

## **2.1 Royalty obligations**

156. The parties to a licence agreement are normally free to determine the royalty payable by the licensee and its mode of payment without being caught by Article 81 (1). This principle applies both to agreements between competitors and agreements between non-competitors. Royalty obligations may for instance take the form of lump sum payments, a percentage of the selling price or a fixed amount for each product incorporating the licensed technology. In cases where the licensed technology relates to an input which is incorporated into a final product it is as a general rule not restrictive of competition that royalties are calculated on the basis of the price of the final product, provided that it incorporates the licensed technology. In the case of software licensing royalties based on the number of users and royalties calculated on a per machine basis are generally compatible with Article 81 (1).

### **2.1. Obligations en matière de redevances**

156. Les parties à un accord de licence peuvent normalement, sans que cet accord n'entre dans le champ d'application de l'article 81, paragraphe 1, déterminer librement les redevances payables par le preneur ainsi que leur mode de règlement. Ce principe s'applique tant aux accords entre concurrents qu'aux accords entre non-concurrents.

Le versement de redevances peut par exemple se faire sous forme du versement de sommes forfaitaires, d'un pourcentage sur le prix de vente ou d'un montant fixe pour chaque produit comportant la technologie concédée. Lorsque la technologie concédée concerne un facteur de production intégré ensuite à un produit final, le fait que les redevances soient calculées sur la base du prix du produit final n'entraîne généralement pas de restrictions de la concurrence, à condition que ce produit comporte la technologie concédée. Dans le cas de licences de logiciel, les redevances calculées sur la base du nombre d'utilisateurs et celles qui sont calculées par machine sont généralement compatibles avec l'article 81, paragraphe 1.