

**REGOLAMENTO HACKATHON DIFFUSO PER LE SCUOLE**  
**“ECONOMIA CIRCOLARE: CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!” - Edizione 2024/25**  
**(VICENZA)**

**Art. 1 - Descrizione**

Le **Camere di commercio di Mantova, Treviso-Belluno, Verona e Vicenza**, attraverso il progetto **“Giovani Protagonisti - Buone pratiche territoriali”** sostenuto da Fondazione Cariverona e il progetto di incremento del 20% **“Formazione lavoro”**, promuovono la parallela attivazione dell’**Hackathon “Economia Circolare: Conosci, Comunica e Cambia!”**, coinvolgendo gli studenti delle scuole attivi nella diffusione territoriale e nella promozione di idee per il cambiamento.

Partendo dalla triennale sperimentazione promossa sul territorio mantovano da PromolImpresa – Borsa Merci, Rete Alternanza/PCTO e LTO Mantova grazie anche alla sinergia con il **“Premio Futuro Sostenibile”**, le **quattro Camere di commercio investono**, anche in relazione alla specifica funzione camerale dedicata all’**“Orientamento al lavoro e alle professioni”**, in **un’evoluzione e uno sviluppo dell’azione verso un modello replicabile** che consenta ai giovani dei diversi territori di operare in rete ed essere protagonisti del cambiamento.

L’importante lavoro di rete permetterà, inoltre, di accompagnare gli studenti coinvolti verso la **certificazione delle competenze** promossa da Unioncamere e dal Sistema Camerale per contribuire alla riduzione del mismatch tra domanda e offerta di lavoro, attraverso una maggiore qualificazione dell’offerta da raggiungere mediante lo sviluppo di un modello innovativo per l’attestazione delle competenze maturate in contesti non formali e informali.

L’iniziativa, oltre a prendere spunto dalla recente adozione da parte della Commissione europea del nuovo [Piano d’azione per l’economia circolare \(COM/2020/98 final\)](#) che costituisce uno dei principali elementi del [Green Deal europeo](#), il nuovo programma per la crescita sostenibile in Europa, si inserisce infatti nella recentissima attivazione da parte della Commissione europea di **“GreenComp. The European sustainability competence framework”**. GreenComp, infatti, è il **primo framework di riferimento per le competenze sulla sostenibilità** che fornisce un terreno comune agli studenti e una guida agli educatori, definendo in modo contestuale cosa sia la sostenibilità e cosa comporta sulle competenze. **L’obiettivo di GreenComp è promuovere una mentalità sulla sostenibilità, aiutando gli utenti a sviluppare conoscenze, capacità e attitudini a pensare, pianificare e agire con empatia, responsabilità e cura per il nostro pianeta.**

Tale importante sfida ha la possibilità di investire sulle competenze trasversali oggetto dei **Percorsi per le Competenze Trasversali e l’Orientamento (PCTO)** che, come ricordano le nuove Linee Guida, consentono al cittadino, prima ancora che allo studente, di distinguersi, di influenzare il proprio modo di agire e di attivare strategie per affrontare le sfide di modelli organizzativi evoluti in contesti sempre più interconnessi e digitalizzati:

- **La competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare** consiste nella capacità di riflettere su sé stessi, di gestire efficacemente il tempo e le informazioni, di lavorare con gli altri in maniera costruttiva, di mantenersi resilienti e di gestire il proprio apprendimento e la propria carriera.
- **La competenza in materia di cittadinanza** si riferisce alla capacità di agire da cittadini responsabili e di partecipare pienamente alla vita civica e sociale, in base alla comprensione delle strutture e dei concetti sociali, economici, giuridici e politici oltre che dell’evoluzione a livello globale e della sostenibilità.
- **La competenza imprenditoriale** si riferisce alla capacità di agire sulla base di idee e opportunità e di trasformarle in valori per gli altri. Si fonda sulla creatività, sul pensiero critico e sulla risoluzione di problemi, sull’iniziativa e sulla perseveranza, nonché sulla capacità di lavorare in modalità collaborativa al fine di programmare e gestire progetti che hanno un valore culturale, sociale o finanziario.



In rete con



Con il supporto organizzativo di



Con il sostegno di



Oltre a inserirsi nei percorsi di crescita delle competenze trasversali oggetto dei PCTO attraverso le logiche proprie dei **Project Work**, le impostazioni connesse al *Service Learning* o i percorsi di **Cittadinanza**, l'investimento suggerito si connette, infine, alle nuove **“Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica”** che tra i nuclei concettuali prevedono quello dedicato a **“Sviluppo Economico e Sostenibilità”**, chiedendo agli studenti, come obiettivo di apprendimento di **“comprendere i principi dell'economia circolare e il significato di impatto ecologico per la valutazione del consumo umano delle risorse naturali rispetto alla capacità del territorio”**.

#### **Art. 2 - Soggetti organizzatori**

L'Hackathon è promosso dalle **Camere di commercio di Mantova, Treviso-Belluno, Verona e Vicenza** con il supporto operativo di Promolmpresa – Borsa Merci e LTO Mantova.

L'Hackathon si inserisce all'interno del progetto **“Giovani Protagonisti - Buone pratiche territoriali”** sostenuto da Fondazione Cariverona e del progetto di incremento del 20% **“Formazione lavoro”**.

#### **Art. 3 - Obiettivi**

L'hackathon ha come oggetto lo svolgimento, tramite la piattaforma e-learning, di attività di approfondimento e di produzione dedicate al tema dell'Economia Circolare. Le attività saranno svolte dai partecipanti organizzati in gruppi di lavoro seguiti da un referente interno all'istituzione scolastica.

Ai partecipanti sarà chiesto di lavorare singolarmente e in team in tre aree d'attività:

- **“CONOSCI”**, finalizzata a condividere, anche attraverso la partecipazione attiva dei giovani, i caratteri rilevanti dell'Economia Circolare per una crescente consapevolezza delle nuove generazioni;
- **“COMUNICA”**, finalizzata ad acquisire competenze trasversali sulla comunicazione da agire per la promozione e diffusione dei temi propri dell'Economia Circolare;
- **“CAMBIA”**, finalizzata a raccogliere e diffondere le idee dei giovani promotori del cambiamento.

#### **Art. 4 - Destinatari**

L'Hackathon si rivolge agli studenti organizzati in team delle **Scuole Secondarie di II Grado e dei CFP della provincia di Vicenza**.

#### **Art. 5 - Articolazione temporale**

L'hackathon si svolgerà in **modalità mista**, attraverso la piattaforma E-learning <https://edu.ltomantova.it/> per la componente formativa e in presenza per le attività laboratoriali dedicate ai project work, con avvio delle attività da novembre 2024 e termine a giugno 2025 con la presentazione finale.

#### **Art. 6 - Regole di iscrizione**

La partecipazione, totalmente **gratuita**, è **aperta preliminarmente a 6 gruppi di lavoro**, individuati in base all'ordine di arrivo, salvo quanto indicato di seguito rispetto alla possibilità di coinvolgere più Istituti.

**Ogni scuola può aderire preliminarmente con due gruppi di lavoro, preferibilmente organizzati all'interno della stessa classe, composti da minimo 8 studenti ciascuno.**

**Ulteriori candidature rispetto alle due preventivate saranno valutate** in base alla sostenibilità dell'iniziativa e alla possibilità di sostenere un'assistenza tecnica di qualità, utile ad agevolare il lavoro dei singoli gruppi partecipanti.

Ciascun team dovrà individuare **un docente tutor** che seguirà le attività e si coordinerà con lo staff tecnico.

Per accompagnare gli studenti nello sviluppo delle attività, sino all'eventuale certificazione delle competenze, i **tutor** delle scuole potranno fruire di risorse dedicate per un valore, **per ciascun gruppo, pari a 500,00€, assegnati alle scuole.**

Per **partecipare** è necessario che il docente tutor invii **entro il 20 ottobre 2024 un'adesione per ciascun gruppo** tramite il seguente modulo Google <https://forms.gle/EJg79Lm4F9KESitn8>.

A seguito della comunicazione dell'avvenuta accettazione della candidatura, sarà richiesto di trasmettere **per ciascun partecipante** il [modulo di partecipazione dedicato](#).

### **Art. 7 - Regole di partecipazione**

A seguito all'accettazione del presente Regolamento, ciascun partecipante si vincola al rispetto delle regole di sicurezza e di condotta previste e rispondendo di eventuali danni causati a persone o cose.

La partecipazione è interamente a titolo gratuito e non sarà possibile richiedere compensi di alcun tipo o rimborsi di eventuali spese.

### **Art. 8 - Svolgimento dell'Hackathon**

L'hackathon si svolgerà utilizzando per i moduli formativi la piattaforma e-learning <https://edu.ltomantova.it/> per la quale saranno fornite, all'atto dell'iscrizione, le credenziali d'accesso dedicate al team e una guida per la gestione del percorso.

Nel caso in cui l'organizzazione dei gruppi e degli esperti lo renda possibile, si potrà attivare una formula mista accompagnando le attività a distanza con attività laboratoriali, realizzate preferibilmente in presenza grazie all'attivazione congiunta di più gruppi dello stesso Istituto, in cui esperti affiancheranno gli studenti nello sviluppo dei singoli prodotti previsti dai project work: video e idea di cambiamento.

L'Hackathon prevede l'articolazione di attività di studio, approfondimento, promozione e/o produzione da parte dei singoli componenti del team o dell'intero gruppo di lavoro, all'interno delle tre macroaree d'attività: **CONOSCI, COMUNICA e CAMBIA.**

Le attività consistono, a titolo esemplificativo,

- nell'approfondire i temi dell'Economia Circolare attraverso la frequenza di moduli formativi asincroni finalizzati a diffondere la conoscenza sul tema;
- nell'approcciare nuove competenze trasversali connesse alla comunicazione da utilizzare nella successiva produzione di video dedicate al tema dell'Economia Circolare;
- nell'acquisizione di competenze trasversali connesse alla progettazione da mettere in campo per lo sviluppo di idee di cambiamento da socializzare con il territorio.

In piattaforma saranno messe a disposizione le attività da svolgere per ciascuna delle tre aree "Conosci", "Comunica" e "Cambia".

Durante le attività laboratoriali dedicate alla produzione di output da parte dei team (video e idea di cambiamento, ...), **saranno attivati momenti di affiancamento/supporto tecnico**, in presenza e/o via webinar, con esperti del settore, al fine di indirizzare le attività e facilitare l'azione dei giovani coinvolti.

Rimandando alla successiva presentazione del dettaglio delle attività all'interno della piattaforma, si riporta di seguito una schematizzazione generale delle attività previste dal percorso:

| Attività  | Ore attività |              |
|---|--------------|--------------|
|   | E-learning   | Project Work |
| <b>CONOSCI</b>  |              |              |
| Formazione e-learning "Economia Circolare ed Eco-design".                                   | 6            |              |
| <b>Totale</b>   | <b>6</b>     |              |
| <b>COMUNICA</b>   |              |              |
| Competenze trasversali per comunicare. Formazione e-learning "video storytelling".          | 6            |              |
| Creazione di una video lezione di 3/5 minuti per gli studenti del I ciclo (pro Ed. Civica). |              | 18           |
| <b>Totale</b>   | <b>6</b>     | <b>18</b>    |
| <b>CAMBIA</b>   |              |              |
| Laboratorio interno di coideazione: sviluppo di un'"idea per il cambiamento".               |              | 16           |
| Competenze trasversali per comunicare - Formazione e-learning "Elevator pitch".             | 2            |              |
| Preparazione e realizzazione del pitch finale di presentazione dell'idea                    |              | 12           |
| <b>Totale</b>   | <b>2</b>     | <b>28</b>    |
| <b>Totale complessivo</b>   | <b>14</b>    | <b>46</b>    |

**REGOLAMENTO HACKATHON DIFFUSO PER LE SCUOLE**  
**“ECONOMIA CIRCOLARE: CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!”**  
Edizione 2024/25 - Vicenza

**Art. 9 - La valutazione dei risultati**

Il punteggio è attribuito in base allo svolgimento delle attività così come prospettato dal programma inserito all'interno della piattaforma E-learning.

Le soluzioni progettate dai team saranno valutate da una Commissione individuata congiuntamente dalle Camere di commercio partner.

La Commissione analizzerà e valuterà tutti i prodotti presentati e consegnati entro i tempi stabiliti durante il programma dei lavori.

Per ciascuna area di attività (Conosci, Comunica e Cambia) saranno attribuiti per la realizzazione di quanto richiesto (fruizione dei moduli e-learning e, se presente, consegna del prodotto oggetto del project work), 100 punti per un totale massimo di 300 punti.

Secondo le indicazioni fornite in piattaforma i team aderenti potranno svolgere le attività che, una volta completate e convalidate, consentiranno di accumulare il punteggio dedicato. La convalida, infatti, comporterà l'assegnazione al team di un punteggio definito a priori in relazione all'impegno profuso.

All'interno dell'area "Comunica", oltre al punteggio dedicato al completamento dell'attività, saranno assegnati punteggi aggiuntivi fino a un massimo di 40 punti in base alla qualità degli output intermedi (video); tali punteggi saranno attribuiti a insindacabile giudizio della Commissione tecnica.

Ulteriori punteggi, fino a un massimo di 60 punti, verranno assegnati dalla Commissione all'ultima fase del percorso, denominata "Cambia", che prevede l'elaborazione e la presentazione pubblica di un'idea di cambiamento.

La valutazione della proposta finale prevista dall'area "Cambia" si baserà sui seguenti criteri di valutazione:

1. originalità, *fino ad un massimo di 20 punti*;
2. qualità generale, *fino ad un massimo di 20 punti*;
3. innovatività, *fino ad un massimo di 10 punti*;
4. impatto, *fino ad un massimo di 10 punti*.

| Attività  | Punti attribuiti       |                         |
|---|------------------------|-------------------------|
|   | Verifica realizzazione | Valutazione qualitativa |
| <b>CONOSCI</b>  |                        |                         |
| Formazione e-learning "Economia Circolare ed Eco-design".                                   | 100                    |                         |
| <b>Totale</b>   | <b>100</b>             |                         |
| <b>COMUNICA</b>   |                        |                         |
| Competenze trasversali per comunicare. Formazione e-learning "video storytelling".          | 40                     |                         |
| Creazione di una video lezione di 3/5 minuti per gli studenti del I ciclo (pro Ed. Civica). | 60                     | 40                      |
| <b>Totale</b>   | <b>100</b>             | <b>40</b>               |
| <b>CAMBIA</b>   |                        |                         |
| Laboratorio interno di coideazione: sviluppo di un'idea per il cambiamento".                | 40                     |                         |
| Competenze trasversali per comunicare - Formazione e-learning "Elevator pitch".             | 20                     |                         |
| Preparazione e realizzazione del pitch finale di presentazione dell'idea                    | 40                     | 60                      |
| <b>Totale</b>   | <b>100</b>             | <b>60</b>               |
| <b>Totale complessivo</b>   | <b>300</b>             | <b>100</b>              |

**Art. 10 - I Premi**

I premi sono così articolati:

- 800,00 € al primo team classificato;
- 500,00 € al secondo team classificato;
- 300,00 € al terzo team classificato.

Sono previsti ulteriori premi di valore complessivo pari a 1.000,00 € da suddividere tra i primi classificati dei quattro territori coinvolti, scaturenti dalla valutazione trasversale promossa all'interno del progetto **“Giovani Protagonisti - Buone pratiche territoriali”**.

#### **Art. 11 - Proprietà intellettuale, garanzie e diritti**

Con il presente Regolamento, le realtà scolastiche aderenti e ciascun partecipante:

- accettano che la soluzione progettuale sviluppata dal proprio team di afferenza durante l’Hackathon sia rilasciata con licenza Creative Commons BY-SA-NC 4.0 in modo da favorirne l’adozione e l’implementazione, la messa a disposizione del territorio ed essere sottoposta ad attività di post-produzione e azioni di disseminazione dagli organizzatori, alle quali i partecipanti potranno chiedere di partecipare se disponibili;
- prendono atto che il rilascio della soluzione progettuale sviluppata dal proprio team di afferenza durante l’Hackathon 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 per qualsivoglia titolo, ragione e/o causa;
- garantiscono che la soluzione progettuale sviluppata è originale e interamente ideata e studiata dal team di afferenza 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 diritti di terzi (tra cui brevetti, segreti industriali, diritti provenienti da contratti o licenze, diritti di pubblicità o diritti relativi alla privacy, i diritti morali o qualunque altro diritto meritevole di tutela), non è oggetto di contratto con terzi, non contiene contenuti diffamatori e non oltraggia o danneggia gli enti organizzatori o qualunque altra persona o società, non contiene minacce o intimidazioni, molestie o maltrattamenti verso persone e non incoraggia comportamenti illeciti;
- garantiscono di aver ottenuto tutti i consensi e le liberatorie per l'utilizzo e la diffusione del materiale inviato e che pertanto la riproduzione e l'utilizzo non comporta alcuna violazione di diritti di terzi. Sarà pertanto responsabilità dell’istituzione scolastica aderente ottenere tutte le autorizzazioni da parte dei genitori/tutori legali dei partecipanti ai fini della partecipazione all’hackathon, oltre che le informative privacy e liberatorie all’utilizzo delle immagini/video firmate;
- garantiscono di aver ottenuto tutti i consensi e le liberatorie per l'utilizzo e la diffusione del materiale inviato da eventuali altre persone coinvolte e che pertanto la riproduzione non comporterà la violazione di diritti di terzi.

#### **Art. 12 – Autorizzazioni e manleve**

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 e relativamente al progetto tramite i canali social e i siti internet dedicati all’iniziativa, seminari, convegni e altre iniziative presso le istituzioni scolastiche o promossi anche in collaborazione con altri enti per la disseminazione dei progetti sui siti internet dedicati, su carta stampata e/o su qualsiasi altro mezzo di diffusione.

L’autorizzazione non consente l’uso dell’immagine dei partecipanti in contesti che ne pregiudichino la dignità personale ed il decoro e comunque per usi e/o fini diversi da quelli sopra indicati.

Caricando i video, le foto, i documenti sul sito dedicato e accettando il presente Regolamento, i partecipanti manlevano tutti gli organizzatori da eventuali contestazioni da parte di terzi.

#### **Art. 13 - Privacy e trattamento dei dati**

Le **Camere di commercio di Mantova, Treviso-Belluno, Verona e Vicenza e l’azienda speciale PromolImpresa - Borsa Merci** sono contitolari del trattamento dei dati raccolti per la realizzazione dell’iniziativa e hanno sottoscritto apposito accordo di contitolarità ai sensi dell’art. 26 del regolamento UE n. 679/2016.

PromolImpresa - Borsa Merci, in quanto soggetto deputato al coordinamento dell’iniziativa e alla raccolta delle adesioni alla call, informa che, ai sensi dell’art.13 del Reg. UE n. 679/2016, le informazioni acquisite ai fini della

partecipazione verranno utilizzate per gli adempimenti relativi alla gestione e organizzazione dell’Hackathon e per la successiva promozione dei risultati all’interno dei progetti:

- “Giovani Protagonisti - Buone pratiche territoriali” sostenuto da Fondazione Cariverona;
- “Formazione lavoro” di incremento del 20% del Sistema Camerale;

Le procedure interne dei Titolari prevedono che i dati personali siano raccolti in archivi cartacei e informatici e trattati con le modalità strettamente necessarie alle indicate finalità.

I dati personali così raccolti verranno conservati per tutta la durata dei progetti suindicati più l’eventuale periodo previsto per i rendiconti degli stessi.

I dati raccolti saranno trattati dai soggetti di cui all’art. 2 del presente Regolamento, che potranno essere titolari autonomi del trattamento, contitolari o incaricati responsabili esterni.

A tale scopo, è indispensabile il conferimento dei dati personali.

Per avere piena chiarezza sulle operazioni sopra descritte e, in particolare, per ottenere la cancellazione, la trasformazione in forma anonima e il blocco dei dati se trattati in violazione della legge, chiedere l’aggiornamento o la rettifica o l’integrazione, opporsi al loro utilizzo, ottenere l’elenco aggiornato degli eventuali Responsabili del trattamento, ed esercitare gli altri diritti previsti dagli artt. 15 e seguenti del Regolamento UE n. 679/2016, è possibile rivolgersi al gestore del progetto, scrivendo all’indirizzo [privacy.promoimpresa@mn.camcom.it](mailto:privacy.promoimpresa@mn.camcom.it).

Qualora si ravvisasse una violazione dei propri diritti, è possibile rivolgersi all’autorità di controllo competente ai sensi dell’art. 77 del GDPR, fatta salva la possibilità di rivolgersi direttamente all’autorità giudiziaria.

I Responsabili della Protezione dei Dati (DPO) di PromolImpresa - Borsa Merci potranno essere contattati ai seguenti indirizzi:

- Per la Camera di Commercio di Mantova: e-mail [dpo@lom.camcom.it](mailto:dpo@lom.camcom.it)
- Per PromolImpresa-Borsa Merci: e-mail [dpo.ent@lom.camcom.it](mailto:dpo.ent@lom.camcom.it)
- Per la Camera di Commercio di Verona: e-mail [rdp@vr.legalmail.camcom.it](mailto:rdp@vr.legalmail.camcom.it)
- Per la Camera di Commercio di Treviso-Belluno: e-mail [dpo@tb.camcom.it](mailto:dpo@tb.camcom.it)
- Per la Camera di Commercio di Vicenza: e-mail [dpo@vi.camcom.it](mailto:dpo@vi.camcom.it)

#### **Art. 14 - Rilascio dei premi**

Il rilascio sarà a cura della Camera di commercio di Vicenza per i premi a scala territoriale e della Camera di commercio di Mantova per quelli scaturenti dalla valutazione trasversale ai quattro territori coinvolti.

Il premio per ciascun team vincitore verrà erogato direttamente all’Istituto Scolastico di appartenenza che ha supportato la candidatura e lo sviluppo delle attività.

#### **Art. 15 - Codice di comportamento**

Gli organizzatori si riservano la facoltà di escludere e allontanare i partecipanti che non rispettino quanto previsto dal presente Regolamento, che ostacolino il corretto funzionamento della competizione, che danneggino i locali e le strumentazioni messe a disposizione dagli organizzatori, che adottino comportamenti offensivi, diffamatori o volgari verso gli organizzatori o qualunque altra persona o società coinvolta nell’Hackathon, che non rispettino quanto indicato nell’art. 11.

#### **Art. 16 - 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. 17 - Rinvio a norme vigenti, controversie**

Tutte le controversie derivanti dal presente regolamento dovranno essere sottoposte, prima del ricorso all’autorità giurisdizionale ordinaria, su richiesta di una delle parti, a tentativo obbligatorio di conciliazione presso l’organismo di mediazione della Camera di Commercio di Mantova. In subordine, tutte le controversie relative al presente contratto saranno risolte tramite ricorso all’arbitrato, secondo il regolamento della Camera Arbitrale

**REGOLAMENTO HACKATHON DIFFUSO PER LE SCUOLE**  
**“ECONOMIA CIRCOLARE: CONOSCI, COMUNICA E CAMBIA!”**  
**Edizione 2024/25 - Vicenza**

operante presso la Camera di Commercio di Mantova, da un arbitro unico nominato in conformità a tale Regolamento, che le parti dichiarano fin da ora di accettare integralmente.

Per quanto non precisato nelle presenti Condizioni valgono le norme italiane vigenti, nonché gli usi e le consuetudini commerciali della Camera di Commercio di Mantova. In caso di contestazioni è esclusivamente competente il Foro di Mantova.