



ANNEXE 1 La contrefaçon des logiciels

ANNEXE 2 La contrefaçon et le sport

1 De quel droit dispose tout créateur ?

.....

.....

2 Pour bénéficier de son droit, que doit faire le créateur dans certains cas ?

.....

.....

.....

3 Quand se rend-on coupable de contrefaçon ?

.....

.....

4 Complétez le tableau ci-dessous en mettant une croix en face de la bonne réponse.

Propositions	Vrai	Faux
a) Je peux photocopier un livre d'exercices pour ne pas l'acheter.		
b) Je peux faire une copie de sauvegarde du logiciel dont j'ai acheté la licence sur Internet.		
c) Je peux acheter à un vendeur ambulant des CD ou des DVD trois fois moins cher sans qu'il y ait risque de contrefaçon.		
d) Je peux copier pour moi les logiciels de jeux vidéo qu'un ami m'a prêtés.		
e) Je peux copier le dernier CD de mon groupe favori pour l'écouter chez moi.		
f) Je peux copier des images diffusées sur Internet.		
g) Je peux télécharger de la musique.		
h) Je peux diffuser sur Internet des bandes dessinées ou un roman dont je ne suis pas l'auteur.		

5 Justifiez les réponses aux propositions f et g.

.....

.....

.....

.....

.....

.....



6

Qui peut être sanctionné ?

7

Énumérez les différentes sortes de sanctions en matière de contrefaçon.

8

Lisez l'annexe 1. Quel est le secteur d'activité concerné par ce document ?

9

Résumez l'annexe 1 en complétant le tableau ci-dessous.

Les chiffres significatifs	
Les risques encourus	
Les préjudices éventuels	

10

Lisez l'annexe 2. Quel est le secteur d'activité concerné par ce document ?

11

Résumez l'annexe 2 en complétant le tableau ci-dessous.

Les chiffres significatifs	
Les risques encourus	
Les préjudices éventuels	

