



모질라 공중 라이선스 버전 1.1

제1조. 정의

제 1 조 0-1 항. "상업적 사용"이란 라이선스 적용 코드를 배포 또는 기타 다른 형태로 제 3 자가 이용할 수 있게 만드는 것을 의미한다.

제 1 조 1 항. "기여자"란 수정 코드를 작성하거나 작성에 기여한 개인이나 기관을 의미한다.

제 1 조 2 항. "기여자 버전"이란 원(原)코드와 기여자에 의해 사용된 선행 수정코드, 그리고 해당 기여자가 작성한 수정 코드의 결합을 의미한다.

제 1 조 3 항. "라이선스 적용 코드"란 원코드나 수정코드, 또는 원코드와 수정코드의 결합물을 의미하며, 각각의 경우 그 부분까지 포함한다.

제 1 조 4 항. "전자 배포 방식"이란 소프트웨어 개발 업계에서 데이터의 전자적 교환 방법으로 통상적으로 인정되는 방식을 의미한다.

제 1 조 5 항. "실행파일"이란 소스 코드 이외의 다른 형식으로 된 라이선스 적용 코드를 의미한다.

제 1 조 6 항. "최초 개발자"란 Exhibit A 에서 요구하는 소스 코드 공지사항에서 최초 개발자로 표시된 개인이나 기관을 의미한다.

제 1 조 7 항. "복합저작물(Larger Work)"이란 라이선스 적용 코드 전체나 그 일부를 본 라이선스의 적용을 받지 않는 코드와 결합한 저작물을 의미한다.

제 1 조 8 항. "라이선스"란 본 문서를 뜻한다.

제 1 조 8-1 항. "라이선스 가능한"이란, 초기 허가 시점이나 그 이후까지, 이 문서에 제시된 권한의 일부 및 전체를 가능한 최대한 허가할 수 있는 권한이 있음을 의미한다.

제 1 조 9 항. "수정 코드"란 원코드 또는 선행 수정 코드의 내용이나 구조에 추가되거나 삭제되는 것을 의미한다. 라이선스 적용 코드가 일련의 파일로 릴리즈 될 경우, 수정코드란:

A. 원코드나 선행 수정코드를 포함하는 파일의 내용에 추가되거나 삭제된 코드

B. 원코드나 선행 코드의 일부분을 포함하는 새로운 파일

을 의미한다.

제 1 조 10 항. “원(原)코드”란 Exhibit A 에 따른 소스 코드 공지에 원코드라고 설명되어 있고, 본 라이선스에 따라 릴리즈 되는 시점에 본 라이선스의 지배를 받는 적용코드에 해당되지 않는, 컴퓨터 소프트웨어의 소스 코드를 의미한다.

제 1 조 10-1 항. “특허 청구항”이란 허가자가 현재 소유하거나 이후에 획득하여 라이선스 가능한 모든 특허 청구항으로, 방법, 절차 및 장치 청구항을 제한 없이 포함한다.

제 1 조 11 항 “소스 코드”란 수정을 가하기 적합한 형식의 라이선스 적용 코드로, 코드에 담긴 모든 모듈들을 비롯하여, 관련된 인터페이스 정의 파일, 실행파일의 컴파일과 설치를 제어하기 위한 스크립트, 또는 원코드나 그 외 기여자가 임의대로 선택한 널리 알려지고 이용 가능한 라이선스 적용 코드에 대한 소스 코드 대조항을 포함하는 것을 의미한다. 소스 코드는 압축이나 아카이브 형식이 가능하다. 단 이는 이를 적절하게 해제하는 소프트웨어가 무료로 널리 보편화되어 있다는 조건을 전제로 한다.

제 1 조 12 항. “당신”은 본 라이선스, 혹은 제 6 조 1 항의 조건에 따라 공표된 본 라이선스의 미래 버전의 모든 규정을 준수하며 그 권한을 행사하는 개인이나 법인을 의미한다. 법인의 경우 “당신”은 당시에 의해 관리되거나 당신과 함께 공동으로 관리를 받는 모든 주체를 포함한다. 본 정의에서 “관리”란 (a) 계약 등의 방식을 통해 그러한 주체의 감독이나 운영을 야기시킬 수 있는 직접적이거나 간접적인 권력, 혹은 (b) 그러한 주체에 대한 50% 이상의 주식 소유권이나 수익 소유권을 의미한다.

제2조. 소스 코드 라이선스

제 2 조 1 항. 최초 개발자 부여 사항

최초 개발자는 제 3 자 지식재산권에 구속되어 당신에게 다음과 같은 행위를 허용하는, 전세계적으로 사용가능하며 사용료가 없는 비독점 라이선스를 부여한다:

(a) 최초 개발자가 라이선스를 설정할 수 있는 지식재산권(특허나 상표를 제외)에 따라, 원코드(혹은 그 일부)를 원본 그대로나 수정코드와 함께, 또는 복합저작물의 일부를 구성하는 형태로 사용, 복제, 수정, 전시, 실행, 서브라이선스 설정 및 배포하는 행위; 또한

(b) 원코드의 제조, 사용, 판매에 의해 침해되는 특허 청구항에 따라, 원코드(혹은 그 일부분)를 제조, 주문제조, 사용, 실행, 판매 및 판매를 위한 청약, 혹은 기타 방식으로 처분하는 행위.

(c) 본 조항(제 2 조 1 항)의 (a)와 (b)에 의해 부여된 라이선스들은 최초 개발자가 본 라이선스의 조항에 따라 최초로 원코드를 배포하는 날부터 효력을 발생한다.

(d) 본 조항의 (b) 부분과는 관계없이 다음과 같은 경우에는 특허 라이선스가 부여되지 않는다. 즉, 1) 원코드에서 삭제된 코드의 경우, 2) 원코드와 분리된 코드의 경우, 혹은 3) 원코드를 수정하거나 다른 소프트웨어나 장치와 결합하여 야기된 침해의 경우에는 특허 라이선스가 부여되지 않는다..

제 2 조 2 항. 기여자의 부여 사항

제 3 자의 지식재산권에 구속되어, 각 기여자는 당신에게 다음과 같은 행위를 허용하는 전세계적으로 무료로 사용 가능한 비독점 라이선스를 부여한다.

(a) 해당 기여자에 의해 라이선스 가능한 (특허나 상표를 제외한) 지식재산권에 따라, 기여자에 의해 생성된 수정 코드의 전체 혹은 일부를, 수정되지 않은 원상태나 다른 수정코드와 함께 혹은 라이선스 적용 코드로서나 복합저작물의 일부로서, 사용·복제·수정·전시·실행·서브라이선스 설정 및 배포하는 행위; 또한

(b) 기여자가 작성한 수정코드를 단독으로, 혹은 기여자 버전(혹은 이러한 조합의 부분)과 조합된 상태로 작성, 사용, 및 판매함으로써 침해되는 특허 청구항에 따라, 1) 그 기여자가 만든 수정코드 (혹은 그 일부); 그리고 2) 기여자가 작성한 수정코드와 그것의 기여자 버전의 조합(혹은 이러한 조합의 일부)을 제조, 사용, 판매, 판매를 위한 청약 및 기타 처분하는 행위.

(c) 제 2 조 2 항의 (a)와 (b)에서 부여되는 라이선스들은 기여자가 라이선스 적용 코드를 상업적으로 사용하는 최초의 날부터 효력이 발생한다.

(d) 제 2 조 2 항의 (b)의 내용과 관계없이 다음과 같은 경우에는 특허 라이선스가 부여되지 않는다. 즉, 1) 기여자가 기여자 버전에서 삭제한 코드의 경우, 2) 기여자 버전과 분리된 경우, 3) 제 3 자에 의한 기여자 버전의 수정, 혹은 그 기여자에 의해 작성된 수정코드와 다른 소프트웨어나 기타 장치의 결합(기여자 버전의 일부로 결합된 경우는 제외)으로 인해 야기된

침해의 경우, 4) 그 기여자가 작성한 수정코드의 부재 시에 라이선스 적용 코드에 의해 침해되는 특허 청구항에 따르는 경우에는 특허 라이선스가 부여되지 않는다.

제3조. 배포 의무

제 3 조 1 항. 라이선스의 적용

당신이 작성하거나 기여한 수정코드는 제 2 조 2 항의 내용을 제한 없이 포함하여 본 라이선스의 규정에 의해 구속된다. 라이선스 적용 코드의 소스 코드 버전은 본 라이선스, 혹은 제 6 조 1 항에 의거하여 릴리즈 되는 본 라이선스의 미래 버전에 의해서만 배포될 수 있으며, 당신은 소스 코드의 사본을 배포할 때마다 본 라이선스의 사본을 첨부해야 한다. 당신은 어떤 소스 코드 버전에 대해서도 본 라이선스의 적용 가능한 버전을 제한하거나 변형하는 조건, 혹은 그 라이선스에 의해 보장되는 수취인의 권한을 제한하거나 변형하는 조건을 부과할 수 없다. 그러나, 제 3 조 5 항에 상술된 추가적 권한을 제공하는 추가적 문서를 포함하는 것은 가능하다.

제 3 조 2 항. 소스 코드의 제공

당신이 작성하거나 기여한 수정코드는 본 라이선스의 규정에 따라 소스 코드의 형식으로 이용 가능하도록, 실행 파일 버전을 이용할 수 있게 되어 있는 모든 사람에게 실행 파일의 버전과 같은 매체, 혹은 승인된 전자 배포 방식을 통해 제공되어야 한다. 만약 전자 배포 방식을 통해 제공한 경우에는, 최초로 제공한 날로부터 적어도 12 개월 이상, 또는 그 특정 수정코드의 후속 버전을 해당 수취인에게 제공한 날로부터 적어도 6 개월 이상 이용 가능하도록 보존해야 한다. 당신은 전자 배포 방식이 제 3 자에 의해 관리되는 경우에도 사용자가 소스 코드 버전을 이용할 수 있도록 보장해야 할 의무가 있다.

제 3 조 3 항. 수정사항의 설명

당신은 당신이 기여한 모든 라이선스 적용 코드에 그 라이선스 적용 코드를 작성하는 과정에서 발생한 수정 사항과 수정된 날짜를 기록한 파일을 포함시켜야 한다. 또한, 수정 코드가 직접적으로나 간접적으로 최초 개발자에 의해 제공된 원코드로부터 파생되었다는 사실과 최초 개발자의 이름을 (a)소스 코드와, (b) 실행파일 버전의 고지사항 또는 라이선스 적용 코드의 유래나 소유권을 설명하는 관련 문서에 명시적으로 포함시켜야 한다.

제 3 조 4 항. 지식재산권 문제

(a) 제 3 자 청구

만약 기여자가 제 2 조의 1 항과 2 항에 따라 그 기여자에 의해 부여된 권한을 행사하기 위해서는,

제 3 자의 지식재산권에 의한 라이선스가 필요하다는 사실을 알고 있다면, 그 기여자는 소스 코드를 배포할 때 “LEGAL”이라는 제목의 텍스트 파일을 포함시켜야 한다. 이 파일은 수취인이 누구에게 연락을 취해야 하는지 알 수 있도록 청구의 내용 및 그 청구를 하는 제 3 자에 대한 상세한 설명을 담고 있어야 한다. 만약 수정 코드가 제 3 조 2 항에 설명된 바와 같이 제공된 이후에 기여자가 이러한 사실을 알게 되었다면, 기여자는 그 이후에 제공하는 모든 복제본의 LEGAL 파일을 신속하게 수정하고 라이선스 적용 코드를 양도 받는 사람들에게 이러한 사항이 전달되도록 (예를 들면 관련된 메일링 리스트나 동호회를 통해 고지하는 등의 방법으로) 적절한 조치를 취해야 한다.

(b) 기여자 응용 프로그램 인터페이스(API)

만약 기여자의 수정코드가 응용 프로그램 인터페이스를 포함하고, 기여자가 그 응용 프로그램 인터페이스를 구현하는데 마땅히 필요한 특허 라이선스를 알고 있다면, 기여자는 이러한 정보를 LEGAL 파일 내에 포함시켜야 한다.

(c) 선언

기여자는, 위의 제 3 조 4 항 (a)에 준하는 경우를 제외하면, 기여자의 수정코드가 기여자의 독창적인 창작이고, 기여자가 본 라이선스에 의해 허용되는 권한을 부여할 충분한 권리가 있다고 믿는다고 선언한다.

제 3 조 5 항. 고지사항

Exhibit A 의 고지사항을 소스 코드의 각 파일 내에 복제해야 한다. 만약 특정 소스코드 파일의 구조 상 그런 고지사항을 삽입하는 것이 불가능하다면, 관련 디렉토리 등 사용자가 그런 고지사항을 찾아볼 가능성이 높은 곳에 삽입해야 한다. 한 개나 그 이상의 수정 코드를 작성했다면, Exhibit A 에 설명된 고지사항에 당신의 이름을 기여자로 추가시킬 수 있다. 또한 라이선스 적용 코드와 관련된 소유권이나 수취인의 권리를 설명한 소스 코드의 문서에 본 라이선스의 사본을 포함시켜야 한다. 당신은 라이선스 적용 코드를 양도 받는 한 명 이상의 사람에게 임의로 보증이나 지원, 손해배상, 또는 책임 의무를 유료로 제공할 수 있다. 그러나 이는 당신이 독자적으로 책임지는 경우에만 가능하고 최초 개발자나 다른 기여자의 책임을 대신하는 것은 불가능하다.

당신은 이러한 보증이나 지원, 면책이나 책임 의무가 당신에 의해서만 제공된다는 사실을 명확하게 밝히고, 따라서 당신이 제공하는 이러한 보증, 지원, 면책 또는 책임 조건들의 결과로서 최초 개발자나 기여자에게 발생할 수 있는 모든 책임으로부터 그 최초 개발자나 기여자를 보호한다는 데 동의해야 한다.

제 3 조 6 항. 실행파일 버전의 배포

당신은 제 3 조의 1 항에서 5 항까지의 규정들을 충족시킨다는 조건에 한해서, 그리고 라이선스 적용 코드의 소스 코드 버전이 본 라이선스의 규정에 따라 제공된다는 내용의 고지사항과 당신이 제 3 조 2 항의 의무들을 어떤 방식과 위치에서 시행했는지에 대한 설명을 포함한다는 조건에 한해서 라이선스 적용 코드를 실행파일의 형태로 배포할 수 있다. 그 고지사항은 실행파일 버전의 모든 안내문구 및 라이선스 적용 코드와 관련된 수취인의 권한을 설명한 관련 문서나 부속 부분에 명시적으로 포함되어야 한다. 당신은 라이선스 적용 코드의 실행파일 버전이나 소유권을 배포함에 있어, 본 라이선스와 상이한 내용의 조건들을 포함하는 다른 라이선스를 임의로 선택할 수 있다. 단, 이는 당신이 본 라이선스의 조건을 준수하고, 실행파일 버전을 위한 라이선스가 본 라이선스에서 규정하는 소스 코드 버전에 대한 수취인의 권리를 제한하거나 변경시키려고 하지 않는다는 조건 하에서만 허용된다. 만약 실행파일 버전을 다른 라이선스에 의하여 배포할 때는, 본 라이선스와 차이가 있는 규정들은 최초 개발자나 다른 기여자가 아닌 당신에 의해서만 제공된다는 사실을 명확하게 밝혀야 한다. 또한, 당신이 제공하는 그러한 조건들의 결과로서 최초 개발자나 다른 기여자에게 발생할 수 있는 모든 책임으로부터 그 최초 개발자나 기여자를 보호하는데 동의해야 한다.

3 조 7 항. 복합저작물

당신은 라이선스 적용 코드를 본 라이선스의 지배를 받지 않는 다른 코드와 결합시킴으로써 복합저작물을 생성하고 그 복합저작물을 단일한 제품으로 배포할 수 있다. 이 경우, 라이선스 적용 코드에 대하여 본 라이선스의 요구조건들이 충족되도록 보장해야 한다.

제4조. 법령이나 규제에 의해 규정의 준수가 불가능한 경우

법령이나 재판에 의한 명령, 혹은 규제에 의해 라이선스 적용 코드의 전체나 일부에 대한 본 라이선스의 조건들을 따르는 것이 불가능한 경우, 당신은 (a)가능한 최대로 본 라이선스의 조건을 따라야 하고, (b)규제사항과 그로부터 영향을 받는 코드를 설명해야 한다. 이러한 설명문은 제 3 조 4 항에 설명된 LEGAL 파일 내에 포함되어야 하고 소스 코드를 배포할 때마다

항상 포함시켜야 한다. 법령이나 규제에 의해 제한되는 부분을 제외하고, 설명문의 내용은 보통의 기술을 가진 수취인이 이해하기에 충분할 정도로 상세해야 한다.

제5조. 본 라이선스의 적용

본 라이선스는 최초 개발자가 Exhibit A의 고지사항을 첨부한 코드 및 관련된 라이선스 적용 코드에 적용된다.

제6조. 라이선스의 버전

제 6 조 1 항. 신규 버전의 공표

넷스케이프(Netscape)는 때때로 라이선스의 개정된 버전이나 신규 버전을 공표할 수 있다. 신규 버전들은 버전 넘버를 통해 구별된다.

제 6 조 2 항. 신규 버전의 효력

어떤 라이선스 적용 코드가 본 라이선스의 특정 버전에 의해 공표되었다면, 당신은 항상 해당 버전의 규정에 따라 사용을 지속할 수 있다. 또한 넷스케이프(Netscape)가 공표한 후속 버전의 라이선스 규정에 따라서도 해당 라이선스 적용 코드를 사용할 수 있다. 넷스케이프를 제외한 어느 누구라도 적용코드에 사용되는 본 라이선스의 규정들을 수정할 수 없다.

제 6 조 3 항. 파생 저작물

본 라이선스의 수정된 버전을 작성하거나 사용하는 경우(이는 라이선스 적용 코드가 아닌 코드에 적용시키기 위한 용도로만 허용됨), 당신은 (a) 자신이 작성한 라이선스에 새로운 이름을 붙이되, (해당 라이선스가 본 라이선스와 다르다는 사실을 설명하기 위한 경우를 제외하고는) “Mozilla”, “MOZILLAPL”, “MOZPL”, “Netscape”, “MPL”, “NPL” 등 본 라이선스의 이름과 유사하거나 혼동될만한 구문을 사용해서는 안되며, 또한 (b) 수정된 버전이 모질라 공중 라이선스와 넷스케이프 공중 라이선스와 다른 규정들을 포함한다는 사실을 명시해야 한다. (최초 개발자 및 원코드, 기여자의 이름을 Exhibit A에 설명된 고지사항에 삽입하는 것만으로 본 라이선스의 수정본이라고 간주되어서는 안 된다.)

제7조. 보증의 부인

라이선스 적용 코드는 본 라이선스에 의거하여 “있는 그대로”의 상태로 제공되며, 라이선스 적용 코드의 결함 없음이나 상품성 여부, 특정 목적에 대한 적합성이나 비침해에 대한 보증을 포함한 어떠한 종류의 보증도 명시적이거나 묵시적으로 제공되지 않는다. 라이선스 적용 코드의

품질이나 실행과 관련된 모든 위험은 당신에게 부과된다. 어떤 라이선스 적용 코드가 특정한 부분에서 결함이 있는 것으로 판명되는 경우, 이를 수리하거나 교정하는데 필요한 비용은 (최초 개발자나 다른 기여자가 아닌) 당신이 부담한다. 보증의 부인은 본 라이선스의 핵심적인 부분을 구성한다. 어떠한 적용코드라도 이 보증 부인에 따르지 않은 상태로는 사용이 허용되지 않는다.

제8조. 종료

제 8 조 1 항. 본 라이선스 및 본 라이선스가 부여하는 권한들은 당신이 그 규정들을 준수하지 않거나, 규정 위반 사실을 인식한 지 30 일 이내에 위반 내용을 해결하지 않는 경우에 자동적으로 종료된다. 본 라이선스가 종료되더라도 라이선스 적용 코드에 대해 적절하게 부여된 서브라이선스들은 효력이 지속될 것이다. 본 라이선스의 종료와 관계없이 본질적으로 효력이 지속되어야 하는 규정들은 유지될 것이다.

제 8 조 2 항. 당신이 최초 개발자나 기여자(이러한 소송의 대상이 되는 최초 개발자나 기여자는 이하에서 “관계자”라고 칭함)를 상대로 (확인판결의 경우를 제외한) 특허 침해 소송을 제기하는 경우 중에서,

(a) 그 관계자의 기여자 버전이 직접적으로나 간접적으로 어떤 특허를 침해한다고 주장하는 특허 침해 소송을 제기하는 경우에는, 관계자로부터 통보를 받은 지 60 일 이내에 당신이 (i) 그 관계자가 작성한 수정코드에 대한 과거 및 미래의 사용 요금을 상호가 동의할 만한 합리적인 금액으로 지불하겠다고 서면으로 동의하거나 혹은 (ii) 그 관계자를 상대로 낸 기여자 버전에 대한 소송을 철회하지 않으면, 그 관계자가 본 라이선스의 제 2 조 1 항과 제 2 조 2 항에 의거하여 당신에게 부여한 모든 권한은 관계자가 통보한 날로부터 60 일 이후에 종료된다. 만약, 통보한 지 60 일 이내에 합리적인 액수의 사용 요금 지불에 대한 당사자 상호간의 동의가 서면으로 이루어지지 않거나, 소송이 철회되지 않으면, 관계자가 제 2 조 1 항과 제 2 조 2 항에 따라 당신에게 부여한 권한들은 위에서 상술한 60 일의 통보 기간이 만료되는 시점에 자동적으로 종료된다.

(b) 그 관계자의 기여자 버전을 제외한 어떤 소프트웨어나 하드웨어 및 장치가 직접적으로나 간접적으로 어떤 특허를 침해한다고 주장하는 특허 침해 소송을 제기하는 경우에는, 그 기여자가 제 2 조 1 항과 제 2 조 2 항에 따라 당신에게 부여한 모든 권한이 그 기여자가 만든 수정 코드를 당신이 제조, 사용, 판매, 배포, 주문 제조한 최초의 날을 기준으로 무효화된다.

제 8 조 3 항. 당신이 어떤 관계자에 대해 그 관계자의 기여자 버전이 직접적으로나 간접적으로 어떤 특허를 침해했다고 주장하는 특허 침해를 주장하는 경우, 그러한 주장이 (라이선스나 합의에 의해) 특허 침해 주장을 제기하기 이전에 해결이 되었다면, 지불 금액이나 라이선스의 가치를 결정하는 데 있어 제 2 조 1 항과 제 2 조 2 항에 따라 그 기여자에 의해 부여된 라이선스들의 합리적인 가치가 고려된다.

제 8 조 4 항. 위의 제 8 조 1 항이나 제 8 조 2 항에 의해 라이선스가 종료되더라도, 종료 시점 이전에 당신이나 다른 배포자에 의해 정당하게 부여된 최종사용자 라이선스 계약(배포자, 재판매자 계약은 제외)은 효력이 지속된다.

제9조. 책임의 제한

손해 가능성을 사전에 알고 있었다 하더라도, 당신과 최초 개발자, 다른 기여자, 배포자, 혹은 공급자는 (과실을 포함한) 불법 행위나 계약, 혹은 법 이론과 관계없이, 영업권 상실, 업무 정지, 컴퓨터 고장이나 비 작동, 기타 다른 상업적 손해나 손실을 포함하는 어떠한 형태의 간접적이거나 특수한 손해, 우발적이거나 결과적 손해에 대해서도 책임을 지지 않는다. 관련 법규의 제한을 받는 한도 내에서, 이 면책 조항은 해당 주체의 과실에 의해 발생한 사망이나 개인적 상해에는 적용되지 않는다. 일부 사법권에서는 우발적이거나 결과적 손해에 대한 제외나 면책을 허용하지 않으므로, 이러한 손해에 대한 제외나 면책은 당신에게 적용되지 않을 수 있다.

제10조. 미국 정부 최종 사용자

라이선스 적용 코드는 48 C.F.R. 2.101(1995년 10월)에 정의된 바에 따라 “상업적 품목”으로 정의되며, 48 C.F.R. 12.212 (1995년 9월)에 정의된 “상업적 컴퓨터 소프트웨어”와 “상업적 컴퓨터 소프트웨어 문서”로 구성된다. 48 C.F.R. 12.212 및 48 C.F.R. 227.7202-1 에서 227.7202-4(1995년 6월)까지의 조항들과 일관되게, 모든 미국 정부 최종 사용자는 라이선스 적용 코드를 획득함에 있어 여기에 제시된 권리만을 부여 받는다.

제11조. 기타 사항

본 라이선스는 그 내용에 대한 완전한 동의를 선언한다. 본 라이선스의 어떤 조항의 시행이 불가능한 경우에는 그 조건을 시행 가능하게 만들기 위해 필요한 최소한의 정도로 조항을 변형해야 한다.

본 라이선스는 법률 저촉 조항을 제외하고 (관련 법률이 규정하는 바가 다르지 않는 한) 캘리포니아 주의 법 조항에 의해 지배를 받는다.

적어도 어느 한 쪽이 미국의 시민이거나 미국에서 사업인가를 받은 사람이 관련된 분쟁에 대해, 본 라이선스와 관련된 모든 소송은 캘리포니아 북부 지구 연방지방법원의 재판 관할권에 귀속된다. 재판지는 캘리포니아 산타 클라라 카운티에 위치해 있으며, 패소 당사자는 법정 비용 및 합당한 변호사 수임료 등을 제한 없이 포함하는 비용을 부담한다. 국제물품매매에 대한 UN 협약의 적용은 명시적으로 배제된다. 계약서의 언어가 작성자에게 불리하게 해석되어야 한다고 규정하는 모든 법이나 규제는 본 라이선스에 적용되지 않는다.

제12조. 배상요구에 대한 책임

최초 개발자와 기여자 사이에서 각 당사자는 본 라이선스의 권리를 사용함으로써 직접적으로나 간접적으로 발생하는 배상요구나 손해에 대한 책임이 있으며, 당신은 최초 개발자 및 기여자와 협력하여 그러한 책임을 공평하게 배분하도록 하는데 동의한다. 이 조항의 내용은 책임의 인정을 의도하는 것이 아니며, 그렇게 간주될 수 없다.

제13조. 다중 라이선스 적용 코드

최초 개발자는 라이선스 적용 코드의 일부에 대해 다중 라이선스를 설정할 수 있다. 다중 라이선스란, 당신이 라이선스 적용 코드의 일부에 대한 라이선스를 설정할 때, 최초 개발자가 모질라 공중 라이선스나 Exhibit A 에 설명한 파일에 상술된 대체 라이선스들 중에서 선택하여 사용할 수 있도록 허용함을 의미한다.

EXHIBIT A – 모질라 공중 라이선스

“이 파일의 내용은 모질라 공중 라이선스 버전 1.1(이하 “본 라이선스”)의 구속을 받는다. 이 파일을 사용하기 위해서는 반드시 본 라이선스의 내용을 준수해야 한다. 본 라이선스의 사본은 <http://www.mozilla.org/MPL/> 에서 다운받을 수 있다.

본 라이선스에 의거하여 배포된 소프트웨어는 “있는 그대로”의 상태로 배포되며, 어떠한 형태의 보증도 명시적으로나 묵시적으로 제공하지 않는다. 본 라이선스에 따른 권리와 제한 사항을 결정하는 특정 언어에 대해서는 본 라이선스를 참고하라.

원코드: _____.

원코드의 최초 개발자: _____.

_____에 의해 작성된 부분: Copyright (C)

모든 권리를 보유함.

기여자: _____.

이 파일의 내용은 대안적으로 _____ 라이선스 ([_____] 라이선스)의 규정에 따라 사용될 수 있으며, 이 경우에는 위의 규정들 대신에 [_____] 라이선스의 규정들이 적용된다. 만약 이 파일에 대한 당신의 버전을 사용하는 다른 사람들로 하여금 모질라 공중 라이선스를 사용하지 못하게 하고, [_____] 라이선스의 규정에 따라서만 사용할 수 있도록 설정하고 싶다면, 위의 규정들을 삭제하고 [_____] 라이선스의 규정과 고지 사항들로 대체하라. 위의 규정들을 삭제하지 않을 경우, 수취인은 이 파일에 대한 당신의 버전을 사용하는데 있어 모질라 공중 라이선스나 [_____] 라이선스 둘 중 하나를 선택할 수 있다.

[주의사항: Exhibit A의 텍스트는 원코드의 소스 코드 파일 내에 있는 고지 사항들과 약간의 차이가 있을 수 있다. 수정 코드를 만들 경우에는 원코드의 소스 코드 내에 포함된 텍스트보다는 이 Exhibit A의 텍스트를 사용하는 편이 좋다.]