク設定以外のすべての設定をリセットできます。**[OK]** を押して、ネットワーク設定以外のすべての設定をリセットします。キャンセルするには、**ESC** ボタンを押します。
 - Factory Default**：デバイスに保存されているすべての情報とルート証明書を削除し、デフォルト設定を復元することができます。
 - Delete the Root Certificate**：デバイスに保存されているルート証明書を削除できます。

3 デフォルトの復元を進めると、デバイスが再起動します。

注意

- リセットすると、オペレータレベルもリセットされます。リセット後は、必ずオペレータレベルを再度設定してください。
- 言語設定はリセット後も変更されません。
- [Factory Default] メニューは、ルート証明書がデバイスに保存されている場合に使用できます。
- [Delete the Root Certificate] メニューを使用できるのは、ルート証明書がデバイスに保存されており、管理者が指定されている場合のみです。

その他の設定

リレー

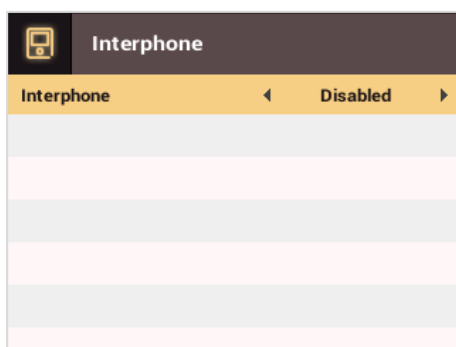
オープン時間と、デバイスの Exit ボタンの入力ポートを設定できます。このオプションは、デバイスをスタンドアロンとして使用する場合に便利です。

- ESC ボタンを押し、管理者レベルの認証情報を使用して認証します。
- [DEVICE] > [Relay] の順に選択し、[OK] を押します。
 - Relay**：リレーを有効にするかどうかを設定できます。オープン時間および Exit ボタンの入力ポートを設定するには、[Enabled] に設定します。
 - Open Time**：標準のユーザー認証が行われたときにドアを開けておく期間を設定します。
 - Exit Button**：Exit ボタンが接続されている入力ポートを選択します。
- 設定を保存するには、[OK] を押します。

インターコム

インターコムを使用するかどうかを選択できます。

- ESC ボタンを押し、管理者として認証します。
- [DEVICE] > [Interphone] の順に移動し、[OK] を押します。



- 3 インターコムを接続したら、</>ボタンを押して **[Enabled]** を選択します。

セキュアタンパー

タンパーをオンにすると、ユーザー全体、ログ全体、およびセキュリティキーを削除するように設定できます。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者レベルの認証情報を使用して認証します。
- 2 **[DEVICE]** > **[Secure Tamper]** の順に選択し、< 4または6 >を押して設定を変更します。
- 3 設定を保存するには、**[OK]** を押します。

デバイス情報

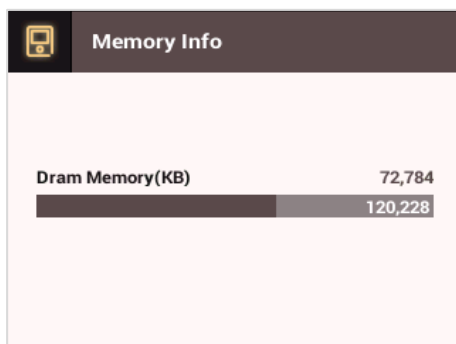
モデル名、デバイス ID、FW バージョン、および MAC アドレスを表示します。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 **[DEVICE]** > **[Device Info]** の順に移動し、**[OK]** を押します。
 - モデル名、デバイス ID、HW/FW/カーネルバージョン、およびイーサネット/WiFi MAC アドレスを表示します。
- 3 デバイス情報を確認して、**[OK]** を押します。

メモリ情報

メモリの使用状況を表示します。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 **[DEVICE]** > **[Memory Info]** の順に移動し、**[OK]** を押します。



- 3 メモリ情報を確認して **[OK]** を押します。

ネットワーク

TCP/IP 設定

デバイスのネットワーク設定を行うことができます。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 **[NETWORK]** > **[TCP/IP]** の順に移動し、**[OK]** を押します。
- 3 **</>** ボタンを押しして **[Type]** を選択し、項目を選びます。**[Ethernet]** または **[Wireless]** を選択できます。

TCP/IP	
Type	Ethernet
PORT	51211
DHCP	Enabled
IP Address	192.168.16.141
Gateway	192.168.16.1
Subnet Mask	255.255.255.0

TCP/IP	
Type	Wireless
AP Search	MKNexus5
Encryption	None
Password	
PORT	51211
DHCP	Enabled
IP Address	192.168.16.141

- **Port**：デバイスのポート番号を入力します。
- **DHCP**：DHCP を使用するかどうかを選択します。**[Disabled]** を設定すると、ユーザーは **[IP Address]**、**[Gateway]** および **[Subnet Mask]** を変更できます。
- **IP Address**：デバイスの IP アドレスを入力します。
- **Gateway**：デバイスのゲートウェイアドレスを入力します。
- **Subnet Mask**：デバイスのサブネットマスクアドレスを入力します。
- **AP Search**：接続先の AP を選択します。
- **Encryption**：AP の暗号化方式を表示します。
- **Password**：AP ログインパスワードを入力します。
- **Port**：デバイスのポート番号を入力します。
- **DHCP**：DHCP を使用するかどうかを選択します。**[Disabled]** を選択すると、ユーザーは **[IP Address]** を変更できます。
- **IP Address**：デバイスの IP アドレスを入力します。

- 4 **[OK]** を押して設定を保存します。

注意

- IP アドレス、ゲートウェイアドレス、およびサブネットマスクアドレスを入力するには、数字ボタンを押します。入力した値を削除するには、**<** ボタンを使用します。**>** ボタンを使用して区切り記号を入力します。
- **[Wireless]** を使用するには、ワイヤレスルーターが必要です。ワイヤレスルーターのインストールと設定の詳細については、ワイヤレスルーターのマニュアルを参照してください。

サーバー設定

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 **[NETWORK]** > **[Server]** の順に移動し、**[OK]** を押します。

Server	
Connection Mode	Server > Device
Server URL	
Server IP	0.0.0.0
Server Port	51212

- 3 項目を選択し、設定を変更します。
 - **Connection Mode** : **[Device > Server]** を選択して、デバイスからサーバーに、直接接続信号を送信します。 **[Server > Device]** を選択すると、**[Server IP]** および **[Server Port]** のアドレスは入力できません。
 - **Server URL** : **[Server IP]** の代わりに BioStar 2 サーバーの URL を入力します。 **[Connection Mode]** で **[Device > Server]** が選択されている場合に値を入力できます。
 - **Server IP** : BioStar 2 がインストールされている PC の IP アドレスを入力します。 **[Connection Mode]** で **[Device > Server]** が選択されている場合に値を入力できます。
 - **Server Port** : BioStar 2 がインストールされている PC のポートアドレスを入力します。 **[Connection Mode]** で **[Device > Server]** が選択されている場合に値を入力できます。
- 4 **[OK]** を押して設定を保存します。

注意

- **[Server IP]** および **[Server Port]** の値を入力するには、数字ボタンを押します。入力した値を削除するには、**<**ボタンを使用します。**>**ボタンを使用して区切り記号を入力します。

RS-485 設定

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 **[NETWORK]** > **[RS-485]** の順に移動し、**[OK]** を押します。

RS-485	
Mode	Default
Baud Rate	115200

- 3 項目を選択し、**< / >**ボタンを押して設定を変更します。
 - **Mode** : **[RS-485]** モードを選択します。
 - **Baud Rate** : ボーレートをを選択します。
- 4 **[OK]** を押して設定を保存します。

イベントログの確認

ログの検索

条件を設定してからログを検索できます。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 **[EVENT LOG]** > **[Search]** の順に移動し、**[OK]** を押します。


Search	
Start Date	2015.3.3
Start Time	00:00:00
End Date	2015.3.3
End Time	23:59:59
Event	All
T&A Event	All
User ID	

- 3 項目を選択し、**< / >**ボタンを押して条件を変更します。**[OK]** を押すと、一致するログが画面に表示されます。
- 4 前の画面に戻るには、**ESC** ボタンを押します。

すべてのログの削除

デバイスに保存されているすべてのログを削除できます。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 **[EVENT LOG]** > **[Delete All]** の順に移動し、**[OK]** を押します。

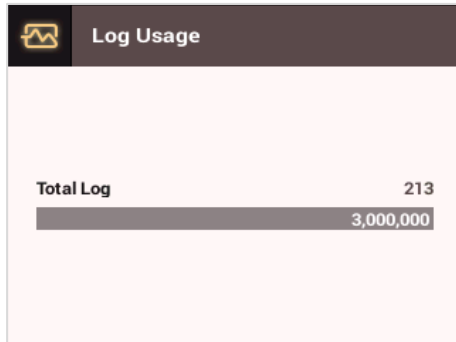
Delete Logs	
	
<p>Are you sure to delete all logs?</p>	
OK	ESC

- 3 **[OK]** を押して、すべてのログを削除します。キャンセルするには、**ESC** ボタンを押します。

ログの使用状況の確認

ログの使用状況を表示します。

- 1 **ESC** ボタンを押し、管理者として認証します。
- 2 **[EVENT LOG]** > **[Log Usage]** の順に移動し、**[OK]** を押します。



- 3 ログの使用状況を確認したら、**[OK]** を押します。

トラブルシューティング

サービス依頼前のチェックリスト

カテゴリ	問題	考えられる原因と対処方法
電源	デバイスに電力が供給されていますが、デバイスが動作しません。	<ul style="list-style-type: none"> ターミナルがブラケットから離れている場合、タンパースイッチが働いて動作しない場合があります。 アダプタまたは電源接続ケーブルを確認してください。
PIN	PIN を忘れました。	<ul style="list-style-type: none"> 通常のユーザー PIN については、管理者に問い合わせ、再度 PIN を入力してください。 管理者 PIN を忘れた場合は、設置担当者にお問い合わせください。
	PIN を入力して [OK] ボタンを押しても、ロックされたドアを開くことができません。	<ul style="list-style-type: none"> 登録済みの PIN が正しく入力されているか確認してください。 PIN が最近変更されたかどうかを確認してください。 PIN が見つからない場合は、管理者に連絡して PIN を変更してください。
指紋	指紋の登録に成功しましたが、指紋認識が頻繁に失敗します。	<ul style="list-style-type: none"> 「指紋を登録する方法」を参照し、指紋を再度登録してください。 指紋ごとの特性の違いにより認識率に差があるため、別の指紋を登録してみてください。 指紋が多数登録されている場合は、[Matching Timeout] の設定を変更してから、もう一度試してください。 指を怪我した場合、その指が別人の指と認識されることがあります。
	指紋認識が機能しません。	<ul style="list-style-type: none"> 指または指紋センサーに汗、水、またはほこりが付着していないか確認し、きれいに拭いてください。 指と指紋センサーを乾いた布で拭いてから、もう一度試してください。 指が乾燥しすぎている場合は、指に息を軽く吹きかけてからもう一度試してください。
	指紋センサーがオンになりません。	<ul style="list-style-type: none"> [Sensor Mode] が [Auto On] に設定されている場合、指紋センサーは指の存在を検出します。センサーに指が触れている間は、センサーがオンになります。指紋センサーをオンのままにする場合は、[AUTHENTICATION] > [Fingerprint] > [Sensor Mode] の順に移動し、[Always On] を選択します。
ドアロック	ドアを閉めてもロックが作動しません。	<ul style="list-style-type: none"> 電子ロックに問題がある可能性があります。設置担当者に確認を依頼してください。
時間	デバイスに表示される時間が正しくありません。	<ul style="list-style-type: none"> BioStation 2 には内蔵バッテリーが含まれていますが、システムに長時間電力が供給されないと、内蔵バッテリーの放電により時間が不正確になることがあります。「日付と時刻」を参照して時刻を調整してください。
管理者の接続	管理者 PIN を忘れたため、管理者モードにアクセスできません。	<ul style="list-style-type: none"> BioStation 2 の管理者は入室の権限を許可する責任があるため、管理者のみがメニューにアクセスできます。 管理者メニューにアクセスできない場合は、事前に定義された手順に従って PIN を発行できます。パスワードを発行する手順については、設置担当者にお問い合わせください。

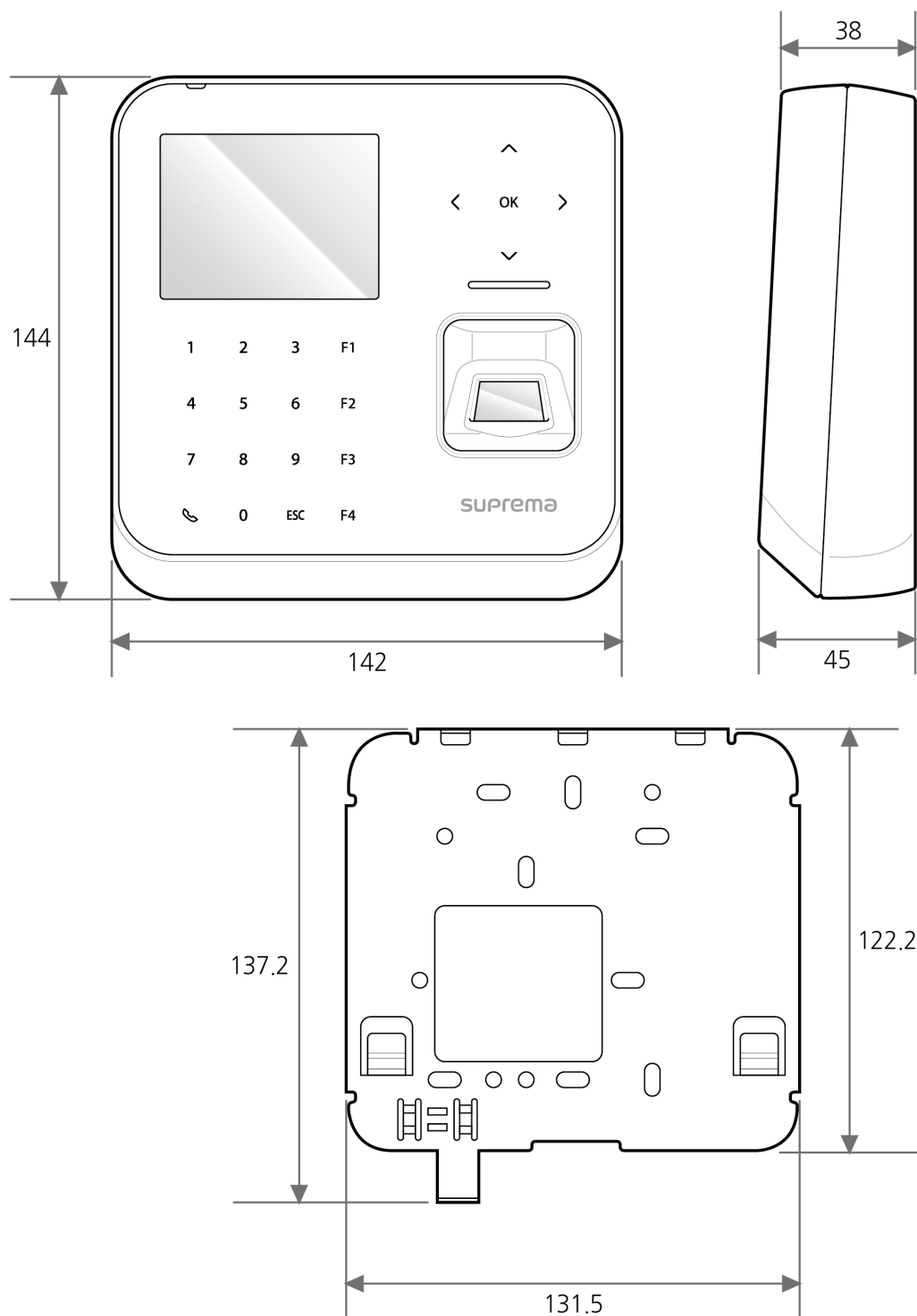
製品仕様

カテゴリ	機能	仕様
メイン	生体認証	指紋
	IP 等級	IP 65
	RF オプション*	<ul style="list-style-type: none"> BS2-OMPW : 13.56 Mhz MIFARE、MIFARE Plus、DESFire/EV1、FeliCa、NFC BS2-OIPW : 13.56 MHz iCLASS SE/SR/Seos、NFC BS2-OHPW : 125 kHz HID Prox BS2-OEPW : 125 kHz EM
キャパシティ	最大ユーザー数 (1:1)	500,000
	最大ユーザー数 (1:N)	20,000
	最大テンプレート数 (1:1)	1,000,000 (指 1 本あたりテンプレート 2 個)
	最大テンプレート数 (1:N)	40,000 (指 1 本あたりテンプレート 2 個)
	テキストログの最大数	3,000,000
インターフェイス	Wi-Fi	✓
	TCP/IP	✓
	RS-485	1 チャンネルホストまたはスレーブ (選択可能)
	Wiegand	1 チャンネル入力、1 チャンネル出力
	TTL 入力	2 チャンネル入力、2 チャンネル出力
	リレー	リレー 1
	USB	USB 2.0 (ホスト)
リレー	電圧	最大 24 VDC
	電流	0.5 A、最大 1 A
ハードウェア	CPU	1.0 GHz
	メモリ	8 GB Flash + 256 MB RAM
	LCD	2.8 インチ QVGA カラー LCD
	LED	マルチカラー
	サウンド	16 ビット Hi-Fi
	動作温度	-20°C~50°C
	タンパー	✓
	電源	9V~18V
	PoE	オプション
	寸法 (W x H x D mm)	142 x 144 x 45 (38)
	証明書	CE、FCC、KC、RoHS、REACH、WEEE

*サポートされているカードリストの詳細については、Suprema 技術サポートチーム (support.supremainc.com) にお問い合わせください。

寸法

(単位：mm)



FCC 準拠情報

このデバイスは、FCC 規則第 15 部に準拠しています。

動作は、次の 2 つの条件に従います。

- (1) このデバイスは、有害な電波干渉を引き起こしてはなりません。また、
- (2) このデバイスは、望ましくない動作を引き起こす可能性のある電波干渉を含め、受信したあらゆる電波干渉を許容する必要があります。

注意：この装置は、FCC 規則の第 15 部に従って、クラス B デジタルデバイスの制限に準拠していることがテストおよび確認されています。これらの制限は、居住地域での設置において有害な電波干渉から適切に保護するためのものです。この装置は、無線周波エネルギーを生成、使用、および放射する可能性があり、指示に従って設置および使用しないと、無線通信に有害な電波干渉が発生することがあります。ただし、特定の設置で電波干渉が発生しないことを保証するものではありません。この装置のオフとオンを切り替えてみて、この装置によってラジオやテレビなどの受信に有害な電波干渉が発生することが判明した場合は、次の方法で電波干渉を解消してみてください。

- 受信アンテナの方向や場所を変更する。
- 装置と受信機の位置を離す。
- 受信機が接続されているコンセントとは別のコンセントに機器を接続する。
- 販売店や、ラジオまたはテレビの経験豊富な技術者に相談する。

製造元によって明示的に承認されていない製品の変更または改変を行った場合、FCC 規則により、ユーザーの装置を操作する権限が無効になる場合があります。

この機器とそのアンテナを、他のアンテナや送信機と一緒に設置または操作しないでください。
RF 被曝の要件を満たすため、アンテナとこの機器の使用者の間隔を 20 cm 以上空ける必要があります。

付録

免責事項

- このガイドに含まれている情報は、Suprema 製品に関して記述したものです。
- お客様の使用権は、Suprema が保証する販売契約および条件に含まれる製品にのみ認められます。このガイドに記載されているその他の知的財産に対するライセンス権は認められません。
- Suprema は、Suprema 製品の販売または使用に関する特定の目的に対する製品の商品性および適合性と同様に、特許権、著作権、または他の知的財産権の侵害に関する表明または保証を一切行いません。
- 医療、救命、生命維持の状況、あるいは本製品の誤作動が人身傷害や生命の喪失につながる可能性がある状況では、Suprema 製品を使用しないでください。ただし、上記に示したいずれかの状況で購入者が本製品を使用しているときに事故が発生した場合、本製品の設計または製造プロセスで不備が発見され、重大な過失であると申し立てられたとしても、Suprema の従業員、子会社、支店、関連会社、または販売代理店は、弁護士費用を含む直接または間接のあらゆる関連費用について責任を負わず、弁済しないものとします。
- Suprema は、製品の安定性、性能、または設計を向上させるため、適切な通知をせずに、随時製品の規格および仕様の変更を行う場合があります。設計者は、「実装予定」または「定義予定」と示されている機能または記述が常に変更の対象であることに注意する必要があります。Suprema は、近い将来、このような機能または記述を実装または定義しますが、互換性の問題を含む間接的な問題については一切責任を負いません。
- 製品を注文する前に最新の仕様書を入手する場合は、Suprema、Suprema の販売代理店、または地域の販売代理店にお問い合わせください。

著作権表示

Suprema がこの文書の著作権を有します。その他の製品名、ブランド、商標の権利は、それらを所有する個人または組織に属します。

オープンソースライセンス

- 本製品のソフトウェアは、GPL の下で使用許諾されている「Linux Kernel 3.x」に基づいています。GPL については、本マニュアルの「[GNU General Public License](#)」を参照してください。
- 本製品は、LGPL の下で使用許諾されている「glibc」ライブラリを使用します。LGPL については、本マニュアルの「[GNU Lesser General Public License](#)」を参照してください。
- 本製品は、LGPL の下で使用許諾されている「QT」ライブラリを使用します。LGPL については、本マニュアルの「[GNU Lesser General Public License](#)」を参照してください。
- 本製品では、OpenSSL およびオリジナル SSLeay のライセンスの下で使用許諾されている「OpenSSL」を使用します。OpenSSL およびオリジナル SSLeay のライセンスについては、本マニュアルの「[OpenSSL ライセンス](#)」と「[オリジナルの SSLeay ライセンス](#)」を参照してください。
- 本製品に含まれる、Linux Kernel 3.x に基づいた修正済みソースコードと glibc および QT ライブラリのソースコードが必要な場合は、tech@supremainc.com にお問い合わせください。

GNU General Public License

バージョン 3、2007 年 6 月 29 日

Copyright © 2007 Free Software Foundation, Inc. <<http://fsf.org/>>

本ライセンス文書の完全な複製は、誰でも複製および頒布できます。ただし変更することはできません。

はじめに

GNU General Public License (GPL) は、ソフトウェアおよびその他の成果物に関する無料のコピーレフトなライセンスです。

ほとんどのソフトウェアや他の実用的な成果物は、ライセンスによって自由に共有および変更できなくなります。これとは対照的に、GNU General Public License は、プログラムのすべてのバージョンを共有し変更する自由を保証する、つまりすべてのユーザーにとってフリーソフトウェアであり続けることを保証するためのものです。フリーソフトウェア財団では、ほとんどのソフトウェアに GNU General Public License を使用していますが、作成者が本ライセンスに基づいて公開した他の成果物にも適用されます。自身のプログラムにも適用できます。

フリーソフトウェアと言う場合、価格ではなく自由使用权を指しています。General Public License は、フリーソフトウェアの複製物を自由に頒布できる（および希望する場合は料金を請求できる）こと、必要に応じてソースコードを受領または取得できること、ソフトウェアの変更や新しいフリープログラムの一部としての使用ができること、およびこれらの行為が許可されていることをユーザーが認識していることを確認するために作られています。

ユーザーの権利を保護するため、他者からこれらの権利を否定されたり、権利の放棄を求められたりしないようにする必要があります。このためユーザーは、ソフトウェアの複製物を頒布または変更する場合に、他者の自由を尊重するという一定の責任を負います。

例えば、当該プログラムの複製物を頒布する場合は、無料か有料かにかかわらず、自分が受け取った同じ自由使用权を相手に与える必要があります。その相手もソースコードを受領または取得できるようにする必要があります。さらに、相手に自身の権利がわかるように、これらの条項を示す必要があります。

GNU GPL を使用する開発者は、次の 2 つのステップでユーザーの権利を保護します。(1) ソフトウェアに関する著作権を主張し、(2) 本ライセンスを提供し、複製、頒布、または改変する法的権限をユーザーに与えます。

開発者および作成者を保護するため、GPL ではこのフリーソフトウェアに保証がないことを明確に記しています。GPL では、ユーザーと作成者双方のため、改変されたバージョンを変更済みとマークすることが必要です。問題が起きたときに、誤って改変前のバージョンの作成者のせいにされないようにするためです。

一部のデバイスは、設計上可能であっても、ソフトウェアの改変バージョンにユーザーがアクセスしてインストールまたは実行できないように設計されています。これは基本的に、ソフトウェアを変更するユーザーの自由を保護する目的に反しています。このような誤用は個人向け製品の分野で組織的に発生していますが、これは最も容認しがたいことです。そのため、本バージョンの GPL は、これらの製品の慣行を禁止するように作成されています。このような問題が他の領域で発生した場合、将来のバージョンの GPL では、ユーザーの自由を保護するため、この条項をこれらの領域に拡張する予定です。

最後に、すべてのプログラムは、ソフトウェア特許の脅威に常にさらされています。国家は、特許によって汎用コンピュータでのソフトウェアの開発および使用を制限することを認めるべきではありません。ただしこのような制限を認める場合、フリープログラムに適用される特許によって、そのプログラムが実質的に特許権者の所有物になってしまう危険性を回避すべきです。このため GPL では、プログラムの自由な使用を阻害するために特許を使用できないことを保証しています。

複製、頒布、および改変に関する厳密な条項と条件を以下に記します。

条項と条件

0. 定義。

「本ライセンス」とは、GNU General Public License バージョン 3 を指します。

「著作権」とは、半導体マスクなど、他の種類の成果物に適用される著作権に類する法律も意味します。

「プログラム」とは、本ライセンス下で使用許諾されている著作権で保護可能な成果物を指します。ライセンスの被許諾者は、「あなた」と呼ばれます。ライセンスの「被許諾者」と「受領者」は個人または組織です。

成果物の「改変」とは、完全な複製物の作成以外に、著作権の許可を必要とする方法で、成果物のすべてまたは一部を複製または適用することを意味します。その結果の成果物は、以前の成果物の「改変バージョン」や、以前の成果物に「基づく」成果物と呼ばれます。

「対象の成果物」とは、改変されていないプログラムか、そのプログラムに基づいた成果物を意味します。

成果物を「プロパゲート」とするとは、コンピュータ上で実行したり私的な複製物を改変したりする以外に、許可がない場合に、該当する著作権法の下で侵害の直接または二次的な法的責任が問われる何らかの行為を成果物に行うことを意味します。プロパゲートには、複製、頒布（改変の有無を問いません）、一般に公開すること、および一部の国でのその他の活動も含まれます。

成果物を「伝達」とするとは、他の当事者が複製物を作成または受領できるようにするプロパゲートの一種を意味します。複製物の転送を伴わない、コンピュータネットワークを介したユーザーとの単なるやり取りは、伝達ではありません。

対話式のユーザーインターフェイスには、「適切な法定通知」が表示されます。ただし、ここには、（1）該当する著作権表示を示し、（2）成果物に対する保証がないこと（別途保証が提供される場合は除く）、ライセンスの許諾を受ける者が本ライセンス下で成果物を伝達できること、および本ライセンスの複製をどのようにして表示すればよいかをユーザーに示す便利でわかりやすい機能が含まれるとします。インターフェイスに、メニューなどのユーザーコマンドやオプションのリストが表示される場合、リスト内の目立つ項目があればこの基準を満たします。

1. ソースコード。

成果物の「ソースコード」は、改変に適した成果物の形式を意味します。「オブジェクトコード」とは、ソース以外の成果物のすべての形式を意味します。

「標準インターフェイス」とは、一般に認められた標準化団体により定義された公式の標準インターフェイスです。または特定のプログラミング言語に指定されたインターフェイスの場合は、その言語を使用する開発者の間で広く使用されている標準インターフェイスです。

実行可能な成果物の「システムライブラリ」には、（a）主要コンポーネントとしてまとめられた通常の形式に含まれるが、主要コンポーネントの一部ではなく、（b）その主要コンポーネントとともに成果物の使用を有効にするか、または実装がソースコードの形式で公衆が使用できる標準インターフェイスを実装することにのみ機能する、全体としての成果物以外のあらゆるものが含まれます。「主要コンポーネント」とは、このコンテキストでは、実行可能な成果物が実行される特定のオペレーティングシステム（ある場合）の必要不可欠な主要コンポーネント（カーネル、ウィンドウシステムなど）、または成果物の作成に使用されるコンパイラやその実行に使用されるオブジェクトコードインタープリタを意味します。

オブジェクトコード形式での成果物の「対応するソース」とは、オブジェクトコードの生成、インストール、および（実行可能な成果物の場合は）実行と、成果物の変更に必要な、これらのアクティビティを制御するスクリプトを含むすべてのソースコードを意味します。ただし、成果物のシステムライブラリ、つまりこれらのアクティビティの実行に変更されずに使用されるが成果物の一部ではない汎用ツールや一般的に使用可能なフリープログラムは含まれません。対応するソースには例えば、成果物のソースファイルに関連付けられているインターフェイス定義ファイルのほか、成果物の設計で特に必要とされる共有ライブラリおよび動的にリンクされた下位プログラムのソースコード（これらの下位プログラムと成果物の他の部分との間の密接なデータ通信や制御フローによるものなど）が含まれます。

対応するソースには、対応するソースの他の部分からユーザーが自動的に再生成できるものを含める必要はありません。

ソースコード形式の成果物の対応するソースは、その同じ成果物です。

2. 基本的な許可。

本ライセンスで認められるすべての権利は、プログラムの著作権の期間に認められ、記載条件が満たされていれば取り消すことはできません。本ライセンスは、改変されていないプログラムを実行する無制限の許可を明示的に認めます。対象の成果物の実行による出力は、内容があり、対象の成果物を構成している場合にのみ、本ライセンスが適用されます。本ライセンスは、著作権法で定められているとおり、公正な使用の権利またはその他の同等の権利を認めています。

さもなければライセンスが効力を維持する限り、無条件に、伝達しない対象成果物を作成、実行、およびプロパゲートできます。自分のみのために改変してもらう目的で、またはこれらの成果物を実行するための機能を提供してもらう目的で対象の成果物を他者に伝達することができます。ただし、著作権を管理していないすべての部分を伝達する場合は、本ライセンスの条項に従うものとします。したがって対象成果物を作成または実行する人は、あなたと関係のない著作権で保護された部分の複製を禁止する条項に基づき、あなたの指示および管理の下であくまで代理として行う必要があります。

それ以外の状況下での伝達は、下記の条件下でのみ許可されます。サブライセンスは許可されていません。第 10 項により不要になります。

3. 迂回禁止法からのユーザーの法的権利の保護。

対象の成果物は、1996 年 12 月 20 日に採択された WIPO 著作権条約第 11 項下の義務を満たす適用可能な法、または技術的保護手段の回避を禁止または制限する類似の法に基づいた、効果的な技術的保護手段の一部と見なしてはなりません。

対象の成果物を伝達するときには、すべての法的効力を放棄して技術的保護手段の回避を禁止します。ただし、かかる回避は、対象の成果物に関して本ライセンス下の権利の実行により影響を受け、あなたは、技術的保護手段の回避を禁止するあなたまたは第三者の法的権利を、成果物のユーザーに対して実施する手段として、成果物の操作または改変を制限するあらゆる意図を放棄する必要があります。

4. 改変されていない複製の伝達。

受領したプログラムのソースコードの改変されていない複製を、いかなるメディアでも伝達できます。ただし、該当する著作権の表示を複製ごとに目を引く適切な方法で告示し、本ライセンスと、第 7 項に従って追加された非許可条項がコードに適用されることを述べたすべての通知をそのままにし、保証がないことを示したすべての通知をそのままにし、プログラムとともに本ライセンスの複製をすべての受領人に与える必要があります。

伝達する複製ごとに価格を変更したり無料にしたりすることができ、サポートや保証保護を有償で提供できます。

5. 改変されたバージョンのソースの伝達。

プログラムに基づいた成果物や、プログラムから成果物を生成するための改変を、第 4 項の条項に基づいたソースコードの形式で伝達できます。ただし、以下のすべての条件も満たす必要があります。

- a) 成果物には、改変したことを示し、関連した日付を記した通知を明示的に付加する必要があります。
- b) 成果物には、本ライセンスと、第 7 項下で追加されたすべての条件に基づいて発行されていることを示す通知を明示的に付加する必要があります。この要件は、「すべての通知をそのままにする」ように第 4 項の要件を変更したものです。
- c) 本ライセンスに基づき、複製物を保有することになる全員に成果物全体のライセンスを許諾する必要があります。本ライセンスはしたがって、該当する第 7 項の追加条項すべてとともに成果物全体とそのすべての部分に適用され、それらがどのようにまとめられているかは問われません。本ライセンスは他のあらゆる方法では成果物の使用許諾を与えませんが、別に受け取っていたとしても当該許可を無効にしません。
- d) 成果物に対話式のユーザーインターフェイスがある場合は、それぞれに適切な法的告知を表示する必要があります。ただし、プログラムに、適切な法的告知を表示しない対話式のインターフェイスがある場合は、成果物に表示する必要はありません。

対象の成果物と他の別個独立した成果物を記録メディアまたは配布メディアのボリュームに集めたもので、本質的に対象の成果物の拡張版ではなく、より大きなプログラムを作成するなどのために結合されているわけでもないものが「集合」と呼ばれます。ただし、集積とその結果の著作権は、個々の成果物の許諾の範囲を超えて、当該集積物のユーザーのアクセスまたは法的権利を制限するために使用されないものとします。対象の成果物を集合に含めても、本ライセンスが集合の他の部分に適用されることはありません。

6. 非ソースフォームの伝達。

第 4 項および第 5 項の条項に基づいてオブジェクトコードの形式で対象の成果物を伝達できます。ただし、以下のいずれかの方法で、本ライセンスの条項に基づき機械可読な対応するソースを伝達する必要もあります。

- a) ソフトウェア交換に通常使用される耐久性のある物理メディア上に収められた対応するソースとともに、物理的な製品（物理的な頒布メディアなど）内の、またはそれに埋め込まれたオブジェクトコードを伝達する。

- b) 物理的な製品（物理的な頒布メディアなど）内の、またはそれに埋め込まれたオブジェクトコードを伝達する。ただし、（1）このソースの伝達を物理的に実行するための適切な費用を超えない価格で、ソフトウェア交換に慣習的に使用される耐久性のある物理メディア上に収められた、本ライセンスが扱う製品内のすべてのソフトウェアの対応するソースの複製、または（2）無料でネットワークサーバーから対応するソースを複製できるアクセス権のどちらかを、オブジェクトコードを保有する全員に与える、少なくとも 3 年間有効な、あるいはその製品モデルのスペアパーツやカスタマサポートを提供する限り有効な書面による申し出を付加します。
- c) 対応するソースを提供するという書面による申し出の複製とともに、オブジェクトコードの個々の複製を伝達する。この代替方法は、第 6b 項に従って、時々および非営利的に限り、当該の申し出とともにオブジェクトコードを受領した場合にのみ許可されます。
- d) 指定された場所からアクセスを提供する（無料または有料）ことによりオブジェクトコードを伝達し、追加料金なしに同じ場所から同じ方法で対応するソースへの同等のアクセスを提供する。対応するソースをオブジェクトコードとともに複製するように受領者に依頼する必要はありません。オブジェクトコードを複製する場所がネットワークサーバーの場合は、同等の複製機能をサポートする（あなたまたは第三者が運用する）別のサーバー上に対応するソースを置くことができます。ただし、対応するソースがどこにあるかを示した明確な指示をオブジェクトコードの横に記している必要があります。対応するソースがどのサーバーでホストされるかにかかわらず、これらの要件を満たすために必要な限り、使用できるようにしておく義務があります。
- e) オブジェクトコードをピアツーピア伝送で伝達する。ただし、第 6d 項に基づき、成果物のオブジェクトコードと対応するソースが一般公衆に無料で提供されている場所を他のピアに知らせる必要があります。

オブジェクトコードの分離可能部分であって、そのソースコードがシステムライブラリとして対応するソースから除外されている場合は、オブジェクトコードの成果物の伝達に含める必要はありません。

「ユーザー製品」とは、（1）通常は個人、家族、または家庭の目的で使用されるすべての有形私有財産を意味する「消費者製品」、または（2）住居に組み入れるために設計または販売されるもののどちらかを意味します。製品が消費者製品であるかを判断する際にははっきりしない場合は、適用範囲を優先して解決するものとします。特定のユーザーが受領した特定の製品の場合、「通常使用される」とは、特定のユーザーのステータスや、特定のユーザーが製品を実際に使用する、あるいは使用するつもりまたは使用すると期待される方法にかかわらず、そのクラスの製品の典型的または一般的な使用を指します。製品は、相当な商業的、工業的、または非消費者的な使用を含んでいるかどうかにかかわらず、当該の使用が製品の唯一の重要な使用様式を表すのではない限り、消費者製品です。

ユーザー製品の「インストール情報」とは、対応するソースの改変されたバージョンから、そのユーザー製品で対象の成果物の改変されたバージョンをインストールおよび実行するために必要な方法、手順、認証キー、その他の情報すべてを意味します。情報は、改変されたオブジェクトコードの継続的な動作が、改変が行われたという理由だけで妨げられたり邪魔されたりすることが決していないことを保証するのに十分のものである必要があります。

ユーザー製品に、またはユーザー製品とともに、あるいはユーザー製品で特に使用するために、本項に基づいてオブジェクトコード成果物を伝達する場合であって、（取引がどのように特徴付けられるかにかかわらず）永続的にまたは一定期間、ユーザー製品の所有および使用の権利が受領者に譲渡する取引の一部として伝達が行われる場合、本項に基づいて伝達される対応するソースには、インストール情報を付加する必要があります。ただし、この要件は、変更されたオブジェクトコードをユーザー製品にインストールする機能をあなたと第三者のどちらも保持していない場合（例えば、成果物が ROM にインストールされている場合）、適用されません。

インストール情報を提供するための要件には、受領者が改変またはインストールした成果物の、またはそれが改変またはインストールされているユーザー製品の、サポートサービス、保証、または更新を提供し続けるための要件は含まれません。改変自体がネットワークの操作に重大な悪影響を与える場合、またはネットワーク全体の通信の規約およびプロトコルを侵害する場合、ネットワークへのアクセスが拒否されることがあります。

本項に従った対応するソースの伝達とインストール情報の提供は、一般に公開される形式で（およびソースコードの形式で、一般に利用可能な実装方法で）行う必要があり、圧縮解凍、読み取り、または複製に特別なパスワードまたはキーが不要であることが必要です。

7. 追加条項。

「追加許可」とは、1 つ以上の条件の例外を定めることにより、本ライセンスの条項を補足する条項です。プログラム全体に適用できる追加許可は、準拠法の下で有効である限り、本ライセンスに含まれているものとして扱われるものとします。追加許可が本プログラムの一部にのみ適用される場合は、当該部分は、これらの許可の下で個別に使用できますが、本プログラム全体には、追加許可に関係なく本ライセンスが適用されます。

対象の成果物の複製を伝達するとき、自身の判断で、その複製から、またはそのどの一部からでも許可を削除できます（追加許可は、成果物を改変した場合、追加許可自体を削除するように規定できます）。成果物に自身が加えた部分であり、著作権を持っているかその許可を与えることができる部分に対して、追加許可を定めることができます。

本ライセンスの他の規定にもかかわらず、対象の成果物に追加した部分については、（その部分の著作権所有者が認める場合）本ライセンスの条項に以下の条項を補うことができます。

- a) 本ライセンスの第 15 項および第 16 項の条項とは異なる内容の保証を放棄したり責任を制限したりすること。
- b) その部分の特定の合理的な法的告知または作成者の記載、あるいはその部分を含む成果物で表示される適切な法的告知での同様の情報を維持するように要求すること。
- c) その部分の作成者について虚偽の表示を禁止する、または当該部分の改変されたバージョンが元のバージョンと異なっていることを合理的な方法でマークすることを要求すること。
- d) その部分のライセンス許諾者または作成者の名前を宣伝目的で使用することを制限すること。
- e) 商号、商標、またはサービスマークの使用について、商標法に基づく権利の承諾を拒否すること。
- f) 契約上の引き受けによりその部分のライセンス許諾者および作成者に直接課せられたすべての責任について、受領者に対する契約上の責任を負ってその部分（または改変されたバージョン）を伝達した者による、その成果物のライセンス許諾者および作成者の免責を要求すること。

その他の追加条項は許可されず、これらは第 10 項で意味する「追加制限」と見なされます。受領した本プログラムまたはその一部に、本ライセンスに加え追加制限の条項が適用されると記されている通知が含まれている場合、その条項を削除できます。ライセンス文書に追加制限が含まれているが、本ライセンスで再ライセンスまたは伝達が許可されている場合、当該ライセンス文書の条項が適用される部分を対象の成果物に追加できます。ただし、追加制限はかかる再ライセンスまたは伝達後は無効になります。

本項に従って対象の成果物に条項を追加した場合、適切なソースファイルにおいて、これらのファイルに適用される追加の条項の説明や、適用可能な条項の場所を示す通知を記す必要があります。

追加の条項は、認められるものであるか否かにかかわらず、独立して作成されたライセンスの形式で記述されてもよいし、例外規定として記述されるものでもかまいません。どちらの場合でも、上記の要件は適用されます。

8. 終了。

本ライセンスで明示的に規定されている場合を除き、対象の成果物をプロパゲートまたは改変できません。それ以外でプロパゲートまたは改変しようとする試みはすべて無効であり、本ライセンスに基づくあなたの権利（第 11 項の第 3 パラグラフで認められたすべての特許ライセンスを含む）は自動的に終了します。

ただし、本ライセンスに対する違反行為をすべて中止した場合、特定の著作権保有者からあなたに与えられたライセンスは、(a) 著作権保有者が明示的かつ最終的にライセンスを打ち切らない限り、かつ打ち切るまでは暫定的に、および (b) 著作権保有者が中止後 60 日以内に合理的な手段で違反についてあなたに通知しなかった場合には永続的に回復されます。

さらに、特定の著作権所有者が合理的な手段で違反についてあなたに通知したときに、これが、その著作権所有者から本ライセンスの違反について受け取った初めての通知であり、通知の受領後 30 日以内に違反を是正した場合は、当該著作権所有者からのライセンスは永続的に回復されます。

この項に基づいて権利が終了しても、本ライセンスの下であなたから複製物や権利を受領した当事者のライセンスは終了しません。権利が打ち切れ、永続的に回復されない場合、第 10 項に基づいて同じ対象の新しいライセンスを取得する資格はなくなります。

9. 複製の保有に不要な受領。

プログラムの複製の受領や実行には、本ライセンスの承諾は必要ありません。ピアツーピア伝送を使用して複製を受領した結果としてのみ生じた、対象の成果物の付随的なプロパゲートについても、同様に承諾を必要としません。ただし、対象の成果物をプロパゲートまたは改変する許可を与えるものは本ライセンス以外にはありません。本ライセンスを承諾しない場合、これらの行為は著作権を侵害することになります。したがって、対象の成果物を改変またはプロパゲートすることにより、これらの行為を行うために本ライセンスを承諾する旨を認めたことになります。

10. 下流の受領者の自動的なライセンス。

対象の成果物を伝達するたびに、受領者は、本ライセンスに従ってその成果物を実行、改変、およびプロパゲートするライセンスを、オリジナルのライセンス許諾者から自動的に取得します。第三者に本ライセンスを遵守させる義務はあなたにはありません。

「企業体取引」とは、組織の経営権または実質的にすべての資産の譲渡、組織の分割、または組織の合併に関する取引です。企業体取引の結果、対象の成果物のプロパゲートが行われると、成果物の複製を受領した当該取引の各当事者は、利害関係のある当事者の先任者が前項に基づいて有していた、または与えることのできた成果物に対するすべてのライセンスも受領します。また、利害関係のある先任者が成果物の対応するソースを持っている場合、または合理的な努力により入手できる場合、それを保有する権利も受領します。

本ライセンスに基づいて付与または確認された権利の行使に対して、さらなる制限を課することはできません。例えば、本ライセンスの下で認められる権利の行使に対し、ライセンス料、特許権使用料、またはその他の料金を課することはできません。また、プログラムの全体または一部の作成、使用、販売、販売の申し出、または輸入によって、特許クレームが侵害されていると主張する訴訟（訴訟での交互請求や反訴を含む）を提起できません。

11. 特許。

「貢献者」とは、プログラムの使用、またはそのプログラムを基にした成果物の使用を本ライセンス下で許諾できる著作権保有者のことです。このようにしてライセンスが許諾された成果物は、貢献者の「貢献者バージョン」と呼ばれます。

貢献者の「必須の特許クレーム」は、貢献者が所有または管理している特許クレームのうち、すでに取得しているか、今後取得するかにかかわらず、その貢献者バージョンを作成、使用、または販売するという、本ライセンスで許可されている何らかの方法によって侵害されるすべてを意味します。ただし、貢献者バージョンをさらに改変した結果としてのみ侵害される特許クレームは含まれません。この定義の目的では、「支配」には、本ライセンスの要件に整合した方法で特許の二次ライセンスを認める権利も含まれます。

各貢献者は、その貢献者バージョンの内容の作成、使用、販売、販売の申し出、輸入のほか、実行、改変、およびプロパゲートについて、その貢献者の必須の特許クレームの下で、非排他的、全世界的、利用料無料の特許ライセンスを許諾します。

以下の 3 つのパラグラフでは、「特許ライセンス」とは、どのように呼ばれていようとも、特許権を行使しないという明示的なあらゆる契約または誓約（特許の実施に対する明示的な許可や、特許侵害を訴えないという誓約など）のことです。当該特許ライセンスを当事者に認めるということは、その当事者に対して特許権を行使しないという契約を結んだり誓約したりすることを意味します。

特許ライセンスに依存していることがわかった上で対象の成果物を伝達するときに、公衆の利用可能なネットワークサーバーやその他の容易にアクセスできる手段を通じて、無料かつ本ライセンスの条項に基づいて、成果物の対応するソースを誰も複製できない場合、（1）対応するソースをこの方法で利用できるようにするか、（2）この特定の成果物に関して特許ライセンスから得られる利益をあなた自身から剥奪するように取り決めるか、あるいは（3）本ライセンスの要件に適合する方法で、特許ライセンスを下流の受領者にも適用するように取り決めるかのいずれかの措置を行う必要があります。ここで「依存していることがわかった上で」とは、ある国で、特許ライセンスがなかったなら対象の成果物を伝達したり、対象の成果物を受領者が使用したりすると、当該国における 1 つ以上の識別可能な特許権を侵害することになること、および当該特許が有効だと信じる理由があることを、あなたが実際に知っていることを意味します。

単一の取引や取り決めに従い、またはそれに関連して、対象の成果物を伝達し、または成果物の伝達を調達してプロパゲートするときに、対象の成果物を受領する当事者の一部に対して、対象の成果物の特定の複製の使用、プロパゲート、改変、または伝達を認可する特許ライセンスを与える場合、認められた特許ライセンスは、対象の成果物やそれに基づく成果物のすべての受領者に対して自動的に拡大されます。

特許ライセンスが、本ライセンス下で明確に認められる 1 つ以上の権利をその適用範囲に含めないか、その権利の行使を禁止するか、その権利の非行使を条件とする場合、その特許ライセンスは「差別的」であるといいます。あなたがソフトウェアの頒布を業とする第三者と取り決めている当事者であり、成果物の伝達活動に応じて当該第三者に支払い、また当該第三者が、あなたから対象の成果物を受領したすべての当事者に (a) あなたが伝達した対象の成果物の複製（またはこれらの複製から作成された複製）を対象として、または (b) 対象の成果物を含む特定の製品または同梱物を主な対象として、差別的な特許ライセンスを与えるという取り決めている場合、あなたは対象の成果物を伝達できません。ただし、2007 年 3 月 28 日までに当該取り決めに結んだり、特許ライセンスが認められたりした場合は、この限りではありません。

本ライセンスのいずれの条項も、黙示的ライセンスや、本来であれば適用可能な特許法の下で利用可能である侵害に対するその他の防御方法を、除外したり制限したりすると解釈されないものとします。

12. 他者の自由の放棄の禁止。

本ライセンスに矛盾した条件（裁判所の命令、契約、その他を問いません）があなたに課せられたとしても、あなたが本ライセンスの条件を免れることにはなりません。本ライセンス下の義務と他の該当する義務を同時に満たせるように対象の成果物を伝達できない場合、結果として当該成果物を伝達することが一切できなくなります。例えば、プログラムを伝達する相手がさらに伝達する場合に利用料を徴収するように義務付ける条項に同意した場合、当該条項と本ライセンスの両方を満たすには、プログラムの伝達を完全に控えるしかありません。

13. GNU Affero General Public License との使用。

本ライセンスの他の規定にもかかわらず、対象の成果物を、GNU Affero General Public License のバージョン 3 の下で使用許諾された成果物とリンクするか結合して、単一の結合された成果物にして、その結果作成された成果物を伝達することが許可されています。本ライセンスの条項は、対象の成果物の部分には引き続き適用されますが、ネットワークを通じたやり取りに関する GNU Affero General Public License の第 13 項の特有の要件は、結合された成果物として適用されます。

14. 本ライセンスの改訂バージョン。

フリーソフトウェア財団は、改訂バージョン、または新しいバージョンの GNU General Public License を随時発行できます。かかる新しいバージョンは、その精神において現在のバージョンと似たものになりますが、新しい問題や懸念に対処できるように細部は異なったものになる場合があります。

各バージョンには、固有のバージョン番号が付けられています。特定のバージョン番号の GNU General Public License または「それ以降のいずれかのバージョン」が適用されるということが、プログラムで指定されている場合、当該番号のバージョン、またはフリーソフトウェア財団が発行したそれ以降のいずれかのバージョンのどちらの条項および条件に従うかを選択できます。プログラムで GNU General Public License のバージョン番号が指定されていない場合は、フリーソフトウェア財団によってそれまでに発行されたどのバージョンでも選択できます。

GNU General Public License の将来のバージョンのどれが使用できるかを代理人が決定できるということが、プログラムで指定されている場合、当該代理人がバージョンの受け入れについて公式に表明した場合、プログラムに対しそのバージョンを選択する権限が永続的に与えられます。

本ライセンスの今後のバージョンでは、追加の許可や異なる許可が与えられることがあります。ただし、今後のバージョンに従うことにした場合、その結果、作成者または著作権保有者に義務が追加で課せられることはありません。

15. 保証の否認。

準拠法で許可される限りにおいて、プログラムには何の保証也没有ません。書面による別段の記述がない限り、著作権保有者またはその他の当事者は、いかなる種類の保証（明示的、黙示的を問わず、また、商用可能性や特定の目的への適合性の暗示的保証を含みますが、これらに限定されません）もすることなく、「現状有姿」でプログラムを提供するものとします。プログラムの品質と性能に関するリスクはすべてあなたが負うものとします。プログラムに瑕疵があると判明しても、必要な保守、修復、または修正に必要な費用はすべてあなたが負うものとします。

16. 責任の限定。

準拠法で要求されているか、書面での同意がある場合を除き、いかなる場合でも、すべての著作権所有者、または上記の許可に従いプログラムを改変または伝達するその他の当事者は、かかる所有者や他の当事者がかかる損害の恐れについて事前に知らされていたとしても、プログラムの使用または使用不能により生じる一般的、特殊的、偶発的、または必然的な損害（データの損失、データの改ざん、あなたや第三者が被る損害、他のプログラムと連携できないプログラムの障害を含むが、これらに限定されない）などの損害賠償責任をあなたが負うことは決してありません。

17. 第 15 項と第 16 項の解釈。

上記の保証の否認および責任の限定に、地域の法律の条項ごとの法的効果を与えられない場合、再審裁判所は、プログラムに関連したすべての民事責任の絶対的放棄に最も近い地域の法を適用するものとします。ただし、保証または債務の引き受けが、金銭との引き換えのプログラムの複製に伴っている場合はこの限りではありません。

条項と条件の終了

GNU Lesser General Public License

バージョン 3、2007 年 6 月 29 日

Copyright © 2007 Free Software Foundation, Inc. <<http://fsf.org/>>

本ライセンス文書の完全な複製は、誰でも複製および頒布できます。ただし変更することはできません。

このバージョンの GNU Lesser General Public License は、GNU General Public License のバージョン 3 の条項および条件を組み入れ、以下に示す追加許可を補っています。

0. 追加の定義。

ここで使用される「本ライセンス」は、GNU Lesser General Public License のバージョン 3 を指し、「GNU GPL」は GNU General Public License のバージョン 3 を指します。

「ライブラリ」とは、以下に定義するアプリケーションや結合された成果物以外の、本ライセンスが規定する対象の成果物を指します。

「アプリケーション」とは、ライブラリによって提供されるインターフェイスを使用しますが、提供されていなければライブラリに基づいていない成果物です。ライブラリで定義されるクラスのサブクラスを定義することは、ライブラリで提供されるインターフェイスを使用するモードと見なされます。

「結合された成果物」とは、アプリケーションをライブラリと結合し、リンクすることによって作成される成果物のことです。結合された成果物が作成されたときのライブラリの特定のバージョンが、「リンクされたバージョン」とも呼ばれます。

結合された成果物の「最小限の対応するソース」は、結合された成果物の対応するソースで、リンクされたバージョンではなくアプリケーションに基づく結合された成果物（分離していると見なされます）の部分のソースコードを除いたものです。

結合された成果物の「対応するアプリケーションコード」とは、アプリケーションのオブジェクトコードまたはソースコード、あるいはその両方を意味します。これらには、結合された成果物を、アプリケーションから再生成するために必要なすべてのデータおよびユーティリティプログラムが含まれますが、結合された成果物のシステムライブラリは含まれません。

1. GNU GPL の第 3 項の例外。

GNU GPL の第 3 項に縛られることなく、本ライセンスの第 3 項および第 4 項下で対象の成果物を伝達できます。

2. 変更されたバージョンの伝達。

ライブラリの複製を改変する場合、および改変において、機能を使用するアプリケーションが供給する関数またはデータを当該の機能が参照する場合（機能が呼び出されたときに渡される引数として以外）、改変されたバージョンの複製を伝達できます。

- a) 本ライセンスに基づいて伝達する。ただし、アプリケーションが関数もデータも供給しない場合でも、機能が依然として動作し、機能の目的で意味あるものとして残ったすべてを実行するように、善処する必要があります。あるいは、
- b) GNU GPL に基づいて伝達する。この場合、本ライセンスの追加許可でその複製に適用できるものではありません。

3. ライブラリヘッダーファイルから素材データを取り込んだオブジェクトコード。

アプリケーションのオブジェクトコードフォームには、ライブラリの一部であるヘッダーファイルから素材データを組み込むことができます。当該のオブジェクトコードは、選択した条項に基づいて伝達できます。ただし、組み込まれた素材データは、数値パラメータ、データ構造のレイアウトおよびアクセサ、小さなマクロ、インライン関数やテンプレート（10 行以下の長さ）に制限されない場合、次の両方を行うものとしします。

- a) オブジェクトコードの複製ごとに、その中でライブラリが使用されており、ライブラリとその使用が本ライセンスで扱われていることを目立つように告知する。
- b) オブジェクトコードに GNU GPL と本ライセンス文書の複製を添付する。

4. 結合された成果物

結合された成果物に含まれるライブラリの部分の改変と、かかる改変をデバッグするためのリバースエンジニアリングを事実上制限しない、選択した条項に総合的に基づいて、結合された成果物を伝達できます。ただし、その場合、次のそれぞれも行うものとしします。

- a) 結合された成果物の複製ごとに、その中でライブラリが使用されており、ライブラリとその使用が本ライセンスで扱われていることを目立つように告知する。
- b) 結合された成果物に GNU GPL と本ライセンス文書の複製を添付する。
- c) 実行中に著作権の告知を表示する結合された成果物の場合、ライブラリの著作権の告知とともに、GNU GPL と本ライセンス文書の複製の場所をユーザーに示す参照先をこれらの告知の中を含める。
- d) 次のいずれかを行う。
 - 0) GNU GPL 第 6 項で対応するソースの伝達に関して指定されている方法で、本ライセンスの条項に基づいて最小限の対応するソースを伝達し、ユーザーがリンクされたバージョンの改変されたバージョンとアプリケーションを再度結合するか再リンクして改変された結合された著作権を作成するのに適した形式、かつそれらを許可する条項に従って対応するアプリケーションコードを伝達する。
 - 1) ライブラリとのリンクに適切な共有ライブラリメカニズムを使用する。適切なメカニズムとは、(a) 実行時にすでにユーザーのコンピュータシステムに存在するライブラリの複製を使用し、(b) リンクされたバージョンとインターフェイスが互換性のあるライブラリの改変されたバージョンで正常に機能するものをいいます。
- e) インストール情報を提供する。ただし、GNU GPL の第 6 項に基づいてかかる情報を提供することが要求される場合に限られ、リンクされたバージョンの改変されたバージョンとアプリケーションを再度結合するまたは再リンクすることによって生成された結合された成果物の改変されたバージョンをインストールおよび実行するためにかかる情報が必要である場合に限られます（オプション 4d0 を使用する場合、インストール情報には、最小限の対応するソースと対応するアプリケーションコードを添付する必要があります。オプション 4d1 を使用する場合は、GNU GPL の第 6 項で対応するソースの伝達について指定されている方法で、インストール情報を提供する必要があります）。

5. 結合されたライブラリ。

ライブラリに基づいた成果物であるライブラリ機能を、アプリケーションではなく、本ライセンスで扱われていない他のライブラリ機能と一緒に、単一のライブラリにまとめて並置し、選択した条項に基づいてかかる結合されたライブラリを伝達できます。その場合、次の両方を行う必要があります。

- a) 結合されたライブラリに、他のどのライブラリ機能にも結合されておらず、本ライセンスの条項下で伝達される、ライブラリに基づいた同じ成果物の複製を添付する。

- b) その一部がライブラリに基づいた成果物であり、結合されていない形式の添付された同じ成果物が見つかる場所を説明した目立った告知を結合されたライブラリに付与する。

6. GNU Lesser General Public License の改訂されたバージョン。

フリーソフトウェア財団は、改訂バージョン、または新しいバージョンの GNU Lesser General Public License を随時発行できます。かかる新しいバージョンは、その精神において現在のバージョンと似たものになりますが、新しい問題や懸念に対処できるように細部は異なったものになる場合があります。

各バージョンには、固有のバージョン番号が付けられています。特定のバージョン番号の GNU Lesser General Public License または「それ以降のいずれかのバージョン」が適用されるということが、受領したライブラリで指定されている場合、発行されたバージョン、またはフリーソフトウェア財団が発行したそれ以降のいずれかのバージョンのどちら条項および条件に従うかを選択できます。受領したライブラリで GNU Lesser General Public License のバージョン番号が指定されていない場合は、フリーソフトウェア財団のよってそれまでに発行されたどのバージョンの GNU Lesser General Public License でも選択できます。

GNU Lesser General Public License の将来のバージョンが適用されるかどうかを代理人が決定できるということが、受領したライブラリで指定されている場合、当該代理人がバージョンの受け入れについて公式に表明した場合、ライブラリに対しそのバージョンを選択する権限が永続的に与えられます。

OpenSSL ライセンス

Copyright (c) 1998-2017 The OpenSSL Project. All rights reserved.

ソース形式かバイナリ形式か、改変があったかどうかを問わず、以下の条件を満たす場合に限り、再頒布および使用は許可されます。

1. ソースコードの再頒布では、上記の著作権表示、本条件リスト、および下記免責条項を含める必要があります。
2. バイナリ形式での再頒布では、頒布で提供される文書または他のデータに、上記の著作権表示、本条件リスト、および下記免責条項を再生成する必要があります。
3. このソフトウェアの機能または使用について述べたすべての宣伝資料には、次の謝辞を表示する必要があります。「この製品には、OpenSSL Toolkit で使用するために OpenSSL Project で開発されたソフトウェアが含まれています。
(<http://www.openssl.org/>)」
4. 「OpenSSL Toolkit」と「OpenSSL Project」の名前は、書面による事前の許可なしに、本ソフトウェアから派生した製品の推奨または販売促進には使用しないでください。書面による許可については、openssl-core@openssl.org までお問い合わせください。
5. OpenSSL Project からの事前の書面による許可なしに、このソフトウェアから派生した製品を「OpenSSL」と呼ぶことも、それらの名前の中に「OpenSSL」を表示することもできません。
6. いかなる形式の再配布も、次の謝辞を保持する必要があります。「この製品には、OpenSSL Toolkit で使用するために OpenSSL Project で開発されたソフトウェアが含まれています (<http://www.openssl.org/>)」

本ソフトウェアは、OpenSSL Project によって「現状有姿」で提供されており、明示的または黙示的保証を一切行いません。この保証には、商品適格性および特定の目的の適合性についての黙示的な保証を含みますが、これらに限定されないものとします。いかなる場合でも、OpenSSL Project またはその貢献者は、原因のいかんを問わず、責任の根拠が契約、厳格責任、または不法行為（過失その他を含む）のいずれであるかに関わらず、直接的、間接的、偶発的、特殊的、典型的、または必然的な損害（これには代替品またはサービスの調達、使用、データ、利益の損失、事業中断が含まれますが、これらに限定されるものではありません）について、たとえかかる損害の可能性を通知されていたとしても、一切の責任を負いません。

この製品には、Eric Young (ey@cryptsoft.com) が作成した暗号化ソフトウェアが含まれています。この製品には、Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com) が作成したソフトウェアが含まれています。

オリジナルの SSLeay ライセンス

Copyright (C) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com) All rights reserved.

このパッケージは、Eric Young (eay@cryptsoft.com) が作成した SSL 実装です。この実装は、Netscapes SSL に準拠するように作成されています。

このライブラリは、以下の条件に従う限り、商業および商業以外での使用は無料です。以下の条件は、この配布に含まれるすべてのコードに適用され、SSL コードだけではなく、RC4、RSA、lhash、DES などのいずれのコードであっても構いません。この配布に含まれる SSL 文書は、著作権所有者が Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com) である点を除き、同じ著作権の条項が適用されます。

著作権は Eric Young が所有者のままなので、コードの著作権表示は削除してはなりません。このパッケージを製品で使用する場合は、使用するライブラリの部分の作成者として Eric Young に帰属することを示す必要があります。これは、プログラム起動時にテキストメッセージの形式にすることも、このパッケージと一緒に提供される文書（オンラインまたはテキスト）に含めることもできます。

ソース形式かバイナリ形式か、改変があったかどうかを問わず、以下の条件を満たす場合に限り、再頒布および使用は許可されます。

1. ソースコードの再頒布では、著作権表示、本条件リスト、および下記免責条項を含める必要があります。
2. バイナリ形式での再頒布では、頒布で提供される文書または他のデータに、上記の著作権表示、本条件リスト、および下記免責条項を再生成する必要があります。
3. このソフトウェアの機能または使用について述べたすべての宣伝資料には、次の謝辞を表示する必要があります。「この製品には、Eric Young 氏 (eay@cryptsoft.com) によって作成された暗号化ソフトウェアが含まれています」。使用するライブラリからのルーチンが暗号に関係ない場合は、「暗号」という語を省略できます。
4. apps ディレクトリ（アプリケーションコード）からの Windows 固有のコード（またはその派生物）を含める場合は、次の謝辞を記す必要があります。「この製品には、Tim Hudson 氏 (tjh@cryptsoft.com) が作成したソフトウェアが含まれています」。

本ソフトウェアは、Eric Young によって「現状有姿」で提供されており、明示的または黙示的保証を一切行いません。この保証には、商品適格性および特定の目的の適合性についての黙示的な保証を含みますが、これらに限定されないものとします。いかなる場合でも、作成者またはその貢献者は、原因のいかんを問わず、責任の根拠が契約、厳格責任、または不法行為（過失その他を含む）のいずれであるかに関わらず、直接的、間接的、偶発的、特殊的、典型的、または必然的な損害（これには代替品またはサービスの調達、使用、データ、利益の損失、事業中断が含まれますが、これらに限定されるものではありません）について、たとえかかる損害の可能性を通知されていたとしても、一切の責任を負いません。

このコードのすべての公開されているバージョンまたは派生物のライセンスおよび配布条項は変更できません。すなわち、このコードを単に複製することも、他の配布ライセンス（GNU Public Licence も含む）に含めることもできません。



シュプリマ株式会社

〒105-0004 東京都港区新橋4-21-3新橋東急ビル3階 オフィス #337

電話: 03-6895-7527 | Eメール: sales_jp@supremainc.com

©2019 Suprema, Inc. 本書に記載されている Suprema および Suprema 社の製品名および番号は、Suprema, Inc. の登録商標です。Suprema 社以外のすべてのブランドおよび製品名は、それぞれの企業の商標または登録商標です。製品の外観、ビルドステータスおよび/または仕様は、予告なく変更されることがあります。