DOSSIER DE PRESSE

Octobre 2026

VOS JEUX TV PAR SMS PEUVENT ÊTRE REMBOURSÉS.

Un service indépendant pour comparer les jeux, comprendre leurs règlements, retrouver ses SMS et préparer une demande de remboursement lorsque les conditions le permettent.



AVANT

Comparer, décrypter

APRÈS

Analyser, calculer

ENSUITE

Préparer le dossier

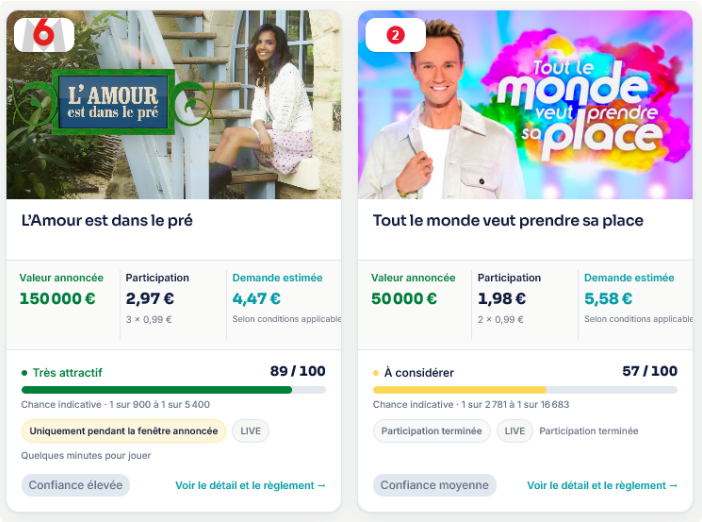
smstv.fr • admin@smstv.fr

CE QUE FAIT RÉELLEMENT SMSTV

Avant de jouer, et après : le même réflexe de transparence.

Une plateforme indépendante qui relie des informations dispersées dans les émissions, les règlements et les factures.

01 AVANT DE PARTICIPER / FAIRE UN CHOIX ÉCLAIRÉ



Comparer des jeux, pas seulement des lots.
Le catalogue rapproche le gain annoncé, le prix et le nombre de SMS, la fenêtre de participation, le règlement officiel et un indice d'attractivité. Il rend visibles des écarts que les bannières télévisées ne montrent pas toujours.

Ce qui change : savoir ce que coûte le jeu et vérifier s'il est encore ouvert.

02 APRÈS LE JEU / PASSER DE LA FACTURE À L'ACTION

Identifier et contrôler.
L'utilisateur transmet une facture ou une capture. SMSTV aide à relever numéro court, date, SMS et montant puis à associer les lignes au jeu concerné. Les résultats restent vérifiables et corrigeables.

Calculer et préparer.
Selon les conditions du règlement, le service estime les frais susceptibles d'être demandés et prépare un courrier PDF avec les pièces nécessaires. L'utilisateur vérifie, signe et envoie lui-même.

UN BÉNÉFICE TRÈS CONCRET

Moins de recherches manuelles, une lecture claire des coûts et un dossier mieux structuré. SMSTV n'est ni un organisateur de jeux ni un garant du remboursement : la décision appartient à l'organisateur, conformément au règlement applicable.

LE PROBLÈME / CAS ILLUSTRATIF TF1

Un jeu par SMS. Plusieurs frais possibles.

Un prix annoncé par SMS ne raconte pas toujours le coût complet d’une participation. Voici comment SMSTV rend ce parcours lisible.

EXEMPLE PÉDAGOGIQUE TF1 — QUIZ FOOT

Simulation fondée sur le principe de SMS surtaxés à 0,99 € ; ni facture réelle ni remboursement obtenu.

1,98 €

Deux SMS à 0,99 €

0,50 €

Copies : hypothèse 5 pages à 0,10 €

3,10 €

Timbre / envoi : hypothèse tarifaire

5,58 €

Demande estimée dans cette simulation 1,98 € + 0,50 € + 3,10 €. Ce montant n’est pas un remboursement acquis.

Ce que dit le règlement, et ce que SMSTV ne doit jamais inventer

Les frais de photocopies et d’affranchissement ne sont retenus que si le règlement du jeu concerné et les conditions applicables permettent de les demander. Les montants de cet exemple sont des hypothèses pédagogiques, pas des frais vérifiés pour un jeu TF1 précis.

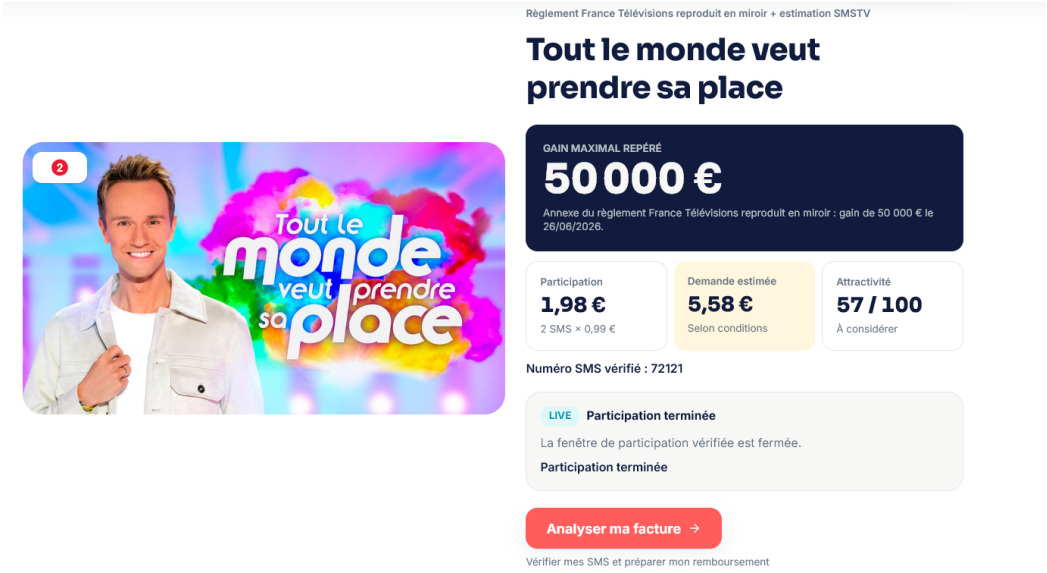
Le dossier réel précise les justificatifs, les plafonds éventuels et la procédure d’envoi. SMSTV prépare une demande ; l’organisateur décide de son acceptation.

USP 01 / COMPARER LES JEUX

Choisir en comprenant vraiment le jeu.

SMSTV rassemble les données essentielles sur chaque jeu : lot, coût, fenêtre de participation, indice d’attractivité et estimation des frais.

01 LA FICHE DU JEU : UNE INFORMATION STRUCTURÉE



02 L’INDICE ET LA DÉCOMPOSITION DES FRAIS

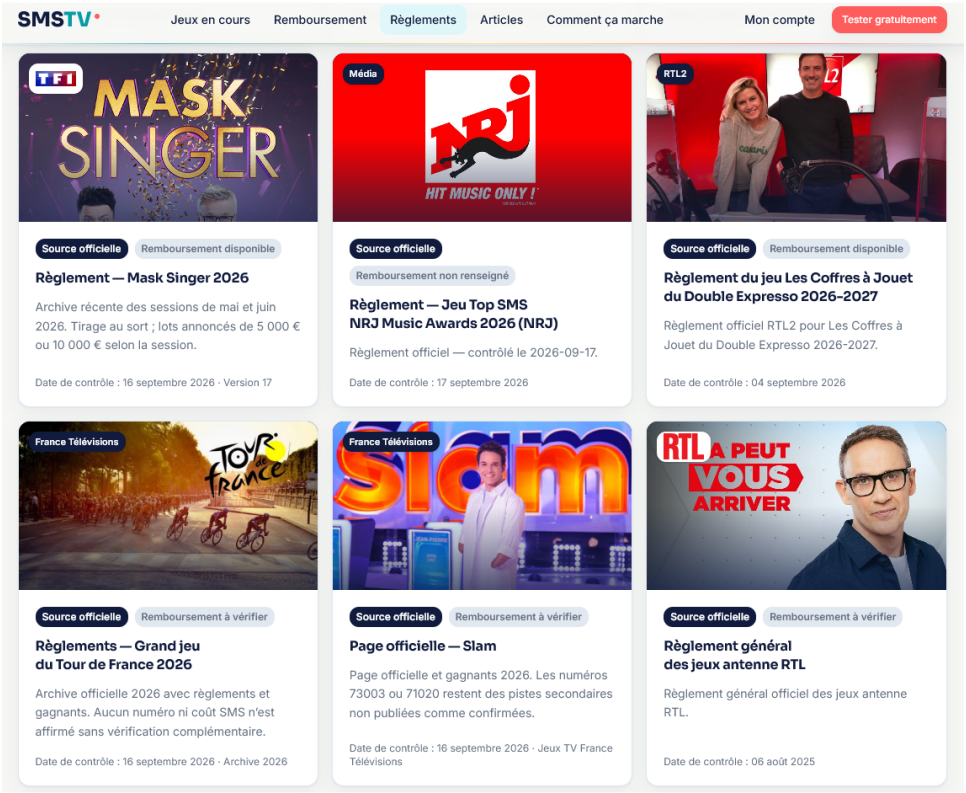


Lecture importante : l’indice comparatif ne représente pas une probabilité de gagner. Les montants restent estimatifs et soumis au règlement applicable.

USP 02 / LIRE LES BONNES RÈGLES

Le règlement. Pas les suppositions.

Un jeu, une période, des conditions : chaque demande repose sur les règles officiellement applicables.



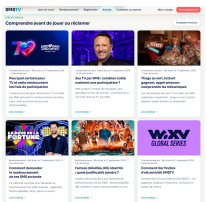
LES 4 QUESTIONS QU'IL FAUT VÉRIFIER

01 Le jeu était-il ouvert à la date de participation ?

02 Quels SMS et frais sont concernés ?

03 Quels justificatifs sont demandés ?

04 Où et dans quel délai envoyer la demande ?

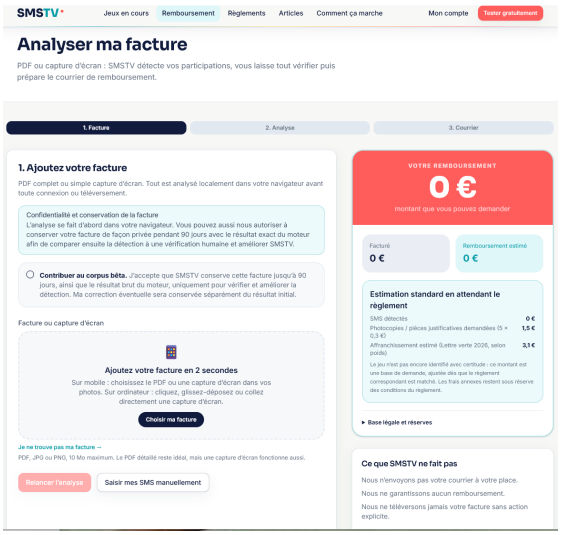


USP 03 / UN PARCOURS GUIDÉ

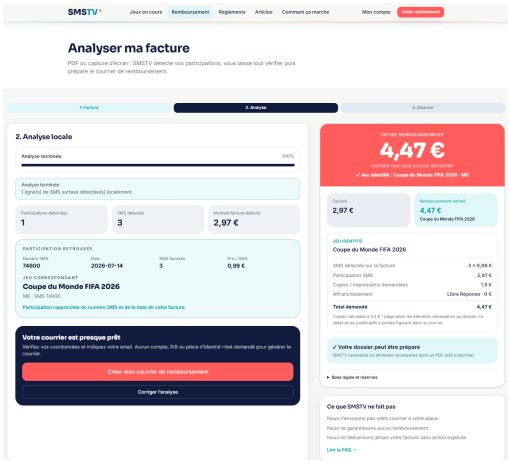
Vos SMS retrouvés. Sans tout chercher à la main.

Le moteur assiste le rapprochement entre les lignes facturées et les jeux référencés. L'utilisateur vérifie les résultats.

01 IMPORTER SA FACTURE



02 IDENTIFIER LES SMS



Le vrai avantage
Numéro court, dates, montant et correspondance avec le règlement sont réunis pour réduire les recherches manuelles.

EN SITUATION / LE VRAI PARCOURS SMS

Un jeu, plusieurs SMS, plusieurs étapes.

Une conversation réelle avec un service de jeu TF1 illustre les sollicitations successives, au-delà du prix annoncé pour un seul SMS.



01 / LA QUESTION

Le joueur reçoit une question et le prix annoncé : 0,99 € + coût du SMS.

02 / LA RÉPONSE

L'envoi de « 2 » est suivi d'une demande du numéro de téléphone, également facturée selon les informations reçues.

03 / UNE NOUVELLE PROPOSITION

Après confirmation, une invitation à un autre jeu présente de nouvelles conditions tarifaires.

Ce que SMSTV rend lisible

Nombre de SMS, coût cumulé, jeu associé, règlement et frais susceptibles d'être réclamés.

Capture réelle anonymisée. Les conditions dépendent du jeu et du règlement officiel ; aucun remboursement n'est garanti.

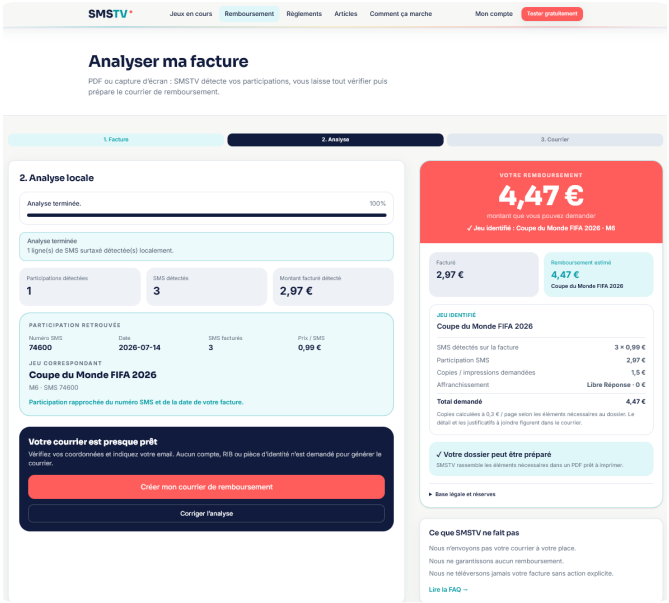
USP 04 / DU CALCUL À LA DEMANDE

Du montant calculé au courrier prêt à envoyer.

SMSTV aide à établir un montant détaillé et à produire le courrier, sans prétendre décider à la place de l'organisateur.

03 CALCULER LES FRAIS ÉLIGIBLES





04 PRÉPARER LE COURRIER



Poste	Détail	Montant
1. Participation	SMS au 74600 le 14/07/2026 à 22:26	0,99 €
	SMS au 74600 le 14/07/2026 à 22:28	0,99 €
	SMS au 74600 le 14/07/2026 à 22:30	0,99 €
	Sous-total participation	**2,97 €**
2. Photocopies	Coupe du Monde FIFA 2026 : Facture — page identifiant le titulaire et la ligne — 1 × 0,3 €	0,3 €
	Coupe du Monde FIFA 2026 : Facture — page(s) détaillant les SMS concernés — 1 × 0,3 €	0,3 €
	Coupe du Monde FIFA 2026 : Pièce d'identité — justificatif requis — 1 × 0,3 €	0,3 €
	Coupe du Monde FIFA 2026 : RIB — justificatif nécessaire au remboursement — 1 × 0,3 €	0,3 €
	Coupe du Monde FIFA 2026 : Autre(s) copie(s) / impression(s) nécessaire(s) au dossier — 1 × 0,3 €	0,3 €
	Sous-total photocopies	**1,5 €**
3. Affranchissement	Adresse Libre Réponse : aucun affranchissement ajouté au calcul	0 €
	TOTAL DEMANDÉ	**4,47 €**

ENQUÊTE / ÉCONOMIE DES JEUX

Derrière le SMS surtaxé, qui gagne quoi ?

Un message facturé au téléspectateur ne se transforme pas intégralement en revenu pour une chaîne.

145,3 M€

Chiffre d'affaires sectoriel 2025 cité par Le Monde (juin 2026), d'après l'af2m. Ce n'est pas le bénéfice des diffuseurs.

Pourquoi c'est un sujet de consommation.
Un jeu tient parfois en quelques secondes d'antenne. Mais sa monétisation mobilise un système de facturation, une plateforme technique, un organisateur et parfois le diffuseur. Le téléspectateur ne connaît pas la ventilation contractuelle de son paiement.

LE PARCOURS D'UN EURO FACTURÉ — SANS POURCENTAGES INVENTÉS

01

01 LE TÉLÉSPECTATEUR

Il participe au jeu et paie une somme par SMS ou appel. Plusieurs messages peuvent être demandés.

02

02 LE RÉSEAU & LA FACTURATION

L'opérateur et les prestataires techniques interviennent dans l'acheminement, la collecte et le service.

03

03 L'ORGANISATION DU JEU

Prestataires, organisateurs et diffuseurs se répartissent les recettes selon des contrats non publics.

Ce qu'on sait / ce qu'on ignore : le marché existe et pèse des dizaines de millions d'euros. En revanche, sans contrats, impossible de chiffrer la part exacte des chaînes, la marge des intermédiaires ou les bénéfices nets. SMSTV aide à comprendre le coût côté joueur.

Source : Le Monde, Les Décodeurs, 26 juin 2026 ; chiffre attribué à l'af2m.

RESSOURCES PRESSE

Des preuves concrètes. Un vrai sujet de presse.

SMSTV met à disposition des démonstrations et des ressources pour traiter le sujet des jeux SMS sous l'angle de la consommation et de la technologie.





17 VISUELS
Illustrations, fiches de jeux et captures produit

6 ARTICLES DE FOND
Droits, coûts, factures, justificatifs et règlements

1 PARCOURS TESTABLE
De la facture au courrier préparé

CONTACT PRESSE
admin@smstv.fr • smstv.fr/presse

ARTICLE 01 / 06

DROITS DES CONSOMMATEURS

Jeux TV par SMS : pourquoi le remboursement des participations reste-t-il si méconnu ?

> L’écran annonce un jeu, un lot et un numéro auquel envoyer sa réponse. Les conditions de remboursement, elles, se trouvent dans le règlement. Entre ces deux informations, le consommateur doit parfois mener une petite enquête.

La participation tient en quelques secondes

Sur une émission télévisée, un appel à participer peut prendre quelques secondes : un mot-clé, un numéro court, parfois une réponse à sélectionner, puis un ou plusieurs SMS facturés. Le coût réel d’une participation dépend du nombre de messages, du tarif affiché et des conditions du jeu. Si le téléspectateur souhaite ensuite retrouver ses frais, le parcours devient nettement moins immédiat : il lui faut vérifier le règlement du jeu correspondant à la bonne émission et à la bonne période.

Un cadre juridique, pas un remboursement universel

L’article L322-7 du Code de la sécurité intérieure prévoit un régime particulier pour certains jeux organisés dans le cadre de programmes télévisés et radiodiffusés. Il mentionne notamment la possibilité de remboursement des frais engagés, sous réserve que celle-ci figure dans le règlement et qu’elle ait été portée préalablement à la connaissance des participants. Cette disposition ne signifie ni que chaque jeu est couvert de manière identique ni que toute demande est automatiquement acceptée. La lecture du règlement reste décisive. [1]

Le vrai obstacle : passer de la règle à la demande

Retrouver la version exacte du règlement, les dates limites, les modalités de réclamation, l’adresse et les justificatifs : chacune de ces étapes peut sembler mineure. Ensemble, elles transforment le remboursement de quelques euros en démarche administrative. Une facture détaillée peut être nécessaire pour retrouver les opérations. Le participant doit aussi distinguer les frais de participation des frais annexes éventuellement admis par le règlement.

Ce que révèle SMSTV

SMSTV.fr propose de partir de ce parcours concret. Le service rassemble des fiches de jeux, des liens vers les règlements et un dispositif d’analyse de facture. À l’issue de l’analyse, il aide à préparer un courrier que l’utilisateur doit encore vérifier et envoyer. Sa valeur ne réside pas dans un remboursement garanti, mais dans la réduction du travail nécessaire pour préparer une demande documentée.

Une question reste ouverte

Combien de joueurs connaissent cette possibilité ? Combien adressent effectivement une demande ? Combien obtiennent un paiement ? Aucune statistique indépendante n’est avancée ici. Ce sont précisément trois questions d’enquête à poser aux organisateurs et aux associations de consommateurs, plutôt que d’attribuer au marché des chiffres non vérifiés.

Sources et statut : [1] Code de la sécurité intérieure, article L322-7, Légifrance. Les exemples de calcul, fonctionnalités et captures décrits proviennent des éléments de démonstration fournis par SMSTV. Les règlements particuliers doivent être vérifiés pour chaque jeu, à la date de participation.

ARTICLE 02 / 06

POUVOIR D’ACHAT

Trois SMS à 0,99 € : pourquoi une demande de remboursement peut-elle atteindre 4,47 € ?

> Dans un cas de démonstration SMSTV, la demande dépasse le montant des SMS. L’explication tient à une distinction souvent oubliée : certaines dépenses nécessaires pour réclamer le remboursement peuvent elles aussi être prises en compte, lorsque le règlement le prévoit.

D’abord, les frais de participation

Le cas présenté par SMSTV concerne trois SMS à 0,99 €, soit 2,97 € facturés pour une participation à un jeu. Ce montant est la base du calcul, mais pas nécessairement son terme. La démarche implique parfois d’obtenir la facture détaillée, de réunir des justificatifs et de rédiger un courrier. Les modalités de remboursement sont définies par le règlement applicable à la session concernée.

La demande peut elle aussi coûter

Photocopies de la facture, de justificatifs d’identité ou de coordonnées bancaires, enveloppe et affranchissement : ces frais, lorsqu’ils sont effectivement nécessaires et admis par le règlement, peuvent figurer dans la demande. Il faut bien distinguer les postes prévus, les dépenses réellement supportées et les forfaits éventuellement fixés. Ni l’existence d’une enveloppe ni le prix d’un timbre ne suffisent, à eux seuls, à rendre un frais remboursable.

Le détail des 4,47 €

Dans la démonstration communiquée par SMSTV, les 2,97 € de SMS sont complétés par 1,50 € de copies, soit cinq photocopies à 0,30 € chacune. L’envoi est indiqué en Libre Réponse, avec 0 € d’affranchissement ajouté au calcul. Total susceptible d’être demandé : 4,47 €. Il ne s’agit ni d’une somme reçue ni d’une somme acquise, mais de la ventilation d’un courrier de demande préparé à partir des conditions retenues pour cet exemple.

Pourquoi cette différence compte

Le cas est intéressant parce qu’il montre deux sujets distincts. Le premier est le coût de la participation à l’émission. Le second est le coût de la démarche pour récupérer les frais de

cette participation. Ne pas distinguer ces postes conduit à mal comprendre pourquoi une estimation peut dépasser les sommes réglées par SMS, ou inversement pourquoi certaines dépenses ne doivent pas être ajoutées à la demande.

Le bon réflexe

Avant de copier un montant d’un exemple, le consommateur doit vérifier le règlement, les délais, les plafonds, les pièces exigées et les modalités d’envoi. L’enjeu n’est pas de maximiser artificiellement une créance, mais de demander uniquement ce que le texte applicable permet de justifier. Le moteur de SMSTV assiste ce calcul ; le participant garde la responsabilité de la validation et de l’envoi.

Sources et statut : [1] Code de la sécurité intérieure, article L322-7, Légifrance. Les exemples de calcul, fonctionnalités et captures décrits proviennent des éléments de démonstration fournis par SMSTV. Les règlements particuliers doivent être vérifiés pour chaque jeu, à la date de participation.

ARTICLE 03 / 06

INNOVATION ET SERVICE

Une facture téléphonique peut-elle devenir le point de départ d’une demande de remboursement ?

> Le travail le plus fastidieux ne consiste pas toujours à écrire le courrier. Il commence plus tôt : repérer sur une facture les bons SMS, puis les rattacher au bon jeu et aux bonnes conditions.

Une facture, plusieurs lignes

Les factures téléphoniques détaillées mêlent abonnements, consommations et parfois services surtaxés. Une ligne comportant un numéro court et un montant ne révèle pas à elle seule le règlement applicable, la date de l’émission ou le nombre total de SMS requis pour participer. La première difficulté tient donc au rapprochement entre données de facturation et informations publiques sur le jeu.

De l’identification au contrôle

SMSTV propose un parcours en plusieurs étapes. L’utilisateur fournit une facture ou une capture, le service détecte les messages concernés et affiche les informations qu’il a rapprochées. La capture de démonstration communiquée par SMSTV montre trois SMS vers un numéro de jeu, avec le coût total de 2,97 € et l’identification d’une émission. L’outil doit laisser la possibilité de vérifier et de corriger ce rapprochement : un numéro seul ne suffit pas toujours à prouver qu’une participation correspond à une session déterminée.

Le règlement demeure la source

Même lorsque les SMS sont identifiés, le calcul ne peut se déduire du seul montant facturé. Le règlement peut imposer un délai, préciser des frais admissibles, demander certaines copies ou définir un canal d’envoi particulier. C’est lui qui transforme une détection technique en base de demande. Le service numérique ne remplace donc pas la vérification documentaire.

Ce qui est automatisé, ce qui ne l’est pas

La préparation du courrier peut rassembler les coordonnées, les SMS retrouvés, les postes de frais et les justificatifs annoncés. Mais un document prêt à imprimer ne garantit ni sa

conformité à tous les cas ni la décision de l’organisateur. L’utilisateur doit contrôler les éléments, compléter les pièces pertinentes et expédier la demande selon les modalités du règlement.

Une innovation discrète

L’intérêt de ce type de service n’est pas une technologie spectaculaire. C’est la réunion, au même endroit, d’opérations dispersées entre facture, site de l’émission, archive de règlement et courrier. Pour une rédaction tech, la question la plus utile consiste à tester le taux d’erreur de reconnaissance, la capacité à traiter des factures différentes et la clarté des corrections manuelles, plutôt qu’à annoncer une automatisation intégrale non démontrée.

Sources et statut : [1] Code de la sécurité intérieure, article L322-7, Légifrance. Les exemples de calcul, fonctionnalités et captures décrits proviennent des éléments de démonstration fournis par SMSTV. Les règlements particuliers doivent être vérifiés pour chaque jeu, à la date de participation.

ARTICLE 04 / 06

VIE PRATIQUE

Vous avez participé à un jeu TV par SMS ? Les documents à conserver avant de demander un remboursement

> Une démarche peut échouer avant même la rédaction du courrier si le joueur n’a plus les éléments qui permettent de prouver les SMS facturés et de retrouver le jeu concerné.

Commencer par identifier le bon jeu

Un SMS envoyé à un numéro court peut correspondre à une émission précise, à une session particulière et à une fenêtre de participation limitée. Le participant a intérêt à noter le nom du jeu et la date de participation. Il doit ensuite rechercher la version officielle du règlement applicable à cette session, et non un texte trouvé au hasard qui concernerait une autre saison.

Conserver la facture détaillée

Une facture globale ne montre pas toujours chaque transaction. Lorsque le règlement demande une preuve de facturation, la facture détaillée ou une pièce équivalente peut être décisive. Elle doit permettre d’identifier les dates, le numéro et les montants. Il faut aussi éviter de transmettre davantage de données personnelles que celles exigées par la démarche, en tenant compte des règles de l’organisateur.

Lire les conditions avant de préparer le pli

Le texte officiel peut déterminer le délai de demande, l’adresse postale, le nombre de réclamations admises et la nature des justificatifs. Il faut vérifier si les photocopies, l’enveloppe ou l’affranchissement sont pris en charge, et selon quelle méthode de calcul. Une adresse Libre Réponse, par exemple, peut éviter d’avancer des frais d’envoi ; elle ne justifie pas l’ajout d’un montant de timbre fictif.

Rassembler un dossier cohérent

Un courrier utile identifie le demandeur, le jeu, la période et les frais sollicités. Il comporte les pièces strictement nécessaires selon le règlement. Les montants doivent être détaillés : SMS facturés d’un côté, coûts administratifs éventuellement admis de l’autre.

Une pièce absente, un mauvais destinataire ou un délai dépassé peuvent compliquer la suite.

Ce que change un outil

SMSTV réunit les étapes de repérage, d’analyse de facture et de préparation du courrier. Il ne se substitue ni au contrôle final ni à l’envoi. L’outil peut faire gagner du temps, mais il reste essentiel de vérifier chaque information, notamment les frais annexes et les éléments d’identité. Le bon article de service est celui qui explique ces vérifications, pas celui qui laisse entendre que quelques clics déclenchent automatiquement un virement.

Sources et statut : [1] Code de la sécurité intérieure, article L322-7, Légifrance. Les exemples de calcul, fonctionnalités et captures décrits proviennent des éléments de démonstration fournis par SMSTV. Les règlements particuliers doivent être vérifiés pour chaque jeu, à la date de participation.

ARTICLE 05 / 06

COMPARAISON DES JEUX

Un gros lot ne dit pas tout : comment comparer les jeux TV et radio par SMS sans se tromper

> Un montant spectaculaire attire l'œil. Mais la valeur annoncée d'un lot ne suffit pas à mesurer le coût d'une participation, ni les chances de gagner.

Les chiffres qui ne racontent pas la même chose

Une fiche de jeu peut mettre en avant un lot important et un prix par SMS relativement modeste. Or la participation complète peut nécessiter plusieurs messages, certaines sessions ne sont ouvertes qu'à des horaires précis et des conditions particulières peuvent limiter les participations. Même lorsque le lot est bien documenté, ces paramètres ne donnent pas, à eux seuls, la probabilité de gagner.

La fenêtre de participation

Une émission diffusée aujourd'hui ne prouve pas qu'un jeu soit ouvert toute la journée. Certains dispositifs dépendent d'un signal à l'antenne, d'une période précise ou d'une opération limitée dans le temps. Vérifier le règlement et les annonces du programme est donc indispensable. Une fiche de catalogue devrait afficher clairement les incertitudes plutôt que présenter une participation comme ouverte sans preuve suffisante.

Ce que compare SMSTV

Le catalogue SMSTV regroupe la valeur annoncée du lot, le coût de participation, un indice comparatif, les dates de contrôle et des informations sur l'accessibilité. L'outil peut aider à organiser les données et à repérer les divergences entre deux jeux. Il ne faut toutefois pas présenter son score comme une probabilité de gain calculée avec précision : il s'agit d'un indicateur synthétique qui dépend de ses hypothèses et des informations disponibles.

Ne pas confondre attractivité et certitude

Deux jeux peuvent afficher des scores distincts sans que le consommateur puisse conclure qu'il a exactement deux fois plus de chances avec l'un. La fréquence des tirages, les conditions d'éligibilité, le nombre de participants et la nature des lots sont souvent

inconnus ou approximatifs. Un comparatif sérieux doit expliquer ce qui est observé, ce qui est estimé et ce qui demeure impossible à établir.

Le rôle du journaliste

Le bon reportage confronterait plusieurs fiches SMSTV à leurs règlements officiels, demanderait aux organisateurs des précisions sur les chances de gain et testerait la compréhension réelle du lecteur. L’intérêt d’un comparateur ne tient pas à un classement spectaculaire, mais à la transparence des hypothèses. Le lecteur doit pouvoir retrouver l’origine d’une donnée et comprendre sa limite.

Sources et statut : [1] Code de la sécurité intérieure, article L322-7, Légifrance. Les exemples de calcul, fonctionnalités et captures décrits proviennent des éléments de démonstration fournis par SMSTV. Les règlements particuliers doivent être vérifiés pour chaque jeu, à la date de participation.

ARTICLE 06 / 06

TRANSPARENCE DES RÈGLEMENTS

Règlements de jeux TV : ce que le téléspectateur devrait pouvoir vérifier sans chercher pendant une heure

> Le règlement existe souvent, mais il n’est pas toujours facile de relier sa version, ses dates et ses clauses aux quelques secondes de participation vues à l’écran.

Une information dispersée

Pour comprendre un jeu, le téléspectateur doit parfois consulter une page d’émission, un règlement PDF, des conditions de remboursement et sa facture d’opérateur. Ces documents ne parlent pas toujours la même langue : une communication audiovisuelle courte d’un côté, des clauses techniques et des délais de l’autre. Le problème éditorial n’est pas seulement l’existence de l’information, mais son accessibilité au moment où elle est utile.

Six questions simples

Quel jeu est ouvert ? À quelle date ? Combien de SMS faut-il envoyer ? Quel est le coût total ? Où se trouve le règlement officiel ? Que prévoit-il pour le remboursement et les justificatifs ? Ces questions n’épuisent pas le droit applicable, mais elles forment un socle compréhensible. Un consommateur devrait pouvoir y répondre sans confondre un ancien règlement avec la session à laquelle il vient de participer.

Le droit ne remplace pas la pédagogie

L’article L322-7 du Code de la sécurité intérieure encadre certains jeux liés aux programmes télévisés et radiodiffusés. La possibilité de remboursement, prévue dans les conditions du texte, ne peut pas être présentée comme une promesse identique pour chaque émission. Une lecture correcte distingue la loi, les clauses du jeu, les faits observables sur la facture et les postes de frais éventuellement admissibles. [1]

La démarche compte aussi

Une petite somme peut être jugée trop faible pour justifier de chercher le bon texte, de réunir des pièces et d’écrire à l’organisateur. C’est ce paradoxe qui rend le sujet

intéressant : les dépenses nécessaires à la réclamation, notamment les photocopies et parfois l’enveloppe ou l’affranchissement, peuvent elles-mêmes être prises en compte dans certaines conditions. L’exemple SMSTV à 4,47 € l’illustre, sans prouver qu’un remboursement a déjà été obtenu.

Une piste d’enquête concrète

Une rédaction pourrait mesurer le temps nécessaire pour trouver les informations d’un jeu, vérifier la présence des clauses essentielles, puis comparer les réponses de plusieurs organisateurs sur les frais admissibles. SMSTV fournit des exemples à tester, pas une conclusion indépendante à imposer. Le résultat d’une telle enquête intéresserait autant les téléspectateurs que les spécialistes de la consommation.

Sources et statut : [1] Code de la sécurité intérieure, article L322-7, Légifrance. Les exemples de calcul, fonctionnalités et captures décrits proviennent des éléments de démonstration fournis par SMSTV. Les règlements particuliers doivent être vérifiés pour chaque jeu, à la date de participation.