

REGOLAMENTO

HACKATHON ACQUAM – Acqua, Giovani e Innovazione

All'interno del progetto "Acquam – Mantova, una provincia tra terra e acqua"

Art. 1 – Descrizione

La risorsa idrica è oggi al centro di sfide globali e locali di straordinaria rilevanza: cambiamenti climatici, crescita dei fabbisogni idrici, degrado degli ecosistemi acquatici e necessità di governance integrate impongono nuovi modelli di gestione, monitoraggio e comunicazione. L'innovazione digitale rappresenta uno strumento imprescindibile per rispondere con efficacia e sostenibilità a queste sfide.

In tale contesto si colloca il progetto **Acquam – Mantova, una provincia tra terra e acqua**, promosso da una rete di enti pubblici e privati del territorio mantovano con il sostegno di Fondazione Cariverona. All'interno della macroazione "Sensibilizzazione e divulgazione" del progetto, le attività rivolte ai giovani innovatori sono coordinate da **FORMA Mantova** e **LTO Mantova**, con il coinvolgimento degli enti che quotidianamente si occupano della gestione e tutela della risorsa idrica: ATO Mantova, Provincia di Mantova, Consorzi di bonifica e AqA.

In avvio del nuovo anno accademico, a testimonianza dell'importante traiettoria per il futuro e in concomitanza con la "Notte Europea della Ricerca", **FORMA Mantova e LTO Mantova con la Fondazione UniverMantova** promuovono un Hackathon per individuare **soluzioni creative e innovative che integrino lo sviluppo digitale alla gestione sostenibile della risorsa idrica** nelle Imprese e nelle Istituzioni del territorio mantovano.

L'iniziativa, attivata in rete con l'**Università di Modena e Reggio Emilia – Sede di Mantova (Unimore)**, il **Politecnico di Milano – Polo territoriale di Mantova** e l'**Università degli Studi di Brescia – Sede di Mantova**, intende valorizzare una positiva e produttiva collaborazione con le Università presenti sul territorio con cui si condivide la programmazione della concomitante "Notte Europea della Ricerca".

Art. 2 – Soggetti organizzatori

L'Hackathon ACQUAM è promosso da FORMA Mantova e LTO Mantova con Fondazione UniverMantova nell'ambito del progetto Acquam – Mantova, una provincia tra terra e acqua, realizzato con il sostegno di Fondazione Cariverona e sviluppato da un ampio partenariato pubblico-privato della provincia di Mantova composto da: Ufficio d'Ambito della Provincia di Mantova, Comune di Mantova, Provincia di Mantova, Consorzio di bonifica Territori del Mincio, Consorzio di bonifica Terre dei Gonzaga in destra Po, Consorzio di bonifica Garda Chiese, FORMA Mantova, LTO Mantova, Fondazione UniverMantova, Agire S.r.l., AqA S.r.l. SB e Sigla S.r.l. SB.

Art. 3 – Obiettivi

Ai partecipanti sarà richiesto di lavorare in team per ideare, progettare ed eventualmente prototipare soluzioni innovative per rispondere alle sfide lanciate dagli enti gestori della risorsa idrica, accomunate dalla volontà di migliorare la gestione, la tutela e la valorizzazione dell'acqua nel territorio mantovano attraverso l'innovazione digitale.

Organizzato da



Promosso da



In rete con



All'interno di



Con il sostegno di



L'Hackathon si concentrerà sui seguenti temi:

- **QUALITÀ E SICUREZZA DELL'ACQUA.** Monitoraggio e analisi della qualità delle acque potabili e superficiali; soluzioni digitali per il controllo in tempo reale di parametri chimici, biologici e microbiologici; sistemi di allerta precoce per eventi di contaminazione; innovazione nei processi di potabilizzazione e depurazione.
- **EFFICIENZA NELLA GESTIONE DELLA RISORSA IDRICA.** Riduzione delle perdite nelle reti idriche (perdite fisiche e amministrative); ottimizzazione dei consumi nei settori civile, agricolo e industriale; soluzioni smart per la misurazione, il monitoraggio e la tariffazione; tecnologie per il risparmio idrico negli usi domestici e produttivi.
- **GOVERNANCE E PIANIFICAZIONE DELLA RISORSA.** Strumenti digitali e piattaforme dati a supporto della pianificazione e del governo della risorsa idrica; integrazione e interoperabilità delle informazioni tra i diversi soggetti gestori; sistemi di supporto alle decisioni; trasparenza, accesso ai dati e partecipazione pubblica.
- **ADATTAMENTO AI CAMBIAMENTI CLIMATICI.** Soluzioni per la prevenzione e la gestione delle siccità, delle esondazioni e degli eventi estremi; sistemi di raccolta e accumulo delle acque piovane; riuso delle acque reflue depurate; infrastrutture verdi e blu per la resilienza idraulica e ambientale del territorio mantovano.
- **ECONOMIA CIRCOLARE DELL'ACQUA.** Valorizzazione economica dei sottoprodotti del ciclo idrico integrato; riutilizzo delle acque reflue in agricoltura e industria; recupero di energia e risorse dai processi depurativi; modelli di business circolari legati alla gestione sostenibile della risorsa; opportunità per nuove professioni e filiere verdi.
- **TURISMO, CULTURA E VALORIZZAZIONE DEL TERRITORIO IDRICO.** Soluzioni digitali e progettuali per la fruizione turistica e culturale dei corsi d'acqua, dei laghi e delle infrastrutture idrauliche storiche del territorio mantovano; mobilità dolce e turismo sostenibile legati all'acqua; valorizzazione del patrimonio delle opere di bonifica; posizionamento di Mantova come "città d'acqua" a scala nazionale e internazionale.
- **COMUNICAZIONE, EDUCAZIONE E PARTECIPAZIONE CIVICA.** Metodologie e strumenti innovativi per la sensibilizzazione sul valore della risorsa idrica, rivolti a target diversi (studenti, cittadini, agricoltori, turisti); percorsi educativi formali e non formali sul tema dell'acqua; campagne di comunicazione che promuovano comportamenti consapevoli e una cultura idrica condivisa; coinvolgimento attivo delle comunità locali.

Le sfide saranno presentate in particolare dagli enti partner del progetto Acquam coinvolti quotidianamente nella gestione dell'acqua: ATO Mantova, Provincia di Mantova, Comune di Mantova, Consorzi di bonifica e AqA. Potranno aggiungersi anche altre sfide provenienti da soggetti pubblici e privati attivi a scala territoriale sul tema e interessati a investire su soluzioni innovative.

In coerenza con la vocazione della Notte Europea della Ricerca e con il ruolo attivo delle Università presenti sul territorio, alcune sfide potranno essere proposte direttamente da team di ricerca universitari impegnati su tematiche connesse alla risorsa idrica. In questo caso, l'Hackathon diventa occasione per condividere in forma aperta progettualità e risultati di ricerca, coinvolgendo i partecipanti nella loro applicazione, sperimentazione e restituzione al territorio, in dialogo con la rete Acquam e con gli enti gestori.

Art. 4 – Destinatari e crediti formativi

L'Hackathon è aperto alla candidatura di studenti universitari, neolaureati, informatici, sviluppatori, maker, architetti, designer, pianificatori, economisti/manager, esperti di comunicazione, ricercatori, docenti, innovatori, professionisti ed altre figure professionali che operano nel settore dell'informatica, della progettazione, della fabbricazione digitale e delle logiche connesse alla gestione sostenibile delle risorse idriche e ambientali.

La partecipazione all'Hackathon consentirà agli studenti del corso triennale di Ingegneria Informatica e di Chimica Verde e Sostenibile dell'Università di Modena e Reggio Emilia (sede di Mantova) di

Organizzato da



Promosso da



In rete con



All'interno di



Con il sostegno di



ottenere 1 credito formativo inserendo l'attività all'interno del piano di studi. È possibile ottenere 1 ulteriore credito formativo, proseguendo l'attività progettuale in seguito all'Hackathon, al fine di sviluppare un prototipo della soluzione proposta.

Rispetto a possibili analoghe opportunità con le altre Università in rete, si rimanda a successive verifiche che la Fondazione UniverMantova promuoverà con il Politecnico di Milano – Polo territoriale di Mantova e l'Università degli Studi di Brescia – Sede di Mantova.

Art. 5 – Data e luogo dell'evento

L'Hackathon si svolgerà il 23, 24 e 25 settembre 2026 a Mantova presso la Fondazione UniverMantova in Via Scarsellini 2 a Mantova. L'Hackathon inizierà il pomeriggio del 23 settembre 2026 e terminerà il pomeriggio del 25 settembre 2026 con la presentazione e la premiazione delle soluzioni progettate, che apriranno, di fatto, la "Notte Europea della Ricerca 2026".

Gli organizzatori si riservano la facoltà di apportare variazioni al calendario e al programma a seguito di esigenze tecniche e organizzative. Eventuali variazioni e aggiornamenti saranno comunicati tramite email ai partecipanti.

Art. 6 – Regole di iscrizione

La partecipazione all'Hackathon è gratuita e aperta a massimo 50 partecipanti aventi i requisiti indicati all'art. 4.

Il numero massimo di partecipanti potrà eventualmente essere esteso a seguito di accurata valutazione.

Per partecipare alla Call è necessario compilare e trasmettere entro il 15 settembre 2026 il modulo on line (<https://forms.gle/RE865LKUUeUBkkWw9>), allegando il curriculum in formato Europass e la copia di un documento di identità.

Ciascun candidato dovrà compilare i documenti inserendo tutti i dati richiesti e accettando: il presente Regolamento; il rilascio del consenso al trattamento dei dati personali e all'utilizzo delle immagini e dei video che saranno realizzati nel corso dell'iniziativa da parte degli organizzatori; il rilascio delle idee/progetti elaborati durante l'Hackathon attraverso licenza Creative Commons e l'accettazione a una possibile prototipazione successiva all'Hackathon da parte degli enti coinvolti ed eventualmente in collaborazione con essi.

Ciascun candidato è consapevole che le informazioni personali fornite con l'invio della candidatura sono veritiere e che ogni decisione presa dagli organizzatori sarà accettata incondizionatamente. Le registrazioni incomplete o contenenti dati non veritieri determineranno l'esclusione dalla selezione per l'Hackathon.

L'invio della candidatura non garantisce la partecipazione all'Hackathon.

Art. 7 – Criteri di selezione dei partecipanti

Verrà effettuata una selezione dei partecipanti in base alla valutazione dei curricula, delle competenze e della motivazione presentate in concomitanza della domanda, dando priorità ai candidati possedenti i requisiti indicati all'art. 4.

Il numero massimo di partecipanti potrà essere eventualmente esteso a seguito di accurata valutazione sulla base dei criteri descritti.

I candidati selezionati riceveranno una conferma ufficiale di partecipazione all'Hackathon all'indirizzo e-mail inserito in fase di registrazione e le informazioni logistiche e i dettagli per partecipare alla competizione.

Organizzato da



Promosso da



In rete con



All'interno di



Con il sostegno di



Art. 8 – Formazione dei team

I team di lavoro dovranno essere composti da massimo 5 partecipanti, possibilmente con competenze eterogenee. In fase di iscrizione i candidati possono esprimere eventuali preferenze per la composizione del team. In caso di mancata preferenza in fase di iscrizione, i team saranno formati il primo giorno dell'Hackathon.

I team saranno affiancati da esperti tematici sulla risorsa idrica e da esperti di fabbricazione digitale e di progettazione.

Una volta avviato l'Hackathon non sarà possibile apportare modifiche ai team.

Art. 9 – Regole di partecipazione

In seguito all'accettazione del presente Regolamento, ciascun partecipante si vincola a un utilizzo consapevole, diligente e rispettoso dei locali in cui si svolgerà l'Hackathon e dei materiali/strumentazioni messi a disposizione dagli organizzatori, impegnandosi al rispetto delle regole di sicurezza e di condotta previste dal polo universitario che ospiterà la competizione e dagli organizzatori e rispondendo di eventuali danni causati a persone o cose.

I partecipanti sono consapevoli, inoltre, che la partecipazione è interamente a titolo gratuito e che non sarà possibile richiedere compensi di alcun tipo o rimborsi di eventuali spese.

Art. 10 – Tema di progettazione

Ai team sarà chiesto di lavorare in team per ideare, progettare ed eventualmente prototipare soluzioni creative e digitali innovative per agevolare la gestione sostenibile, la tutela e la valorizzazione della risorsa idrica nel territorio mantovano.

Le sfide saranno presentate in particolare dagli enti partner del progetto Acquam coinvolti quotidianamente nella gestione dell'acqua: ATO Mantova, Provincia di Mantova, Comune di Mantova, Consorzi di bonifica e AqA. Potranno aggiungersi anche altre sfide provenienti da soggetti pubblici e privati attivi a scala territoriale sul tema e interessati a investire su soluzioni innovative. I partecipanti potranno utilizzare le strumentazioni di prototipazione messe a disposizione dagli organizzatori per la fase di prototipazione. Ulteriori materiali e strumentazioni richieste dal team oltre quelle messe a disposizione dagli organizzatori saranno a carico del team.

In coerenza con la vocazione della Notte Europea della Ricerca e con il ruolo attivo delle Università presenti sul territorio, alcune sfide potranno essere proposte direttamente da team di ricerca universitari impegnati su tematiche connesse alla risorsa idrica. In questo caso, l'Hackathon diventa occasione per condividere in forma aperta progettualità e risultati di ricerca, coinvolgendo i partecipanti nella loro applicazione, sperimentazione e restituzione al territorio, in dialogo con la rete Acquam e con gli enti gestori.

Art. 11 – Svolgimento dell'Hackathon

L'Hackathon inizierà alle ore 14:30 del 23 settembre 2026 e terminerà alle ore 18:00 del 25 settembre 2026 con la premiazione dei vincitori.

La consegna dei progetti e degli eventuali prototipi realizzati deve avvenire entro e non oltre le ore 16:00 del 25 settembre 2026, orario di inizio della presentazione.

I partecipanti, suddivisi in team di lavoro, dovranno dedicarsi alla definizione, allo sviluppo e alla realizzazione di almeno un progetto, un prototipo e una presentazione per team da consegnare agli organizzatori alla fine della competizione, prima della presentazione.

Gli organizzatori metteranno a disposizione dei team il materiale e la documentazione necessaria alla progettazione sul tema, connessione wi-fi e alcune tecnologie di prototipazione.

Organizzato da



Promosso da



In rete con



All'interno di



Con il sostegno di



Ciascun partecipante lavorerà con il proprio computer portatile e potrà avvalersi di propri software e di altra attrezzatura/strumentazione non messa a disposizione dagli organizzatori, procurata autonomamente e ritenuta necessaria dai singoli partecipanti per lo sviluppo del progetto del proprio team.

Durante le giornate dell'Hackathon i team di lavoro potranno richiedere il supporto degli esperti tematici a disposizione di tutti i partecipanti.

Al termine della competizione, ogni team dovrà presentare il proprio progetto secondo le istruzioni fornite dagli organizzatori.

L'Hackathon si svolgerà in presenza presso la Fondazione UniverMantova (Via Scarsellini 2, Mantova).

Art. 12 – La valutazione dei risultati

Le soluzioni progettate dai team saranno valutate da una giuria composta da rappresentanti degli enti organizzatori e degli enti partner coinvolti nella gestione della risorsa idrica.

La giuria analizzerà e valuterà tutti i progetti presentati e consegnati entro i tempi stabiliti dagli organizzatori durante la competizione.

Il giudizio della giuria è insindacabile e si baserà sui seguenti criteri di valutazione:

- Validità, originalità e innovatività dell'idea progettuale (30 punti)
- Fattibilità, prototipazione e replicabilità della soluzione progettata (40 punti)
- Funzionalità e design della soluzione progettata (10 punti)
- Potenzialità, sviluppo e ricadute della soluzione progettata (10 punti)
- Capacità di presentazione della soluzione progettata (10 punti)

Art. 13 – I Premi

Tutte le soluzioni presentate dai team il 25 settembre 2026 saranno valutate da una commissione di esperti che selezionerà tre progetti vincitori, assegnando i seguenti premi (ammontare lordo):

- 1.500,00 € al primo team classificato
- 1.000,00 € al secondo team classificato
- 500,00 € al terzo team classificato

Art. 14 – Proprietà intellettuale, garanzie e diritti

Con il presente Regolamento, ciascun partecipante:

- Accetta che la soluzione progettuale sviluppata dal proprio team durante l'Hackathon sia rilasciata con licenza Creative Commons BY-SA-NC 4.0 in modo da favorirne l'adozione e l'implementazione, poter essere messa a disposizione del territorio ed essere sottoposta ad attività di post-produzione e azioni di disseminazione dagli organizzatori in collaborazione con gli enti coinvolti, pur riconoscendo la paternità originale al team di lavoro;
- Prende atto che il rilascio della soluzione progettuale sotto forma di licenza Creative Commons comporta la possibilità di alterazione del progetto originale e che gli organizzatori non si assumono alcuna responsabilità in caso di uso e/o sviluppo da parte di esterni, rinunciando ad avanzare qualsivoglia richiesta di risarcimento danni e/o indennizzo nei confronti degli organizzatori;
- Garantisce che la soluzione progettuale sviluppata è originale e interamente ideata e studiata dal team durante l'Hackathon, non è protetta dal diritto di proprietà industriale o dal diritto d'autore di proprietà di terzi, non viola le leggi in vigore e i diritti di terzi, non è oggetto di contratto con terzi, non contiene contenuti diffamatori e non incoraggia comportamenti illeciti.

Organizzato da



Promosso da



In rete con



All'interno di



Con il sostegno di



Art. 15 – Diritti di immagine

Ciascun partecipante autorizza a titolo gratuito e senza limiti di tempo, anche ai sensi degli artt. 10 e 320 cod.civ. e degli artt. 96 e 97 legge 22.4.1941, n. 633, l'acquisizione e il successivo trattamento dei dati, la conservazione, l'utilizzo e la pubblicazione degli elaborati consegnati, delle proprie immagini e riprese audio-visive da parte degli enti organizzatori.

Gli organizzatori assicurano che tali dati potranno essere utilizzati esclusivamente a scopo divulgativo per documentare e raccontare quanto emerso durante l'Hackathon tramite i canali social e i siti internet dedicati all'iniziativa, seminari, convegni e altre iniziative per la disseminazione dei progetti.

Art. 16 – Privacy e trattamento dei dati

Ciascun partecipante prende atto dell'"Informativa al trattamento dati" rilasciata ai sensi dell'art. 13 del Regolamento (UE) 2016/679. Il trattamento sarà improntato ai principi di correttezza, liceità, pertinenza e trasparenza e tutela la riservatezza e i diritti dei soggetti richiedenti.

Il trattamento è finalizzato alla gestione della partecipazione all'Hackathon e alla successiva promozione dei risultati. Il conferimento dei dati è obbligatorio: l'eventuale mancato conferimento comporta l'esclusione alla partecipazione.

Il titolare del trattamento dati è Fondazione UniverMantova e ad essa ci si potrà rivolgere per il rispetto dei propri diritti.

Art. 17 – Rilascio dei premi

Ciascun aderente a un team vincitore avrà diritto alla parte di corrispettivo corrispondente. Il rilascio dei premi sarà a cura di Fondazione UniverMantova.

Art. 18 – Codice di comportamento

Gli organizzatori si riservano la facoltà di escludere e allontanare i partecipanti che non rispetteranno quanto previsto dal presente Regolamento, che ostacoleranno il corretto funzionamento della competizione, che danneggeranno i locali e le strumentazioni messe a disposizione dagli organizzatori, che adotteranno comportamenti offensivi, diffamatori o volgari verso gli organizzatori o qualunque altra persona o società coinvolta nell'Hackathon.

Art. 19 – Accettazione del Regolamento

La partecipazione all'Hackathon è subordinata al rispetto di quanto scritto nel presente Regolamento che ogni partecipante dichiara di accettare in ogni sua parte all'atto dell'iscrizione.

Art. 20 – Foro competente

Eventuali controversie insorte in merito al presente Regolamento e alla competizione saranno di competenza in via esclusiva il Foro di Mantova.

Organizzato da



Promosso da



In rete con



All'interno di



Con il sostegno di

