

RÈGLEMENT DU JEU-CONCOURS

« PIL-PAL »

Jeu-concours gratuit sans obligation d'achat, organisé par la société MagicPallet

Article 1 — Société organisatrice

La société **MagicPallet**, Société Anonyme au capital social de 61 266,30 €, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Montpellier sous le numéro 832 562 417, dont le numéro de TVA intracommunautaire est FR22832562417, dont le siège social est situé 521 rue Georges Méliès, Immeuble l'Altis, Quartier d'affaires @7 Center, 34000 Montpellier (ci-après « l'Organisateur » ou « MagicPallet »), organise un jeu-concours gratuit sans obligation d'achat intitulé « Pil-Pal » (ci-après le « Jeu »), du 08 septembre 2026 au 08 octobre 2026 inclus (ci-après la « Période de Jeu »).

MagicPallet est représentée par son représentant légal, Monsieur Pierre-Édouard ROBERT, Directeur Général, également Directeur de la publication.

MagicPallet peut être contactée à l'adresse électronique suivante : contact@magicpallet.com.

Article 2 — Conditions de participation

La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique majeure, agissant dans un cadre strictement professionnel, résidant en France métropolitaine, disposant d'une adresse email professionnelle valide (ci-après le « Participant »).

Sont exclus de la participation : les salariés de la société MagicPallet, ainsi que les membres de leur foyer.

La participation au Jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement dans son intégralité (ci-après le « Règlement »).

Article 3 — Modalités de participation

Pour participer, le Participant doit :

- Accéder au Jeu via le lien communiqué par l'Organisateur (email, site internet, réseaux sociaux) ;
- Renseigner une adresse email professionnelle valide pour accéder au Jeu ;
- Jouer en respectant les règles décrites à l'Article 4.

Chaque Participant peut jouer autant de fois qu'il le souhaite pendant la Période de Jeu, à l'aide d'une seule et même adresse email professionnelle. Seul le meilleur score obtenu par le Participant sur l'ensemble de ses parties est retenu pour l'établissement du classement.

Article 4 — Principe et règles du Jeu

Le Jeu consiste à empiler virtuellement des palettes le plus droit possible afin d'obtenir le score le plus élevé. Les palettes non standardisées, identifiables par leur couleur, doivent être écartées (« mises à la benne ») sous peine de pénalité ou de fin de partie.

Le classement est établi en fonction du meilleur score obtenu par chaque Participant durant la Période de Jeu. En cas d'égalité de points entre plusieurs Participants pour une même position du classement final, le Participant ayant obtenu son score le plus tôt sera déclaré vainqueur pour cette position.

Article 5 — Dotations

Les 3 (trois) meilleurs scores enregistrés à l'issue de la Période de Jeu remportent les lots suivants :

Classement	Lot	Valeur estimée (TTC)
1ère place	3 relocalisations de palettes (hors prestation de transport) OU 3 mois d'abonnement au logiciel de gestion de palettes MagicPallet (au choix du gagnant)	Valeur minimale de 1 039 €
2ème place	1 relocalisation de palettes (hors prestation de transport) OU 1 mois d'abonnement au logiciel de gestion de palettes MagicPallet (au choix du gagnant)	Valeur minimale de 340 €
3ème place	Un cadeau surprise livré directement sur le lieu de travail du gagnant	Valeur de 50 €

Précision : les lots de relocalisation de palettes (1ère et 2ème places) n'incluent pas la prestation de transport dans le cadre d'une livraison sur site, qui reste à la charge du gagnant.

Les lots doivent être activés au plus tard le 31 décembre 2026. Par activation, on entend la première utilisation du lot ou le démarrage effectif de la prestation (par exemple, la date de début d'un abonnement logiciel). La durée d'utilisation prévue pour le lot peut se poursuivre au-delà de cette date, dans la limite de la durée initialement attribuée. Tout lot non activé au 31 décembre 2026 sera définitivement perdu et ne pourra donner lieu à aucune prolongation, compensation ou contrepartie de quelque nature que ce soit.

Les lots ne sont ni échangeables, ni remboursables, ni cessibles à un tiers, ni convertibles en leur contre-valeur monétaire, sauf décision contraire de l'Organisateur.

L'Organisateur se réserve le droit de remplacer tout lot par un lot de nature et de valeur équivalente en cas de force majeure ou de circonstance indépendante de sa volonté.

Article 6 — Désignation et information des gagnants

Le classement final sera établi le **08 octobre 2026** à 23h59. Les 3 gagnants seront informés individuellement par email, à l'adresse email professionnelle communiquée lors de leur participation, dans un délai de 5 jours ouvrés suivant la clôture du Jeu.

Le gagnant devra confirmer l'acceptation de son lot dans un délai de 15 jours à compter de la notification. À défaut de réponse dans ce délai, il sera réputé avoir renoncé à son lot, qui pourra alors être attribué au Participant suivant dans le classement.

Article 7 — Protection des données personnelles (RGPD)

7.1 Responsable de traitement

MagicPallet, dont les coordonnées figurent à l'Article 1, est responsable du traitement des données personnelles collectées dans le cadre du Jeu, au sens du Règlement (UE) 2016/679 du 27 avril 2016 (« RGPD ») et de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée dite « Informatique et Libertés ».

Le participant consent au traitement de ses données conformément à la politique de confidentialité de MagicPallet et accepte de recevoir ultérieurement des emails concernant l'actualité de MagicPallet sur l'adresse e-mail communiquée lors de son inscription.

7.2 Données collectées

Dans le cadre du Jeu, l'Organisateur collecte : l'adresse email professionnelle du Participant, ainsi que, le cas échéant, les scores réalisés dans le Jeu et, pour les gagnants uniquement, les coordonnées nécessaires à la remise du lot (nom, prénom, adresse professionnelle de livraison).

7.3 Finalités du traitement

Les données collectées sont utilisées aux fins suivantes :

- Organisation, gestion et administration du Jeu (participation, classement, désignation des gagnants) ;
- Information des gagnants et attribution des lots ;
- Communication commerciale de l'Organisateur relative à ses produits et services (ex. logiciel de gestion des palettes).

En participant au Jeu, le Participant accepte de recevoir des communications de la part de MagicPallet relatives à ses produits et services. Le Participant peut à tout moment s'opposer à recevoir ces communications, notamment via le lien de désinscription présent dans chaque communication, ou en exerçant les droits mentionnés à l'article 7.7 ci-dessous.

Aucune adresse email collectée dans le cadre du Jeu ne sera cédée, louée ou vendue à des tiers.

7.4 Base légale

Le traitement des données pour l'organisation et la gestion du Jeu repose sur l'exécution des présentes conditions contractuelles acceptées par le Participant (article 6.1.b du RGPD). Le traitement à des fins de communication commerciale repose sur l'intérêt légitime de l'Organisateur à communiquer auprès de professionnels du secteur sur ses produits et services (article 6.1.f du RGPD), le Participant étant informé de cette finalité dès son acceptation du présent Règlement et disposant à tout moment d'un droit d'opposition simple et gratuit.

7.5 Durée de conservation

Les données des Participants sont conservées pendant une durée de 1 an à compter de la clôture du Jeu, puis supprimées, sauf opposition du Participant avant ce terme. Les données des gagnants sont, en complément, conservées pendant la durée nécessaire à la remise des lots et au respect des obligations comptables et fiscales de l'Organisateur (ex. 3 ans à des fins de preuve). En cas d'opposition du Participant aux communications commerciales, ses données ne sont plus utilisées à cette fin, mais peuvent être conservées le temps nécessaire pour assurer la traçabilité de cette opposition.

7.6 Destinataires des données

Les données sont destinées aux services internes de l'Organisateur en charge de l'organisation du Jeu et, le cas échéant, à ses sous-traitants techniques (ex. hébergeur du Jeu, prestataire d'emailing), agissant uniquement sur instruction de l'Organisateur et dans le respect du RGPD.

7.7 Droits des Participants

Conformément à la réglementation applicable, chaque Participant dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation, d'opposition et de portabilité de ses données, ainsi que du droit de définir des directives relatives au sort de ses données après son décès.

Ces droits peuvent être exercés à tout moment en écrivant à : **marketing@magicpallet.com** ou par courrier à l'adresse indiquée à l'Article 1, accompagné d'un justificatif d'identité.

Le Participant dispose également du droit d'introduire une réclamation auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL) — www.cnil.fr — s'il estime que le traitement de ses données ne respecte pas la réglementation en vigueur.

Article 8 — Responsabilité de l'Organisateur

L'Organisateur ne saurait être tenu responsable en cas de dysfonctionnement du réseau internet, du matériel de réception ou des lignes de télécommunication empêchant le bon déroulement du Jeu, notamment en cas de perte de données, de bug informatique, de virus ou d'interruption du Jeu pour toute cause technique.

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler, de reporter, de modifier ou d'écourter le Jeu en cas de force majeure, sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait, et sans qu'aucune indemnisation ne puisse être réclamée par les Participants.

Article 9 — Accès au Règlement

Le présent Règlement est adressé gratuitement à toute personne qui en fait la demande écrite, par email à **marketing@magicpallet.com** ou par courrier à l'adresse indiquée à l'Article 1.

Article 10 — Droit applicable et litiges

Le présent Règlement est soumis au droit français. Tout litige né à l'occasion du Jeu et qui ne pourrait être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux compétents, conformément aux règles de droit commun.