



26-DD-0441

**Décision Directe**  
**Par délégation du Conseil**  
**de la Métropole européenne de Lille**

TOUFFLERS -

**RUE DE SAILLY - DECLARATION PREALABLE - DEPOT**

Le Président du conseil de la métropole européenne de Lille ;

Vu le code général des collectivités territoriales, notamment ses articles L. 5211-9 et L. 5211-10 ;

Vu la délibération n° 26-C-0011 du 10 avril 2026, portant délégation des attributions du Conseil au Président et autorisant leur délégation de signature aux Vice-Présidents et Conseillers métropolitains délégués ainsi qu'aux membres de la direction générale ;

Vu l'arrêté n° 26-A-0100 du 10 avril 2026 portant délégation de fonctions aux Vice-Présidents et Conseillers métropolitains délégués ;

Vu l'arrêté n° 26-A-0101 du 10 avril 2026 portant délégation de signature aux Vice-Présidents et Conseillers métropolitains délégués ;

Vu l'arrêté n° 26-A-0102 du 10 avril 2026 portant délégation de signature aux responsables de service et fixant les modalités d'absence ou d'empêchement ;

Vu le code de l'urbanisme, notamment ses articles L. 421-1 et suivants, R. 420-1 et suivants ;

Considérant que dans le cadre du projet métropolitain d'implantation d'une citerne incendie souple de 120 m<sup>3</sup> rue de Sailly sur la commune de Toufflers, une autorisation d'urbanisme est requise conformément aux dispositions du code de l'urbanisme susvisé ;

Considérant qu'il convient de déposer une déclaration préalable en mairie de Toufflers afin de permettre au projet d'aboutir ;

**DÉCIDE**

**Article 1.** De procéder au dépôt d'une déclaration préalable pour l'implantation d'une citerne incendie souple de 120 m<sup>3</sup> rue de Sailly à Toufflers ;

**Décision directe**  
**Par délégation du Conseil**

**Article 2.** La présente décision, transcrite au registre des actes de la Métropole européenne de Lille, est susceptible de recours devant le tribunal administratif de Lille dans un délai de deux mois à compter de sa publicité ;

**Article 3.** M. le Directeur général des services est chargé de l'exécution de la présente décision, qui sera transmise à M. le Préfet de la région Hauts-de-France, Préfet du département du Nord.



26-DD-0458

**Décision Directe**  
**Par délégation du Conseil**  
**de la Métropole européenne de Lille**

**JEU « L'ÎLOT FERTILE AU JARDIN, RIEN NE SE JETTE, TOUT SE TRANSFORME ! » - APPROBATION DU REGLEMENT D'USAGE ET D'EXPLOITATION**

Le Président du conseil de la métropole européenne de Lille ;

Vu le code général des collectivités territoriales, notamment ses articles L. 5211-9 et L. 5211-10 ;

Vu la délibération n° 26-C-0011 du 10 avril 2026, portant délégation des attributions du Conseil au Président et autorisant leur délégation de signature aux Vice-Présidents et Conseillers métropolitains délégués ainsi qu'aux membres de la direction générale ;

Vu l'arrêté n° 26-A-0100 du 10 avril 2026 portant délégation de fonctions aux Vice-Présidents et Conseillers métropolitains délégués ;

Vu l'arrêté n° 26-A-0101 du 10 avril 2026 portant délégation de signature aux Vice-Présidents et Conseillers métropolitains délégués ;

Vu l'arrêté n° 26-A-0102 du 10 avril 2026 portant délégation de signature aux responsables de service et fixant les modalités d'absence ou d'empêchement ;

Vu le code de la propriété intellectuelle et notamment ses articles L. 513-2 et L.714 1 ;

Considérant que le Conseil Métropolitain a approuvé par délibération du 30 juin 2023 le programme local de prévention des déchets ménagers et assimilés pour la période 2023-2029 avec pour objectif de réduire la production annuelle de déchets de 50kg par habitant d'ici à 2030 ;

Considérant que pour réaliser cette ambition, chacun doit adopter les bons gestes ; que dans cette perspective la Métropole européenne de Lille (MEL) poursuit son programme de sensibilisation avec la production d'un guide et d'un jeu de société consacrés à la gestion des déchets du jardin ;

Considérant que ce jeu a fait l'objet d'une protection au titre de dessin et modèle auprès de l'Office de l'Union européenne pour la propriété intellectuelle (EUIPO) ;

## Décision directe Par délégation du Conseil

Considérant que la MEL a créé 1 noms pour ce jeu de société « L'ÎLOT FERTILE Au jardin, rien ne se jette, tout se transforme ! » ; que ce nom a été déposé au titre de marque verbale n°019254696 le 30/09/2025 auprès de l'EUIPO ;

Considérant que ce jeu pourra être prêté à des acteurs externes, personnes publiques ou privées, à des fins pédagogiques sans pouvoir ni être modifié ni faire l'objet d'une utilisation commerciale ;

Considérant qu'il convient de définir à l'avance et publiquement ce que les tiers pourront faire avec le jeu et avec la marque, et d'en accorder l'exploitation, par la mise en place d'un règlement d'usage ;

### DÉCIDE

**Article 1.** D'approuver le règlement d'usage et d'exploitation repris en annexe ;

**Article 2.** Ce règlement d'usage s'imposera à toute personne, morale ou physique, qui utilisera le jeu « L'ÎLOT FERTILE Au jardin, rien ne se jette, tout se transforme ! » ;

**Article 3.** La présente décision, transcrite au registre des actes de la Métropole européenne de Lille, est susceptible de recours devant le tribunal administratif de Lille dans un délai de deux mois à compter de sa publicité ;

**Article 4.** M. le Directeur général des services est chargé de l'exécution de la présente décision, qui sera transmise à M. le Préfet de la région Hauts-de-France, Préfet du département du Nord.

# Règlement d'usage et d'exploitation du jeu pédagogique et de la marque « L'îlot fertile : au jardin, rien ne se jette, tout se transforme »

## Préambule

Dans le cadre de son Programme Local de Prévention et de Réduction des Déchets Ménagers et Assimilés (PLPDMA) adopté en juin 2023, la Métropole Européenne de Lille s'est engagée à sensibiliser ses usagers à la réduction de leurs déchets de jardin.

En effet, chaque année, environ 70 000 tonnes de déchets de jardin sont collectées et traitées par la MEL dans son Centre de Valorisation Organique. Or, dégradés ou réutilisés au jardin, ces déchets sont de véritables ressources. En adoptant quelques techniques simples, valables pour les petits comme les grands jardins, ces déchets peuvent facilement être traités in situ par les habitants.

Pour valoriser les techniques de jardinage zéro déchet auprès de ses habitants, la MEL a donc imaginé une animation pédagogique gratuite proposant un jeu collaboratif. L'objectif de ce jeu collaboratif et pédagogique est donc d'apprendre ces nouveaux gestes et réflexes de jardinage en s'amusant ensemble. Conçu pour un groupe de 15 personnes maximum, il est animé par un médiateur et suivi d'une visite d'un jardin conduit en 0 déchet pour illustrer les astuces vues pendant le jeu.

Ce jeu innovant conçu entièrement par la MEL est régulièrement utilisé sur son territoire. D'autres collectivités ayant sollicité son usage, la MEL souhaite le mettre à disposition gracieusement aux administrations et associations souhaitant en faire usage dans un cadre non commercial. La marque ayant été déposée auprès de l'INPI et le jeu étant sous licence « Creative common », le présent règlement présente les conditions d'utilisation de ce jeu.

## Article 1 : Définitions

**Marque** : On entend par Marque, la marque verbale « l'îlot Fertile, au jardin rien ne se jette, tout se transforme » n°019254696, déposée le 14 janvier 2026 auprès de l'EUIPO et sous licence creative common BY-NC-ND 4.0

**Jeu** : on entend par jeu l'ensemble des éléments repris en Annexe 1 constitué d'un coffret, d'un plateau, d'un pion et de cartes de jeu qui sont protégés au titre de dessin et modèle auprès de l'EUIPO

**Règlement d'usage** : On entend le présent Règlement, ainsi que ses annexes, approuvé par décision directe n° ..... du .....

**Demandeur** : Toute personne souhaitant obtenir le droit d'usage du jeu et de la Marque.

**Exploitant** : On entend toute personne physique ou morale habilitée à utiliser le jeu et la Marque en application du Règlement d'usage.

**Charte graphique** : On entend la charte graphique formalisant les modalités graphiques d'usage de la Marque, figurant en annexe du présent règlement.

**MEL** : Métropole Européenne de Lille

## **Article 2 : Objet**

Le présent règlement d'usage a pour objet de définir les conditions d'utilisation du jeu et de la Marque par les exploitants concernés.

## **Article 3 : Titulaire du jeu et de la marque et non exclusivité**

Le titulaire du jeu et de la Marque « L'îlot fertile » est la Métropole Européenne de Lille.

Le représentant du titulaire est la personne légalement habilitée ou la personne dûment autorisée, soit par les statuts du titulaire, soit par délégation du représentant légal du titulaire, à représenter le titulaire et/ou à exploiter la Marque.

La Métropole Européenne de Lille est un Établissement Public de Coopération Intercommunale (EPCI) à fiscalité propre. Au service des 95 communes qui la composent, afin d'élaborer des projets communs de développement au sein de périmètres de solidarité, elle agit au quotidien pour plus d'un million d'habitants. Elle est compétente dans les domaines essentiels suivants : transport, logement, énergie, économie, espace public et voirie, aménagement et urbanisme, politique de la ville, eau, assainissement, déchets ménagers, accessibilité, nature et cadre de vie, culture, sport, tourisme, crématoriums.

L'autorisation d'usage du jeu et de la Marque en vertu du règlement n'opère aucun transfert des droits de propriété qui leur sont liés et ne donne aucun droit exclusif d'usage au profit de l'Exploitant.

## **Article 4 : Représentation de la Marque et du Jeu**

Les éléments protégés au titre de dessin et modèle sont repris en Annexe 1.

La Marque verbale est : « L'îlot fertile, au jardin rien ne jette, tout se transforme »

Les produits et services visés par la Marque sont repris en annexe 2.

## **Article 5 : Bénéficiaire d'un droit d'usage du jeu et de la marque**

### 5.1 Personnes éligibles

L'usage du jeu et de la Marque est réservé aux personnes morales de droit public ou de droit privé proposant des animations gratuites sur la réduction des déchets de jardin, sur le territoire Français.

### 5.2 Attribution du droit d'usage

Le droit d'utilisation du jeu s'obtient après demande auprès de la MEL, propriétaire du Jeu et de la Marque.

Le demandeur envoie sa demande par email à la MEL qui étudiera sa demande. Si l'avis de la MEL est favorable, la charte d'engagement à signer par le demandeur sera adressée par email.

Une fois la charte signée par le demandeur et renvoyée à la MEL par email, la MEL adresse au demandeur un email précisant la date de démarrage d'usage du Jeu et de la marque et transformant le Demandeur en « Exploitant ». Les fichiers d'impression du jeu seront également transmis par email pour permettre à l'exploitant de produire et financer les supports du jeu.

### 5.3 Caractère personnel

L'autorisation d'utiliser le Jeu et la Marque est strictement personnelle et attachée à la personne de l'Exploitant.

## **Article 6 : Conditions d'usage du Jeu et de la marque**

### 6.1 Usage autorisé

L'Exploitant est autorisé à utiliser le jeu sur son territoire pour sensibiliser les habitants à la réduction de leurs déchets de jardin, uniquement dans le cadre d'animations gratuites.

L'exploitant a le droit de reproduire et diffuser la Marque. Il n'a aucun droit d'adaptation.

A ce titre, l'Exploitant peut apposer la Marque sur tous les supports, notamment les rapports et les supports de communication, qu'ils soient physiques ou numériques selon les prescriptions de la Charte graphique.

L'Exploitant s'engage à ne pas utiliser la Marque à des fins politiques, polémiques, contraires à l'ordre public ou aux bonnes mœurs ou susceptibles de porter atteinte à des droits reconnus par la loi et, de manière générale, à ne pas associer la Marque à des actions ou activités susceptibles de porter atteinte à la MEL ou de lui être préjudiciable.

### 6.2 Charte graphique

L'Exploitant s'engage à reproduire la Marque dans son intégralité en respectant la Charte graphique qui lui aura été envoyée.

La Marque ne peut pas être utilisée de façon partielle.

Ses caractéristiques graphiques ne peuvent être modifiées en les réduisant ou en ajoutant des éléments, ni en en modifiant les couleurs, polices...

La MEL met à disposition de l'Exploitant l'ensemble des supports, documents et fichiers nécessaires à l'usage de la Marque. L'Exploitant s'engage à n'utiliser que ces seuls supports dans le cadre de la reproduction et de l'usage de la Marque.

### 6.3 Rémunération

Le droit d'utiliser la Marque est consenti à l'Exploitant à titre gratuit.

### 6.4 Respect du Jeu et de la Marque en cours d'exploitation

L'Exploitant s'engage, tout au long de son usage du Jeu et de la Marque à respecter les conditions définies par le Règlement d'usage.

### 6.5 Respect des droits sur la marque

L'Exploitant s'engage à ne pas déposer, sur le territoire européen, de marque identique ou similaire à la Marque susceptible de lui porter atteinte ou de créer un risque de confusion avec elle.

L'Exploitant s'engage à ne pas réserver de nom de domaine, dans quelque extension que ce soit, identique ou similaire à la Marque ou susceptible de porter atteinte à la Marque ou de créer un risque de confusion avec elle.

L'Exploitant s'engage à ne pas adopter de dénomination ou raison sociale identique ou similaire à la Marque ou susceptible de porter atteinte à la Marque ou de créer un risque de confusion avec elle.

L'exploitant s'engage également à ne pas déposer la Marque à titre de dessin ou de modèle.

### 6.6 Contrôle

La MEL est habilitée à prendre toute mesure destinée à contrôler le respect des conditions et obligations fixées par le Règlement d'usage.

## **Article 7 : Communication et promotion**

La communication et la promotion du Jeu et de la Marque peuvent être faites par l'Exploitant, sous réserve que ces informations et actes de promotion soient conformes au Règlement d'usage, aux lois et règlements en vigueur et qu'ils ne portent atteinte ni à la Marque, ni à l'image ou aux intérêts de la MEL.

## **Article 8: Durée**

L'autorisation d'utiliser le Jeu et la Marque délivrée par la MEL est valable 5 (cinq) ans à compter de la date indiquée dans le courrier de notification comme indiqué à l'article 5.2. Elle s'éteint naturellement à la date anniversaire des 5 ans sans faire l'objet de notification particulière. Cette autorisation peut être prolongée. Pour ce faire, l'Exploitant fait une nouvelle demande par mail.

L'extinction du droit d'usage de la Marque entraîne l'obligation immédiate pour l'Exploitant de cesser tout usage de la Marque, notamment en ne diffusant plus aucun support comportant cette Marque, et en retirant toute référence à la Marque sur les nouveaux supports qui seraient élaborés.

## **Article 9 : Modification**

### 9.1 Modification des conditions d'utilisation du Jeu et de la marque

En cas de modification du Règlement d'usage par la MEL, celle-ci en informe l'Exploitant par tout moyen.

L'Exploitant est réputé avoir pris connaissance et avoir accepté les nouvelles dispositions, sauf refus de sa part, par tout moyen ou cessation de l'utilisation du Jeu et de la Marque dans les 30 jours suivant la notification de la modification.

Lorsque la modification affecte les conditions d'attribution de l'autorisation d'utiliser la Marque, l'Exploitant sollicite une nouvelle autorisation dans les conditions prévues à l'article 5.2.

L'Exploitant ne pourra prétendre à aucune indemnisation du fait de la modification du Règlement d'usage.

### 9.2 Modification du Jeu, de la marque ou de la charte graphique

En cas de modification du Jeu, de la Marque ou de la Charte graphique, la MEL en informe l'Exploitant par tout moyen.

L'Exploitant mettra tout en œuvre pour se mettre en conformité avec les nouveaux éléments, qu'il s'agisse du Jeu, de la Marque elle-même ou de sa Charte graphique.

## **Article 10 : Retrait de l'autorisation d'utilisation de la marque**

### 10.1 Dispositions communes

L'Exploitant ne bénéficie d'aucun droit acquis au maintien de son autorisation d'utilisation du Jeu et de la Marque. L'Exploitant ne pourra prétendre à aucune indemnité du fait de la résiliation de l'autorisation d'utilisation du Jeu et de la Marque.

### 10.2 Retrait de l'autorisation d'usage de la marque

#### 10.2.1 Changement de circonstances affectant la validité de l'autorisation

Le droit d'utiliser la Marque s'éteint de plein droit dès lors que l'Exploitant ne répond plus aux conditions d'éligibilité prévues dans le Règlement d'attribution de la marque à l'article 4.1. Cette extinction de droit d'usage se fait naturellement sans notification particulière de la part de la MEL.

L'extinction du droit d'usage du Jeu et de la Marque entraîne l'obligation immédiate pour l'Exploitant de cesser tout usage du Jeu et de la Marque, notamment en ne diffusant plus aucun support comportant cette Marque, et en retirant toute référence à la Marque sur les nouveaux supports qui seraient élaborés.

#### 10.2.2 Non-respect du règlement par l'Exploitant

En cas de manquement de l'Exploitant aux dispositions du Règlement d'usage, la MEL notifie les manquements constatés par tout moyen.

Ils sont formalisés via un courrier ou email avec Accusé Réception, envoyé par la MEL à l'Exploitant.

À compter de la notification de ce courrier, l'Exploitation dispose de 1 (un) mois pour se mettre en conformité avec ces dispositions et en informer la MEL par tout moyen de communication permettant d'en assurer la traçabilité (Accusé Réception, email...).

À défaut de mise en conformité dans le délai précité, l'autorisation d'usage du Jeu et de la Marque est résiliée de plein droit sans que la MEL n'ait besoin de formaliser cette décision.

Le retrait du droit d'usage du Jeu et de la Marque entraîne l'obligation immédiate pour l'Exploitant de cesser tout usage du Jeu et de la Marque, notamment en ne diffusant plus aucun support comportant cette Marque, et en retirant toute référence à la Marque sur les nouveaux supports qui seraient élaborés.

#### 10.2.3 Sanctions

L'usage non conforme au Règlement d'usage et/ou la poursuite de l'usage du Jeu et/ou de la Marque malgré une décision de retrait constituent des agissements illicites que la MEL pourra faire sanctionner et dont elle pourra obtenir réparation devant les tribunaux compétents.

### **Article 11 : Usage abusif de la marque**

Outre les sanctions prévues à l'article 10, l'usage non autorisé du Jeu et/ou de la Marque par un Exploitant ouvre le droit à la MEL d'intenter toute action judiciaire qu'elle juge opportune à son encontre et dans le respect de la législation en vigueur.

### **Article 12 : Défense de la marque**

Il appartient à la MEL de prendre la décision d'engager, à ses frais, risques et périls, toute action civile ou pénale. En conséquence, les dommages et intérêts qui résulteront de l'action engagée par la MEL en son nom seront à sa charge ou à son profit exclusif. L'Exploitant ne pourra réclamer aucune indemnité.

### **Article 13 : Responsabilité et garantie**

L'Exploitant est seul responsable des conséquences directes ou indirectes qui pourraient résulter de son exploitation du Jeu et de la Marque.

En cas de mise en jeu de la responsabilité de la MEL par un tiers, du fait de l'utilisation non conforme au Règlement du Jeu et/ou de la Marque par l'Exploitant, ce dernier s'engage à en supporter les frais et charges en lieu et place de la MEL.

L'Exploitant pourra être tenu au retrait du marché, dans les plus brefs délais, de tout produit ou service reproduisant la Marque et contraire au présent Règlement.

### **Article 14 : Loi applicable**

Le présent Règlement est soumis à la loi française.

Tout litige relatif au présent Règlement d'usage du Jeu et de la Marque qui ne pourrait être résolu amiablement sera soumis aux tribunaux compétents.

**ANNEXE 1 : LISTE DES ELEMENTS VISES PAR L'ENREGISTREMENT DU JEU « L'ÎLOT FERTILE, AU JARDIN RIEN NE SE PERD, TOUT SE TRANSFORME »**

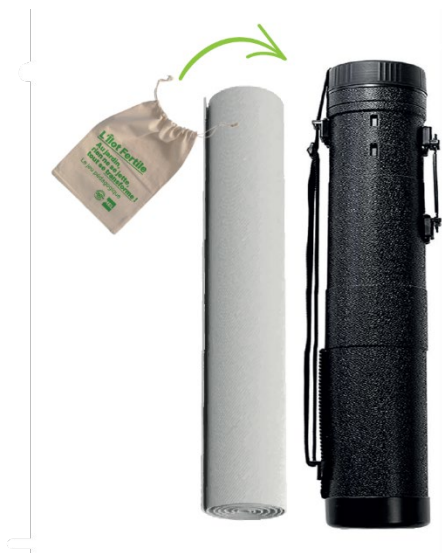
Plateau du jeu :



Les cartes :



Contenants et pion



## **Annexe 2 : Liste des produits et services visés par l'enregistrement de la Marque**

- **28** : Jouets; Jeux; Jeux de société; Jeux éducatifs; Cartes à jouer; Figurines de jeu.
- **40** : Mise à disposition d'informations en matière de recyclage d'ordures; Tri de déchets et de matières recyclables.
- **41** : Éducation; Divertissement; Formation pratique; Mise à disposition d'informations en matière d'éducation; Publication de livres; Publication de textes pédagogiques.