Copie du texte d'une page web, mise en forme simplifiée (menus, images et publicités retirés).
Adresse : https://www.sweetfm.fr/page/reglements-des-jeux-concours-2
Capturée le : 2026-10-24

SWEET FM

Règlement des jeux concours

RÈGLEMENT DES JEUX CONCOURS

Publication le 28 août 2024, modifié le 17 septembre 2026. La présente version est applicable à compter du 28 août 2026 par les Sociétés Organisatrices exploitant le programme Sweet FM.
REGLEMENT DES JEUX SWEET FM EN VIGUEUR
jusqu'à une prochaine mise à jour.

ARTICLE 1 : Dispositions générales

___

La SAS VH COM au capital de 22 867,35 Euros, immatriculée au R.C.S. du MANS sous le n° B 305 149 379, dont le siège social est situé au 8 rue des Jacobins 72000 Le MANS ; La SAS PLUS FM MULTIMEDIA au capital de 50 000,00 Euros, immatriculée au R.C.S. de Blois sous le n° B 519 043 061 dont le siège social est situé au 7, Avenue du Docteur Jean Laigret 41000 BLOIS et La SAS DEMO FM au capital de 305,00 Euros, immatriculée au R.C.S. de Caen sous le n° B 343 325 684 dont le siège social est situé 146 rue Roland Garros 14760 Bretteville-sur-Odon ; ces trois sociétés exploitant le programme Sweet FM, seront ci-après dénommées "SWEET FM" ou "les Sociétés Organisatrices",
Le présent règlement s’applique à tous les jeux organisés par les sociétés exploitant le programme Sweet FM (SAS VH COM, SAS PLUS FM et SAS DEMO FM) sur l’antenne de la radio SWEET FM, sur son site internet, son application mobile, ses réseaux sociaux, ou sur tout support de communication extérieur à l’entreprise sollicitant les auditeurs à participer pour gagner une dotation sans obligation d’achat. Cela concerne tout type de jeux proposant aux auditeurs de gagner des cadeaux y compris "La Sweetlist", "L'Ascenseur Sweet FM" et les jeux organisés de façon évènementielle.

ARTICLE 2 : Les termes employés ci-après

___

Les termes ci-après indiqués ont la même signification au singulier et au pluriel.
Jeu : correspond à l’ensemble des Jeux proposés par les Sociétés Organisatrices aux Joueurs et régi par le présent règlement.
Joueur : s'entend de la personne qui participe au présent Jeu.
Opérateur(s) : s'entend des Opérateurs de téléphonie fixe et/ou mobile, des fournisseurs d'accès internet, des agrégateurs, des prestataires de service et de tout autre opérateur de communications électroniques au sens du code des postes et des communications électroniques.
Les Sociétés Organisatrices désignent Sweet FM et plus globalement les sociétés exploitant le programme Sweet FM (SAS VH COM, SAS PLUS FM et SAS DEMO FM).
Session SMS : s'entend de l'envoi d'un SMS MO par le Joueur et de la réception d'un SMS MT par le Joueur.
SMS-MO (ou Short Message Service Mobile Originated) : s’entend d’un SMS émis depuis le téléphone mobile d’un Joueur.
SMS-MT (ou Short Message Service Mobile Terminated) : s’entend d’un SMS reçu sur le téléphone mobile d’un Joueur.
Supports de promotion (ou de communication) : désigne les supports sur lesquels sont promus les jeux avec leur spécificité et leur modalité. Ces supports sont :
- l’antenne de Sweet FM via les animateurs et/ou des bandes annonces. Tous les moyens pour écouter l'antenne de Sweet FM sont listés ici.
- le site officiel de Sweet FM www.sweetfm.fr,
- l’application mobile gratuite officielle Sweet FM disponible sur les mobiles fonctionnant avec un système

Android et IOS, ainsi que ses notifications Pushs
- campagne de push SMS envoyé par SMS-MT
- campagne de newsletters
- les réseaux sociaux officiels appartenant à Sweet FM et ses animateurs
Facebook : Sweet FM
Twitter : @SweetFmRadio
Instagram : sweetfmradio
Linkedin : Sweet FM
TikTok : @sweetfmradio
YouTube : Sweet FM Radio
- et éventuellement, affichées à un stand où se déroule le Jeu en cas d'opération en public sur un site extérieur.
- Elles peuvent également apparaitre sur les supports de communication d'un éventuel partenaire au Jeu.

ARTICLE 3 : Les participants autorisés

___

La participation est ouverte à toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine (y compris la Corse) qui possède un compte bancaire et qui est titulaire à la fois d'un abonnement téléphonique et d'un téléphone mobile compatible SMS+ s'il participe aux jeux par SMS. Les conditions de participation seront précisées : à l'antenne et/ou sur le site internet et l'application mobile de Sweet FM, et/ou sur les réseaux sociaux en cas de jeu exclusivement en ligne, et/ou sur le site internet de Sweet FM si le jeu est organisé en extérieur.
La participation n'est pas autorisée aux membres du personnel des Sociétés Organisatrices, et d'une façon générale des sociétés participants à la mise en œuvre du Jeu.
Cette exclusion s'étend également aux familles des membres du personnel des sociétés susvisées.
Le Joueur autorise toutes vérifications concernant notamment son identité, son domicile ou l'effectivité de sa participation au Jeu. Toutes indications d'identité, d'adresse fausses ou de numéro de téléphone erroné entraînent automatiquement l'annulation de la participation aux jeux.

ARTICLE 4 : Types de Jeu et modes d'inscription

___

Article 4a : Types de Jeu
Les jeux mis en place par les Sociétés Organisatrices peuvent avoir lieu à tout moment de l'année et sont sans obligation d'achat. Il existe plusieurs types de Jeu :
- tirage au sort direct parmi toutes les inscriptions
- tirage au sort parmi les bonnes réponses à une question posée
- tirage au sort parmi toutes les inscriptions reçues avant un tirage au sort final
- sélection automatique d'un Joueur gagnant par rang d'inscriptions. La fréquence de sélection du gagnant est définie par les Sociétés Organisatrices et peut être modifiée à tout moment
- sélection de candidats parmi les inscriptions reçues pour participer à un jeu à la radio

Certains jeux nécessitent que le joueur passe sur l'antenne de la radio pour jouer, ou pour valider sa victoire. Les conditions de participation sont précisées sur tous les Supports de promotions de Sweet FM.

Article 4b : Modes d'inscription
En fonction des modalités de chaque Jeu, le Joueur est invité à s'inscrire soit :
- par SMS en envoyant un mot clé au 71 0 71 (0,99 euros/SMS + prix SMS éventuel de votre opérateur). Un ou deux SMS supplémentaires peuvent être demandés en fonction des modalités de jeux afin de préciser une réponse ou les coordonnées du joueur. La participation par SMS est possible sous réserve de compatibilité du service SMS+ avec l'opérateur téléphonique ou forfait mobile du joueur). Le joueur doit prendre connaissance des recommandations techniques d'usage du service SMS+ en se rendant sur cette

page https://www.sweetfm.fr/page/aide-foire-aux-questions-47 et en lisant l'Article 5 de ce règlement pour s'assurer des conditions de participation par SMS. Le service SMS+, qui permet une participation à un jeu par SMS, est accessible 24 heures sur 24 durant la période indiquée à l'antenne ou au sein des Supports de promotion du jeu sous réserve notamment d'éventuelles opérations de maintenance, de panne technique ou de surcharge sur les serveurs du prestataire des Sociétés Organisatrices.
- par un bulletin d'inscription (fourni impérativement par les Sociétés Organisatrices) à remplir par le Joueur et à placer dans une urne dans l'optique d'un tirage au sort dont les conditions, la date et le lieu sont précisés sur le lieu même où se déroule le Jeu. Une seule participation par session de Jeu et par foyer.
- par un formulaire d'inscription à remplir sur le site internet www.sweetfm.fr ou l'application mobile SWEET FM, ou sur un site partenaire, dans l'optique d'un tirage au sort dont les conditions, la date et le lieu sont précisés sur la page du formulaire. Le (ou les) mode(s) d'inscription autorisé(s) pour participer à un Jeu est/ sont systématiquement renseigné(s) dans les Supports de promotion du Jeu en question. Aucun autre mode d'inscription non mentionné n'est accepté pour ce même Jeu.
- par les réseaux sociaux officiels de Sweet FM. Procédure d'inscription systématiquement mentionnée dans chaque publication faisant référence au jeu. Le gagnant sera contacté via la messagerie instantanée du réseau social en question, ceci confirmera l'issue du jeu en sa faveur et définira le moyen de récupération du lot. Sans réponse de sa part sous 48 heures, le gain sera considéré comme perdu et sera remis en jeu. Chaque participant doit disposer d'un compte personnel sur le réseau social en question et d'une connexion internet personnelle pour y accéder. Aucune demande de remboursement de frais de connexion ne pourra être réclamée.
- par tout moyen énoncé via les Supports de promotion du Jeu

La participation à chacun des Jeux est ouverte durant la période stipulée dans les Supports de promotion de Sweet FM faisant référence au Jeu (www.sweetfm.fr, l'application mobile officielle, réseaux sociaux officiels de Sweet FM). La date et l'heure des connexions des Joueurs, telles qu'enregistrées par les systèmes informatiques du prestataire des Sociétés Organisatrices, du site internet ou des publications des réseaux sociaux font foi.
Le fait de participer au Jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement dans son intégralité y compris, au fur et à mesure de leur intervention, ses avenants éventuels et ses additifs.
La qualité de gagnant ne peut être valablement attribuée à une personne ne remplissant pas les conditions ci-dessus.

ARTICLE 5 : Procédure de participation par SMS

___

Pour participer au Jeu par SMS, le joueur doit obligatoirement et cumulativement :
1/ Envoyer un premier SMS au numéro 71 0 71 mentionné dans les Supports de promotion ; le mot clé à envoyer à ce même numéro court par SMS étant lui-même précisé sur ces mêmes Supports de promotion. Par mot clé, l'on entend un mot de deux (02) à neuf (09) lettres/chiffres proposé par les Sociétés Organisatrices sur le Support de promotion, par exemple SWEET, SEJOUR, MATCH, SHOW, ADA, SMC, etc.
2/ Suivre les instructions reçues par SMS en retour des Sociétés Organisatrices et envoyer le nombre de SMS MO précisé par l'Organisatrice dans le Support de promotion.
Chaque envoi de SMS MO par le Joueur est facturé 0,99 € TTC par SMS hors coût SMS facturé par l'Opérateur.
Pour participer au Jeu, le Joueur doit nécessairement adresser le nombre de SMS MO précisé par l'Organisatrice dans ses Supports de promotion.
Une participation sera valide et prise en compte dans la mesure où le Joueur aura envoyé le nombre de SMS requis précisé dans les Supports de promotion d'une part et reçu à chaque envoi de SMS MO, un SMS MT en retour de l'Organisatrice (la Session SMS) d'autre part.

Toute participation incomplète ne sera pas prise en compte pour l'attribution des lots. A cet effet, il est précisé qu'une Session SMS est composé d'un (1) SMS MO envoyé et d'un (1) SMS MT en retour. Toute

cinématique SMS+ ouverte par un SMS MO du Joueur devra être terminée par un SMS MT envoyé en retour par l'Organisatrice, à défaut, la participation ne sera pas prise en compte. La durée d'une Session SMS étant limitée à vingt (20) minutes, le Joueur devra envoyer sa réponse au SMS MT dans ce délai. Dans le cas contraire, la Session SMS sera automatiquement fermée et la participation ne sera pas prise en compte. En outre, l'envoi successif de SMS MO sans attendre les SMS MT de retours correspondants émis par l'Organisatrice empêche la bonne prise en compte des participations. Les Joueurs sont informés de ces limites techniques et ne sauraient engager la responsabilité de l'Organisatrice de ce fait.

Dans le cadre de certaines campagnes promotionnelles, les participations des Joueurs peuvent compter double, triple ou plus – le nombre de participations étant précisé dans le Support de promotion. Ainsi le Joueur cumulera plusieurs participations en ayant joué une seule fois. Dans ce cas, les Supports de promotion le précisent.
Les participants sélectionnés par tirage au sort seront contactés aux coordonnées laissées lors de leur participation et cela peut se produire pendant toute la durée du Jeu.
Il est expressément convenu que les données contenues dans les systèmes d'information en possession de l'Organisatrice ou de ses prestataires techniques ont force probante quant aux éléments de connexion et à la détermination des gagnants. Les participants -gagnants doivent obligatoirement envoyer leur numéro de téléphone par retour de SMS vingt (20) minutes après avoir reçu le SMS leur demandant leurs coordonnées ou indiquer leurs coordonnées sur le serveur vocal. Les participants-gagnants seront contactés au numéro de téléphone renseigné. Les participants-gagnants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et leur domicile.
Si le participant-gagnant ne peut être joint/ contacté (coordonnées erronées, défaut de réponse), sa participation sera alors convenu comme perdante.

ARTICLE 6 : Gains et modalités

___

Les gains et les modalités de participation du jeu seront précisés quelques heures avant le lancement du Jeu et durant toute sa période de validité sur les Supports de communication de SWEET FM et/ou sur un site partenaire éventuel de l’opération.
L'empêchement du gagnant de bénéficier, en tout ou partie, du lot attribué et déterminé dans les conditions qui lui auront été explicitées, de son fait, du fait d’autrui ou pour quelque raison que ce soit, lui en fait perdre le bénéfice sans aucune possibilité de remboursement ou de contrepartie d'aucune sorte.
Les Sociétés Organisatrices se réservent la possibilité de remplacer les lots par des prix d'une valeur équivalente, sans qu'aucune réclamation ne puisse être formulée à cet égard.
Il est précisé que le Joueur désigné gagnant conformément au présent règlement sera la personne titulaire de l'abonnement téléphonique correspondant au numéro de téléphone utilisé pour participer au Jeu. Faute de communication du numéro de téléphone et de son adresse postale dans le délai imparti, la qualité de gagnant ne sera pas prise en compte et aucune dotation ne pourra être attribuée. Les gagnants font élection de domicile à cette adresse. En outre, si un Joueur gagnant ne peut être joint (coordonnées erronées, défaut de réponse), sa participation sera considérée comme perdante, le lot sera remis en jeu.

La délivrance des lots est subordonnée à la validité de la participation, à l’absence de toute suspicion de tricherie ainsi qu'à la diffusion à l'antenne de la séquence.

Les lots non gagnés et/ou non réclamés sont remis pour le participant suivant tiré au sort et appelé par les Sociétés Organisatrices. Aucun changement (de date, de lots…) pour quelque raison que ce soit ne pourra être proposé aux Sociétés Organisatrices. Les dotations ne pourront donc être ni échangées, ni reprises.
Les dotations seront mises à disposition auprès des gagnants du Jeu uniquement. Elles sont personnelles et incessibles.
Les conditions de réception du lot seront spécifiées à chaque gagnant par téléphone en fonction du type de gain. La majorité des lots seront envoyés par e-mail ; d'autres lots seront à retirer dans un délais de 30 (trente) jours (à compter du tirage au sort) à l’accueil du siège des Sociétés Organisatrices (Sweet FM, 8 rue

des Jacobins - 72000 Le Mans ; Sweet FM, 7, Avenue du Docteur Jean Laigret - 41000 Blois ; Sweet FM, Rue Roland GARROS - 14760 Bretteville-sur-Odon) durant les horaires d'ouverture au public qui auront été précisées par téléphone, par e-mail ou via une messagerie instantanée au gagnant. Enfin, certains lots pourront également être envoyés par La Poste uniquement si les Sociétés Organisatrices le proposent.

En cas de Jeu d'argent, chaque Joueur gagnant recevra son lot par virement bancaire. Le gagnant sera tenu de fournir un relevé d'identité bancaire (RIB), au format PDF, établi à son nom tel que communiqué lors de l'enregistrement. Les lots seront adressés aux coordonnées fournies (RIB) par chaque gagnant lors de sa participation au Jeu à l'antenne et ce, dans un délai maximum de 90 (quatre-vingt-dix) jours à compter de la date du tirage au sort pour la Session de Jeu à laquelle il aura participé et pour laquelle il aura été désigné comme gagnant. En aucun cas, le gagnant ne pourra demander de verser la somme remportée à une tierce personne, quelque soit le lien les unissant.
En aucun cas, les Sociétés Organisatrices ne pourront être tenues responsables du délai de mise à disposition des lots ou en cas d'impossibilité pour le(s) Joueur(s) gagnant(s) de bénéficier des lots pour des circonstances hors du contrôle des Sociétés Organisatrices. Notamment, les Sociétés Organisatrices ne pourront en aucun cas être tenues responsables en cas de perte et/ou détérioration du (des) lot(s) par la poste ou tout prestataire de service similaire tiers, et plus généralement si le(s) Joueur(s) gagnant(s) ne reçoit(vent) pas son(leur) lot.

Les Sociétés Organisatrices déclinent toute responsabilité pour tous les incidents ou préjudices de toute nature qui pourraient survenir en raison de la jouissance du (des) lot(s) attribué(s) et/ou du fait de son(leur) utilisation, ce que le gagnant reconnaît expressément. Un même Joueur ne pourra gagner qu'une seule fois pendant la Période de Jeu. En aucun cas, le gagnant ne pourra demander une compensation financière du montant du lot offert ni même le remplacement par un autre lot.

Certains gains attribués aux Joueurs gagnants ne peuvent être revendus, peu importe la raison. Sont concernés les places de concert, les billets d'entrée dans un lieu culturel ou de divertissement, les invitations nominatives où non à un événement culturel, et tout autre gain qui comporte la mention "Ne peut-être vendu(e)" sur le gain lui même ou sur les Supports de Promotion. Tout abus constaté pourrait entrainer le black-listage du Joueur gagnant à l'origine de cette vente de façon définitive à tous les jeux organisés par les Sociétés Organisatrices et pourrait faire également l'objet d'un dépôt de plainte. Dans les cas constatés, les Sociétés Organisatrices se réservent le droit d'annuler la validité du gain lorsque c'est possible. Dans ce contexte, les Sociétés Organisatrices déclinent toute responsabilité si le Joueur gagnant, ou son acheteur, ne peuvent plus jouir du gain remporté.

ARTICLE 7 : Règles particulières du jeu "La Sweetlist"

___

Article 7a : Présentation du jeu
En plus du règlement général, certaines règles précises sont à appliquer pour le jeu "La Sweetlist",
Ce jeu se déroulera chaque semaine du lundi au vendredi en direct ou enregistré, à l'exclusion de certains jours (cas de force majeure ou vacances) qui seront portés à la connaissance du public par additif à ce présent règlement.
Le jeu sera diffusé à 9h10 du lundi au vendredi sur l'antenne de Sweet FM.

Article 7b : Les inscriptions au jeu
Les inscriptions à ce jeu sont ouvertes à tout moment de la semaine et du week-end. Les Joueurs sont invités à s'inscrire par SMS en envoyant le mot clé "SEJOUR" au 71 0 71 (0,99 euros/SMS + prix SMS éventuel de votre opérateur). Des inscriptions seront ensuite sélectionnées par les Sociétés Organisatrices, et les joueurs participeront au jeu en direct ou en enregistré, à 9h10 du lundi au vendredi. Un seul Joueur par session de Jeu.

Article 7c : Critères de sélection au jeu

Il est vérifié que le joueur remplit les conditions de l'article 3. Dans le cas contraire, le Joueur ne peut être sélectionné. Sont également évalués les critères permettant le passage à l'antenne (sourire, dynamisme, motivation, disponibilité, réseau mobile et batterie téléphone suffisante, cf. article 7d).

Article 7d : Engagements et disponibilité du joueur
En participant à ce jeu, chaque joueur s'engage à passer sur l'antenne de la radio en direct, ou de manière enregistrée, pour une diffusion ultérieure. Le joueur ne pourra ni s'opposer à la diffusion de sa participation sur la radio, ni s'opposer à sa présence dans les replays disponibles sur le site www.sweetfm.fr et l'application mobile SWEET FM, ni à l'utilisation de sa participation dans la fabrication de bandes annonces promotionnelles, ou d'éléments d'habillage de l'antenne (jingles).
Pour permettre son passage à l'antenne, le joueur doit être disponible au moins 30 minutes au moment de son passage en direct ou au moment prévu pour l'enregistrement de sa participation. La communication téléphonique doit être de bonne qualité technique et radiophonique (appréciée de façon souveraine par la ou les personnes chargées de la sélection au regard de l'entrain, l'aisance, la motivation, la clarté, le dynamisme, la convivialité et l'humour).
Le premier qui satisfait de façon suffisante ou celui qui satisfait de façon optimale aux critères permettant son passage à l'antenne est retenu pour participer au jeu. Les Sociétés Organisatrices peuvent proposer au joueur de participer directement à la prochaine session de jeu vacante à l'antenne en tant que "titulaire", ou d'avoir le statut "remplaçant" pour cette même session. Dans ce cas, le joueur "remplaçant" ne sera appelé que si le "titulaire" n'est pas joignable au moment du jeu. Si le joueur "remplaçant" n'est finalement pas appelé car le "titulaire" était joignable, le "remplaçant" passera cette fois en tant que "titulaire" lors d'une autre session de jeu convenue avec les Sociétés Organisatrices.

En tant que "titulaire" ou "remplaçant", le joueur s'engage à :
- utiliser un téléphone en parfait état de marche
- être disponible et à surveiller l'appel de SWEET FM pour son passage à l'antenne
- ne pas activer de haut-parleurs - ne pas utiliser de kit "main libre", ni d'écouteurs
- être dans une zone de couverture réseau mobile optimale - accorder une totale attention au jeu durant toute sa participation
- ne pas être en mouvement (en voiture, dans un train, transport en commun…)
- être dans un endroit, calme, silencieux, sans bruit parasite (pas de radio, de télé, d'enfants ou d'animaux derrière…)
- s'assurer de ne pas être dérangé durant toute son intervention à l'antenne

Tout joueur qui n'est pas joignable à 2 reprises par téléphone au moment de son passage dans l'émission, voit sa participation au jeu annulée. Un autre joueur dit "remplaçant" prendra sa place sans que le premier puisse demander une quelconque contrepartie. Un joueur sélectionné pour passer à l'antenne, qui ne peut plus finalement assurer son rendez-vous, pour des raisons personnelles, doit impérativement et rapidement informer l'équipe de sélection de l'émission qui l'a programmé au préalable.

Article 7e : Déroulement du jeu à l'antenne

Chaque jour, les animateurs définissent préalablement une liste de 10 mots sur un thème imposé. Les candidats, eux, doivent tenter de trouver le maximum de mots qui paraissent dans cette liste, avec un temps imparti. Attention, il ne peut pas y avoir d'égalité, il faut toujours essayer de battre le meilleur score, et non de l'égaler. Pour exemple : Stéphane joue lundi, il découvre 4 mots. Delphine joue mardi, si elle devine 4 mots, Stéphane conserve sa première place ; en revanche, si elle obtient 5 mots, elle passe devant Stéphane. Et ainsi de suite... Jusqu'à la fin de la semaine. Il n'y a qu'un seul candidat par jour.

Chaque vendredi, le recordman de la semaine est désigné comme gagnant.

Article 7f : Gain et remise de gain
À l'issue de la semaine de jeu, le gagnant remporte le séjour de la semaine annoncé régulièrement par les animateurs et sur les supports de communication de Sweet FM.

Toutes précisions complémentaires et tous renseignements pratiques pour la remise des lots seront donnés en temps utile aux gagnants conformément à l'article 6 de ce règlement.

ARTICLE 8 : Règles particulières du jeu "L'Ascenseur Sweet FM"

___

Article 8a : Présentation du jeu
En plus du règlement général, certaines règles précises sont à appliquer pour le jeu "L'Ascenseur Sweet FM",
Ce jeu se déroulera chaque semaine du lundi au vendredi, en direct ou en enregistré, à l'exclusion de certains jours (cas de force majeure ou vacances) qui seront portés à la connaissance du public par additif à ce présent règlement.
Les sessions de jeu seront diffusées à l'antenne de Sweet FM à 7h10, 8h10 et 17h30.

Article 8b : Les inscriptions au jeu
Les inscriptions à ce jeu sont ouvertes à tout moment de la semaine et du week-end. Les joueurs sont invités à s'inscrire par le formulaire dédié au jeu, à retrouver sur l'article correspondant à « L'Ascenseur Sweet FM » sur www.sweetfm.fr. Des inscriptions seront ensuite sélectionnées par les Sociétés Organisatrices, et les joueurs participeront au jeu en direct ou en enregistré, à 7h10, 8h10 et 17h30, du lundi au vendredi. Un seul Joueur par session de Jeu.

Article 8c : Critères de sélection au jeu
Il est vérifié que le joueur remplit les conditions de l'article 3. Dans le cas contraire, le joueur ne peut être sélectionné. Sont également évalués les critères permettant le passage à l'antenne (sourire, dynamisme, motivation, disponibilité, réseau mobile et batterie téléphone suffisante, cf. article 8d).

Article 8d : Engagements et disponibilité du joueur
En participant à ce jeu, chaque joueur s'engage à passer sur l'antenne de la radio en direct, ou de manière enregistrée, pour une diffusion ultérieure. Le joueur ne pourra ni s'opposer à la diffusion de sa participation sur la radio, ni s'opposer à sa présence dans les replays disponibles sur le site www.sweetfm.fr et l'application mobile SWEET FM, ni à l'utilisation de sa participation dans la fabrication de bandes annonces promotionnelles, ou d'éléments d'habillage de l'antenne (jingles).
Pour permettre son passage à l'antenne, le joueur doit être disponible au moins une heure au moment de son passage en direct ou au moment prévu pour l'enregistrement de sa participation. La communication téléphonique doit être de bonne qualité technique et radiophonique (appréciée de façon souveraine par la ou les personnes chargées de la sélection au regard de l'entrain, l'aisance, la motivation, la clarté, le dynamisme, la convivialité et l'humour). Le premier qui satisfait de façon suffisante ou celui qui satisfait de façon optimale aux critères permettant son passage à l'antenne est retenu pour participer au jeu.

Les Sociétés Organisatrices peuvent proposer au joueur de participer directement à la prochaine session de jeu vacante à l'antenne en tant que "titulaire", ou d'avoir le statut « remplaçant » pour cette même session. Dans ce cas, le joueur "remplaçant" ne sera appelé que si le "titulaire" n'est pas joignable au moment prévu pour le jeu. Si le joueur "remplaçant" n'est finalement pas appelé car le "titulaire" était joignable, le "remplaçant" passera cette fois en tant que "titulaire" lors d'une autre session de jeu convenue avec les Sociétés Organisatrices.

En tant que "titulaire" ou "remplaçant", le joueur s'engage à :
- utiliser un téléphone en parfait état de marche
- être disponible et à surveiller l'appel de SWEET FM pour son passage à l'antenne
- ne pas activer de haut-parleurs - ne pas utiliser de kit « main libre », ni d'écouteurs
- être dans une zone de couverture réseau mobile optimale
- accorder une totale attention au jeu durant toute sa participation

- ne pas être en mouvement (en voiture, dans un train, transport en commun…)
- être dans un endroit, calme, silencieux, sans bruit parasite (pas de radio, de télé, d'enfants ou d'animaux derrière…)
- s'assurer de ne pas être dérangé durant toute son intervention à l'antenne.

Tout joueur qui n'est pas joignable à 2 reprises par téléphone au moment de son passage en direct ou enregistré, voit sa participation au jeu annulée. Un autre joueur dit « remplaçant » prendra sa place sans que le premier puisse demander une quelconque contrepartie. Un joueur sélectionné pour passer à l'antenne, qui ne peut plus finalement assurer son rendez-vous, pour des raisons personnelles, doit impérativement et rapidement informer l'équipe de sélection de l'émission qui l'a programmé au préalable.

Article 8e : Déroulement du jeu à l'antenne

Le jeu est proposé à 3 reprises chaque jour du lundi au vendredi aux horaires indiqués ci-dessus. Chaque session fait participer un auditeur.

Le candidat est d'abord au rez-de-chaussée. Plus il trouve de bonnes réponses, plus l'ascenseur monte et.... plus il gagne de l'argent ! Une bonne réponse, 1er étage, 25 euros ; deux bonnes réponses, 2e étage, 50 euros ; trois bonnes réponses, 3e étage, 75 euros et... 4 bonnes réponses, 4e étage, 100 euros. Mais attention, le Joueur risque de tout perdre à la moindre mauvaise réponse. Après chaque bonne réponse, les animateurs demanderont au Joueur s'il souhaite continuer ou s'il préfère arrêter et garder son argent. À chaque question, le joueur dispose de cinq secondes pour répondre.

Article 8f : Gain et remise de gain

À l'issue de la session de jeu, le candidat remportera l'une des 5 sommes suivantes : 0 euro, 25 euros, 50 euros, 75 euros ou 100 euros, qu'il recevra par virement bancaire sous 90 jours à compter de la date du gain, à condition qu'il nous fournisse, au préalable, les documents nécessaires. À compter de l'expiration de ce délai de 90 jours, aucune réclamation relative à la réception du gain ne pourra être formulée par le gagnant.

Toutes précisions complémentaires et tous renseignements pratiques pour la remise des lots seront donnés en temps utile aux gagnants conformément à l'article 6 de ce règlement.

ARTICLE 9 : Réclamations

___

Aucune réclamation d'aucune sorte ne peut intervenir concernant tout ou partie du jeu au-delà d'un délai de 1 mois courant à compter de la clôture de la session en cause.

Si les informations communiquées par le joueur ne permettent pas de l'informer de son gain, il perd la qualité de gagnant et ne peut effectuer aucune réclamation à aucun moment.

Sweet FM est seule souveraine pour trancher toute question d'application ou d'interprétation du règlement ou en cas de lacune de celui-ci à l'occasion du déroulement du présent jeu.

ARTICLE 10 : Confidentialité

___

Les données personnelles communiquées par les gagnants (nom, prénom, ville de résidence, numéros de téléphone) sont enregistrées. Dans le respect de la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, le traitement de ces données est déclaré à la CNIL et toute personne bénéficie d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données la concernant qui s'exerce auprès de Sweet FM – 8 rue des Jacobins – 72000 Le Mans.

Sweet FM se réserve le droit de publier les renseignements d'identité des gagnants, sans que ceci ne leur ouvre d'autres droits que les lots attribués.

ARTICLE 11 : Frais de participation

___

Les Participants pourront obtenir le remboursement des frais occasionnés par leur participation au Jeu selon les modalités et dans les limites définies ci-après, ainsi que le remboursement des frais d'affranchissement engagés pour l'envoi de leur demande de remboursement.

À la demande écrite du Participant, les frais de communication engagés pour une seule participation au Jeu pourront être remboursés, sur la base d'un maximum d'un (1) ou de deux (2) SMS, selon le nombre de SMS nécessaires à la participation au Jeu et aux modalités permettant au Participant de tenter de remporter le lot.

Le remboursement sera calculé sur la base de 0,99 € TTC par SMS, soit un montant maximum de 1,98 € TTC pour une participation nécessitant l'envoi de deux (2) SMS.

Pour chaque Jeu, un seul remboursement pourra être sollicité par Participant, quelle que soit la fréquence ou le nombre de ses participations audit Jeu. Ainsi, les participations supplémentaires effectuées par un même Participant au cours d'un même Jeu ne pourront donner lieu à un remboursement supplémentaire.Toutefois, étant donné qu'en l'état actuel des offres de services de communications électroniques, certains opérateurs proposent des abonnements forfaitaires et illimités auxdits services, les participants sont informés que tout accès au Jeu s'effectuant grâce à ce type d'abonnement (tels que notamment internet illimité, SMS illimités) ne pourra donner lieu à aucun remboursement, au motif que l'abonnement auxdits services est contracté par le participant pour son usage en général et que le fait de participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais supplémentaire.
Pour être traitée, la demande devra impérativement comporter les documents suivants et être conforme aux conditions décrites ci-après :
- Un RIB (Relevé d'Identité Bancaire) ou un RIP (Relevé d'Identité Postal) au nom du titulaire de la (des) ligne(s) téléphonique(s) utilisée(s) pour participer au Jeu,
- La copie des pages suivantes de la facture détaillée(*) de la (des) ligne(s) téléphonique(s) pour participer au Jeu : la 1ère page faisant apparaître les coordonnées complètes du titulaire de la ligne téléphonique (nom, prénom et adresse postale complète) ainsi que le numéro de téléphone attribué (**) ; uniquement la ou les page(s) de la facture détaillée faisant apparaître le(s) numéro(s) composé(s) pour participer au Jeu (les pages de la facture détaillée ne comportant pas de numéro composé pour participer au Jeu ne doivent pas être envoyées) ou les opérations relatives au Jeu. Chacun des numéros composés ou chacune des opérations relatives au Jeu pour lesquels le remboursement est demandé devra avoir été clairement identifié (par exemple en surlignant). Devront également apparaître sur ces pages la date et heure de chaque appel ainsi que le montant facturé par l'opérateur. Les demandes devront regrouper l'ensemble des participations, un maximum de deux demandes de remboursement par foyer (même numéro de téléphone, même adresse) sera accepté.

(*) Si la facture détaillée n'est pas délivrée gratuitement par l'opérateur de communications électroniques, le coût de la facture détaillée jointe à la demande de remboursement pourra également être remboursé sur demande, sur simple présentation d'un justificatif tarifaire de l'opérateur de communications électroniques ou de la mention claire et apparente du coût de ladite facture sur la facture détaillée.
Si le(s) appel(s) ou le(s) SMS a(ont) été effectué(s) depuis un téléphone mobile équipé d'une carte prépayée ou d'une télé-recharge, il est demandé aux participants de se rapprocher de leur opérateur aux fins d'obtenir un relevé de consommation des communications faisant apparaitre impérativement le numéro de ligne téléphonique mobile, les coordonnées (nom, prénom et adresse postale complète) du titulaire de la ligne si elles sont disponibles, les numéros de téléphone ou SMS composés pour participer au Jeu, les dates et heures de participation, le prix de la communication. Il est précisé que la plupart des opérateurs proposent généralement ce service à partir de leur portail internet.

(**) Si la 1ère page de la facture détaillée n'indique pas les coordonnées complètes du titulaire de la ligne téléphonique (nom, prénom et adresse postale complète) ainsi que le numéro de téléphone composé pour participer au Jeu, le participant doit envoyer la(les) page(s) du contrat conclu avec l'opérateur de communications électroniques faisant apparaître lesdites informations.

Toute demande de remboursement devra être effectuée par écrit et par voie postale exclusivement, au plus tard quatre-vingt-dix (90) jours calendaires après la date de participation au Jeu (cachet de la poste faisant foi) à l'adresse postale suivante :

SWEET FM Service comptabilité, 8 rue des Jacobins, 3e étage, 72000 Le Mans

Toute demande de remboursement n'incluant pas l'ensemble des éléments nécessaires à son traitement et listées au présent règlement, transmise au-delà de la date mentionnée ci-dessus (cachet de la poste faisant foi), incomplète, illisible, inexploitable, erronée, ne faisant pas apparaître de manière distincte les communications dont le remboursement est demandé ou ne respectant pas les conditions de forme ci-dessus, sera automatiquement rejetée. La demande de remboursement est traitée en moyenne sous trois (3) à six (6) mois, par virement bancaire, sous réserve de la réception de l'ensemble des informations demandées aux fins de traitement.

Pour faciliter le traitement des demandes de remboursement, une seule demande récapitulative par participant est souhaitée, ladite demande pouvant inclure l'ensemble des frais de participation exposés pendant toute la Période de Jeu telle que définie en annexe.
Les frais de photocopie éventuellement engagés pour la demande de remboursement des frais de participation pourront être remboursés, sur une base de 0,05 €TTC (cinq centimes d'euros) par photocopie, sur simple demande écrite figurant dans la demande de remboursement. Les frais de photocopie concernant tout document sans rapport avec la demande de remboursement (par exemple photocopies de factures détaillées sur lesquelles il n'y a aucun numéro composé pour participer au Jeu) ne seront pas remboursés.
Les frais postaux - engagés pour un affranchissement suffisant à la réception de la demande de remboursement des frais de participation ou de la demande de consultation des modalités de remboursement - seront remboursés au tarif lent en vigueur, sur simple demande écrite figurant dans la demande de remboursement.
Le Joueur ne pourra obtenir le remboursement de ses frais de participation que s'il est bien le titulaire de la ligne téléphonique utilisée pour la participation au Jeu.

ARTICLE 12 : Responsabilité

___

La participation au Jeu se fait sous l'entière responsabilité du participant. La participation au Jeu implique le respect intégral de ce règlement, la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites du réseau des Opérateurs notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, les risques liés à la connexion, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau. L'Organisatrice ne pourra être tenue pour responsable notamment des dysfonctionnements pouvant affecter le réseau des Opérateurs.
les Sociétés Organisatrices ne garantissent pas que le service et/ou le Jeu fonctionne sans interruption, qu'ils ne contiennent pas d'erreurs informatiques ni que les défauts constatés seront corrigés.
les Sociétés Organisatrices ne pourront être tenues responsables en cas de dysfonctionnement technique du Jeu, si les Joueurs ne parviennent pas à se connecter au service ou à jouer, si les réponses d'un Joueur ne lui parvenait pas pour une quelconque raison dont elle ne pourrait être tenue responsable (par exemple, un problème de connexion au réseau des opérateurs dû à une quelconque raison chez l'utilisateur) ou lui arriveraient illisibles ou impossible à traiter ou en cas de problèmes d'acheminement des appels ou des SMS. Les Joueurs ne pourront prétendre à aucun dédommagement à ce titre.

Les Sociétés Organisatrices ne sauraient de la même manière être tenue responsable de tout dommage, matériel ou immatériel causé aux Joueurs, à leurs terminaux de téléphonie mobile et aux données qui y sont stockées, ou de toutes conséquences directes ou indirectes pouvant en découler, notamment sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale ainsi que d'un préjudice d'aucune nature (personnelle, physique, matérielle, financière ou autre) survenu à l'occasion de la participation au Jeu, les participants

étant invités à prendre toutes les précautions nécessaires concernant leurs matériels et leurs données.
La responsabilité des Sociétés Organisatrices ne saurait être encourue si une personne :
- ne suit pas les recommandations techniques d'usage consultables ici,
- envoie des SMS d'inscriptions au service SMS+ alors que son forfait ou son Opérateur ne le permet pas,
- se fait bloquée par le service SMS+ pour avoir envoyé trop de participations sur une courte durée,
- ne va pas au bout du processus d'inscription avec confirmation que cette dernière est bien prise en compte.
- envoie 2 sms (ou plus) successivement avant d'attendre la réponse automatique du service SMS+ qui vous informe si vous avez gagné, si vous devez envoyer d'autres informations ou si vous devez rejouer.
- fournit des coordonnées inexactes ou incomplètes ne permettant pas de l'informer de son gain,
- si le code SMS envoyé lors du premier envoie est erronée ou accompagné d'autres mentions que ce dernier,
Les Sociétés Organisatrices ne peuvent être tenues pour responsables si, pour des raisons indépendantes de sa volonté, le jeu est partiellement ou totalement modifié, reporté ou annulé. Aucune indemnisation ne pourra être réclamée à ce titre.

Tous les jeux proposés par les Sociétés Organisatrices sont présentés sur les Supports de promotions de Sweet FM officiels.
Les Sociétés Organisatrices ne sauraient être tenues responsables de tout dommage suite à une participation à un jeu frauduleux organisé par des usurpateurs se faisant passer par les Sociétés Organisatrices de quelques manières que ce soit.

ARTICLE 13 : Informatique et Liberté – Données à caractère personnel

___

Il est rappelé aux joueurs qu’ils doivent nécessairement fournir certaines informations à caractère personnel les concernant. Ces informations sont enregistrées et stockées dans un fichier informatique et sont nécessaires à la prise en compte de leur participation, à la détermination des gagnants et à l’attribution/ acheminement des dotations.
Ces informations sont destinées aux Sociétés Organisatrices et ses prestataires pour l’organisation du Jeu. Conformément à la loi du 6 janvier 1978 modifiée relative à l’informatique, aux fichiers et aux libertés et au Règlement UE 2016/679, chaque joueur dispose d’un droit d’accès, de modification, de rectification ou de suppression des informations le concernant, qu’il peut exercer sur simple demande à l’adresse suivante : SWEET FM, Service Communication, 8 rue des Jacobins, 3e étage, 72000 Le Mans.

Règlement initialement publié le 28 août 2024, modifié le 17 septembre 2026. La présente version est applicable à compter du 28 août 2026 par les Sociétés Organisatrices exploitant le programme Sweet FM.

À LA UNE

23 octobre 2026
Gagnez vos places pour le concert de BigFlo & Oli au Mans avec une...

23 octobre 2026
Gagnez une nuit en éco-lodge aux portes du Mans

9 octobre 2026
Gagnez vos entrées pour le Musée du Sport Automobile (M24) au Mans

DERNIERS TITRES