

LA LEGGE DI MURPHY

Versione digitale a cura di Rudy Belcastro

LEGGE DI MURPHY

Se qualcosa puo' andar male, lo fara'.

Corollari

1. Niente e' facile come sembra.
2. Tutto richiede piu' tempo di quanto si pensi.
3. Se c'e' una possibilita' che varie cose vadano male, quella che causa il danno maggiore sara' la prima a farlo.
4. Se si prevedono quattro possibili modi in cui qualcosa puo' andare male, e si prevengono, immediatamente se ne rivelerà un quinto.
5. Lasciate a se stesse le cose tendono ad andare di male in peggio.
6. Non ci si puo' mettere a far qualcosa senza che qualcos'altro non vada fatto prima.
7. Ogni soluzione crea sempre dei nuovi problemi.
8. I cretini sono sempre piu' ingegnosi delle precauzioni che si prendono per impedirgli di nuocere.
9. Per quanto sia nascosta una pecca, la natura riuscirà sempre a scovarla.
10. Madre Natura e' una puttana.

LA FILOSOFIA DI MURPHY

Sorridi... Domani sara' peggio.

COSTANTE DI MURPHY

Le cose vengono danneggiate in proporzione al loro valore.

VERSIONE RELATIVISTICA DELLA LEGGE DI MURPHY

Tutto va male nello stesso tempo.

MURPHOLOGIA

CHIOSA DI O'TOOLE ALLA LEGGE DI MURPHY

Murphy era un ottimista.

SETTIMA VARIANTE DI ZYMURGY ALLA LEGGE DI MURPHY

Quando piove, diluvia.

POSTULATO DI BOLING

Se sei di buon umore, non ti preoccupare. Ti passera'.

LEGGE DI ILES

C'e' sempre un modo migliore.

Corollari

1. Quando il modo migliore ci sta davanti agli occhi, specialmente per lunghi periodi, non lo vediamo.
2. Neanche Iles lo vede.

SECONDA LEGGE DI CHISHOLM

Quando tutto va bene, qualcosa andra' male.

Corollari

1. Quando non puo' andare peggio di cosi', lo fara'.
2. Se le cose sembrano andare meglio, c'e' qualcosa di cui non stiamo tenendo conto.

TERZA LEGGE DI CHISHOLM

Le proposte sono sempre capite dagli altri in maniera diversa da come le concepisce chi le fa.

Corollari

1. Se si spiegano le cose in maniera tale che nessuno possa non capire, qualcuno non capira'.
2. Se si fa qualcosa con l'assoluta certezza dell'approvazione di tutti, a qualcuno non piacera'.
3. Se si vuole mettere qualcuno di fronte al fatto compiuto, non si verifichera'.

PRIMA LEGGE DI SCOTT

Qualsiasi cosa vada male, avra' probabilmente l'aria di andare benissimo.

SECONDA LEGGE DI SCOTT

Quando si trova e si corregge un errore, si vedra' che andava meglio prima.

Corollario

Quando si capisce che la correzione era sbagliata, sara' troppo tardi per tornare indietro.

PRIMA LEGGE DI FINAGLE

Se un esperimento funziona, qualcosa e' andato male.

SECONDA LEGGE DI FINAGLE

Qualunque sia il risultato di un esperimento, ci sara' sempre qualcuno pronto a a) fraintenderlo, b) falsificarlo, c) credere che si sia prodotto in virtu' della sua teoria preferita.

TERZA LEGGE DI FINAGLE

In qualsiasi insieme di dati, la cifra cosi' evidentemente corretta da non richiedere un controllo e' l'errore.

Corollari

1. Nessuno a cui chiedete aiuto la vedra'.
2. Chiunque passi di li' per darvi un consiglio gratuito la vedra' immediatamente.

QUARTA LEGGE DI FINAGLE

Una volta che si e' pasticciato qualcosa, qualsiasi intervento teso a migliorare la situazione non fara' altro che peggiorarla.

NORME DI FINAGLE

1. Prima tracciate le curve che vi servono, poi trovate i punti che vi corrispondono.

2. Ogni esperimento deve essere riproducibile, e fallire sempre nello stesso modo.
3. Non credete ai miracoli: contateci ciecamente.

ASSIOMA DI WINGO

Tutte le leggi di Finagle possono essere trascurate da chi ha imparato la semplice arte di fare senza pensare.

LEGGE DI GUMPERSON

La probabilita' che qualche cosa accada e' inversamente proporzionale alla sua desiderabilita'.

LEGGI DI ISSAWI SUL PROGRESSO

Il corso del progresso:

La maggior parte delle cose va costantemente peggio.

Il sentiero del progresso:

Una scorciatoia e' la via piu' lunga fra due punti.

Il passo del progresso:

La societa' e' un mulo non un'automobile... Se la si spinge troppo, scalcia e disarciona chi la cavalca.

PRIMA LEGGE DI SODD

Quando qualcuno cerca di raggiungere un obiettivo, sara' sempre ostacolato dall'involontario intervento di qualche altra presenza (animata o inanimata). Tuttavia ci sono obiettivi che vengono raggiunti, in quanto la presenza che interviene cerca a sua volta di raggiungere un obiettivo ed e', naturalmente, soggetta ad interferenze.

SECONDA LEGGE DI SODD

Prima o poi, la peggior combinazione possibile di circostanze e' destinata a prodursi.

Corollario

Un sistema deve essere sempre concepito in modo da resistere alla peggiore combinazione possibile di circostanze.

LEGGE DI SIMON

Qualsiasi aggregato prima o poi cade a pezzi.

LEGGE DI RUDIN

In casi di crisi che obbligano la gente a scegliere tra varie linee di condotta, la maggioranza sceglie la peggiore possibile.

TEOREMA DI GINSBERG

1. Non puoi vincere.
2. Non puoi pareggiare.
3. Non puoi nemmeno abbandonare.

CHIOSA DI FREEMAN AL TEOREMA DI GINSBERG

Tutte le piu' importanti filosofie che cercano di dare un significato alla vita sono basate sulla negazione di una parte del teorema di Ginsberg.

Per esempio:

1. Il capitalismo e' basato sul presupposto che si possa vincere.
2. Il socialismo e' basato sul presupposto che si possa pareggiare.

3. Il misticismo e' basato sul presupposto che si possa abbandonare.

OSSERVAZIONE DI EHRMAN

1. Le cose andranno peggio prima di andare meglio.
2. Chi ha detto che le cose andranno meglio?

SECONDA LEGGE DI EVERITT SULLA TERMODINAMICA

La confusione della societa' e' sempre in aumento. Solo l'enorme sforzo di qualcuno o di qualcosa puo' limitare tale confusione in un'area circoscritta. Tuttavia, questo sforzo portera' a un aumento della confusione totale della societa'.

LEGGE DI MURPHY SULLA TERMODINAMICA

Sotto pressione le cose peggiorano.

LEGGE DI PUDDER

Chi ben comincia, finisce male.
Chi comincia male, finisce peggio.

TEOREMA DI STOCKMAYER

Se sembra facile, e' dura.
Se sembra difficile, e' fottutamente impossibile.

PRIMA LEGGE DI ZYMURGY SULLA DINAMICA DEI SISTEMI IN EVOLUZIONE

Una volta aperta una scatola di vermi, l'unico modo di rimetterli in scatola e' usarne una piu' grande.

SECONDA LEGGE DI COMMONER SULL'ECOLOGIA

Niente va mai via.

LEGGE DI HOWE

Ognuno di noi ha un piano che non funzionera'.

LEGGE DI GUIZOT

Si cade sempre dalla parte da cui si pende.

LEGGE DI STURGEON

Lo sporco costituisce il 90 per cento di tutto.

ASSIOMA DI BRAMATI

Tutto suda.

LEGGE DELL'INEFFABILE

Non appena si nomina qualcosa...
... se e' buono, sparisce.
... se e' cattivo succede.

LEGGE UNIVOCA DELLE PREMESSE

Premesse negative portano a risultati negativi.
Premesse positive portano a risultati negativi.

MURPHOLOGIA APPLICATA

LEGGE DI BOOKER

Un grammo di applicazione vale piu' di una tonnellata di astrazione.

LEGGI DI KLIPSTEIN

Applicate alla tecnica in generale:

1. Ogni brevetto sara' preceduto di una settimana da un brevetto simile presentato da un indipendente.
2. La puntualita' nei tempi di consegna e' direttamente proporzionale al tempo a disposizione.
3. Le dimensioni saranno sempre indicate nei termini meno comuni. La velocita' per esempio, sara' indicata in furlong alla settimana.
4. Ogni filo metallico tagliato su misura sara' troppo corto.

Applicate alla produzione meccanica e di prototipi:

1. Le tolleranze si accumuleranno unidirezionalmente fino a raggiungere la massima difficolta' di assemblaggio.
2. Se la realizzazione di un progetto richiede "n" componenti, ce ne saranno a disposizione "n-1".
3. Ogni motore ruotera' nella direzione sbagliata.
4. Un circuito dotato di un dispositivo di sicurezza distruggera' gli altri.
5. Un transistor protetto da un fusibile proteggera' il proprio fusibile bruciando per primo.
6. Un difetto non apparira' fino a che il prototipo non avra' superato l'ultimo test.
7. Uno strumento o un componente che si vuole acquistare funzionera' soltanto fino a quando si sara' ottenuta l'autorizzazione ad acquistarlo.
8. Dopo aver tolto l'ultima di 16 viti di un pannello di protezione, ci si accorgera' di aver rimosso il pannello sbagliato.
9. Dopo aver avvitato l'ultima di 16 viti di un pannello di protezione, ci si accorgera' di aver dimenticato la guarnizione.
10. Dopo aver assemblato un qualsiasi strumento, vari suoi componenti saranno trovati sul banco.

LEGGI UNIVERSALI DELLA SOCIETA' INTERNAZIONALE TECNICI PER TECNICI INGENUI

1. In qualsiasi calcolo, ogni errore che potra' intrufolarsi lo fara'.
2. Ogni errore di calcolo sara' nella direzione del massimo danno.
3. In qualsiasi formula, le costanti (specialmente quelle indicate nei manuali) devono essere trattate come fossero variabili.
4. La migliore approssimazione delle condizioni d'uso in laboratorio non andra' nemmeno vicina alle condizioni d'uso reale.
5. La dimensione piu' vitale in qualsiasi progetto o disegno e' quella che corre il maggior rischio di essere omessa.
6. Se un'installazione di prova funziona perfettamente, tutti i macchinari prodotti in seguito non funzioneranno.
7. Le promesse di consegna devono sempre essere moltiplicate per un coefficiente di 2,0.
8. I cambiamenti piu' importanti in un prodotto saranno sempre richiesti quando la fabbricazione sara' ultimata.
9. Parti che in nessun modo possono essere montate nell'ordine sbagliato lo saranno.
10. Parti intercambiabili mai.
11. La descrizione delle prestazioni di qualsiasi cosa fornita dal fabbricante deve essere moltiplicata per un coefficiente di 0,5.

12. La descrizione delle prestazioni di qualsiasi cosa fornita dal commerciante deve essere moltiplicata per un coefficiente di 0,25.
13. Le istruzioni per l'installazione e l'uso allegate a un qualsiasi congegno saranno prontamente rigettate dall'ufficio che lo riceve.
14. La parte di un qualsiasi strumento che maggiormente richiede manutenzione o riparazioni sarà la meno accessibile.
15. Le condizioni di garanzia indicate sulle libretto non saranno mai rispettate.
16. Se più di una persona è responsabile di un errore di calcolo, nessuna ne avrà colpa.
17. Elementi identici, che si comportano in maniera identica durante i test, non si comporteranno in maniera identica sul campo.
18. Se un limite di sicurezza è stato fissato attraverso anni di esperienza a un valore estremo, ci sarà sempre un idiota abbastanza ingegnoso da trovare subito un metodo per superare tale valore.
19. Ogni garanzia scade col pagamento della fattura.

QUATTORDICESIMO COROLLARIO DI ATWOOD

Non si perde mai nessun libro prestandolo, a eccezione di quelli cui si tiene particolarmente.

TERZA LEGGE DI JOHNSON

Se si perde un numero di una qualsiasi rivista, sarà il numero che conteneva l'articolo che si era tanto ansiosi di leggere.

Corollario

Tutti gli amici l'avranno perso, smarrito o gettato.

LEGGE DEGLI OGGETTI SMARRITI

L'unica maniera per ritrovare un oggetto smarrito è comprarne uno nuovo.

LEGGI COMPLEMENTARI DI RICHARD SULLA PROPRIETÀ

1. Se si tiene qualcosa abbastanza a lungo lo si potrà buttare.
2. Qualsiasi cosa si butti, servirà non appena non sarà più disponibile.

LEGGE DI LEWIS

Per quanto uno cerchi e si informi prima di comprare un qualsiasi articolo, lo troverà a minor prezzo da un'altra parte non appena l'avrà acquistato.

LEGGE DEGLI AFFITTI CITTADINI

Chi non può permettersi di pagare l'affitto è in affitto.
Chi può permettersi di pagare l'affitto è proprietario.

LEGGE DI GLATUM SULL'ACQUISIZIONE MATERIALE

L'utilità prevista di un qualsiasi articolo è inversamente proporzionale alla sua reale utilità una volta comprato e pagato.

LEGGI FONDAMENTALI DEL GIARDINAGGIO

1. Gli utensili degli altri funzionano solo nei giardini degli altri.
2. Quegli aggeggi lussuosissimi e bellissimi che si vedono nelle vetrine non funzionano.
3. Se nessuno lo usa, c'è una ragione.

4. La cosa che serve di meno e' quella che funziona meglio.

LEGGE DELLA COORDINAZIONE DEGLI SFORZI

La' dove la coordinazione non e' necessaria, funziona perfettamente.
La' dove e' assolutamente necessaria, va a catafascio.

OSSERVAZIONE DI ZENONE

L'altra coda va piu' veloce.

LEGGE DI BERLUSCONI

Piu' il programma e' interessante, piu' sara' interrotto dalla pubblicita'.

LEGGE DEI TRENI

Se il proprio treno e' in ritardo, la coincidenza partira' in perfetto orario.

PRIMA LEGGE DEL CICLOAMATORE

In qualunque direzione si stia andando, sara' sempre in salita e controvento.

PRIMA LEGGE DEL BRIDGE

E' sempre colpa del compagno.

LEGGE DELLA FRUSTRAZIONE DA FELINO

Quando il vostro gatto vi si e' addormentato in grembo e ha l'aria perfettamente felice e adorabile, dovrete imprevedibilmente andare in bagno.

LEGGE DI JOHNSON E LAIRD

Il mal di denti tende a cominciare di venerdi' sera.

LEGGE DI BOOB

Si trovera' sempre una qualsiasi cosa nell'ultimo posto in cui la si cerca.

PROGETTAZIONE

LEGGE DI OSBORN

Le variabili non mutano mai, le costanti si'.

PRIMA LEGGE DELLE MODIFICHE

Qualsiasi informazione che comporti un cambiamento nel progetto sara' trasmessa al progettista dopo - e soltanto dopo - che tutti i disegni sono stati completati. (Meglio conosciuta come Legge dell'"Adesso me lo dicono!")

Corollario

In casi semplici, che presentino una soluzione ovviamente giusta e una ovviamente sbagliata, e' spesso piu' saggio scegliere quella sbagliata, in modo da avere gia' pronta la conseguente modifica.

SECONDA LEGGE DELLE MODIFICHE

Quanto piu' innocua sembrera' una modifica, tanto piu' le sue

conseguenze si estenderanno e maggiore sarà il numero dei disegni che dovranno essere rifatti.

TERZA LEGGE DELLE MODIFICHE

Se, quando il completamento di un disegno è imminente, le dimensioni vengono finalmente comunicate come sono in realtà - invece di come si era pensato che fossero -, si fa sempre prima a cominciare tutto da capo.

Corollario

È normalmente poco pratico preoccuparsi in anticipo di eventuali ostacoli: se non ce ne sono, qualcuno si preoccuperà di crearvene.

LEGGE DEL CENTIMETRO PERSO

Nel progettare qualsiasi tipo di costruzione, nessun totale potrà essere calcolato esattamente dopo le 16.40 di venerdì.

Corollari

1. Nelle stesse condizioni, se una qualsiasi piccola dimensione è indicata in millimetri, il totale risulterà impossibile a calcolarsi.
2. Il totale corretto risulterà evidente alle 9.01 di lunedì.

LEGGI DELLA CONFUSIONE APPLICATA

1. L'unico pezzo che la fabbrica si è dimenticata di spedire è quello su cui si regge il 75 per cento di quelli spediti.

Corollario

Non soltanto la fabbrica si è dimenticata di spedirlo, ma il 50 per cento delle volte non lo produce nemmeno.

2. I tempi di consegna di qualsiasi merce sono direttamente proporzionali al bisogno che se ne ha.
3. Dopo aver aggiunto due settimane alla vostra tabella di marcia per ritardi imprevisti, aggiungetene altre due per i ritardi che davvero non prevedete.
4. In una qualsiasi struttura, il pezzo più importante farà di tutto per andare a finire nel posto sbagliato.

Corollari

1. In un qualsiasi gruppo di due pezzi che hanno lo stesso segno di montaggio, uno non dovrebbe averlo.
2. Non lo scoprirete finché non proverete a metterlo dove il segno dice che va messo.

LEGGE DI MIKSCH

Se una corda ha un capo, ne ha anche un altro.

LE EQUAZIONI DI SNAFU

1. In un qualsiasi problema contenente "n" equazioni, ci saranno "n+1" incognite.
2. L'oggetto o l'informazione che più sono necessari, saranno i meno accessibili.

3. Una volta che si saranno esaurite senza successo tutte le possibilità, ci sarà una soluzione, semplice e ovvia, che salterà immediatamente all'occhio di chiunque altro.
4. I guai arrivano sempre a ondate.

COSTANTE DI SKINNER

Quella quantità che, moltiplicata per, divisa per, sommata a, o sottratta alla risposta cui si è arrivati, dà la risposta cui si sarebbe dovuti arrivare.

LEGGI PER I PROGRAMMATORI DI COMPUTER

1. Qualsiasi programma, quando funziona, è obsoleto.
2. Qualsiasi programma costa di più e ci mette di più.
3. Se un programma è utile, dovrà essere cambiato.
4. Se un programma è inutile, dovrà essere documentato.
5. Ogni programma si espanderà fino ad occupare tutta la memoria disponibile.
6. Il valore di un programma è proporzionale all'ingombro del suo output.
7. La complessità di un programma si arresta solo dopo aver oltrepassato le capacità del programmatore.

POSTULATI DI TROUTMAN

1. L'errore che produce il danno maggiore sarà scoperto soltanto dopo che il programma è stato usato per almeno sei mesi.
2. Se il programma è stato concepito in modo tale che i dati incorretti siano rifiutati, ci sarà sempre un idiota abbastanza ingegnoso per trovare il metodo per farli passare.

LEGGI DI GILB SULL'INAFFIDABILITÀ

1. I computer sono inaffidabili, ma gli uomini ancora di più.
2. Qualsiasi sistema che dipende dall'affidabilità umana è inaffidabile.
3. Gli errori che non si trovano hanno un'infinita varietà, mentre quelli che si trovano sono per definizione finiti.
4. I costi degli investimenti sull'affidabilità aumenteranno fino a superare quelli degli eventuali errori, o finché qualcuno non insisterà che si faccia qualcosa di produttivo.

LEGGI DI GOLUB

1. Le idee fumose servono ad evitare di stimare gli eventuali costi di una loro realizzazione.
2. La realizzazione di un progetto mal pianificato richiede il triplo del tempo previsto; quella di un progetto pianificato con la massima attenzione solo il doppio.

PRINCIPIO DI SHAW

Fai un programma che anche un idiota può usare, e soltanto un idiota vorrà usarlo.

MECCANICA

LEGGE DELLA PERVERSITÀ DELLA NATURA

Non si può prevedere con successo quale lato del pane andrebbe

imburrato.

LEGGE DELLA GRAVITA' SELETTIVA

Un oggetto cadra' sempre in modo da produrre il maggior danno possibile.

Corollario di Jennings

Le probalita' che il pane cada dal lato imburrato sono direttamente proporzionali al costo del tappeto.

Corollario di Klipstein

L'elemento piu' delicato sara' il primo a cadere.

LEGGE DI SPRINKLE

Le cose cadono sempre ad angolo retto.

LEGGE DI PAUL

Non si puo' cadere dal pavimento.

LEGGE DELL'OFFICINA

Ogni attrezzo, quando cade, rotola fino al punto piu' inaccessibile dell'officina.

Corollario

Sulla strada verso quel punto, l'attrezzo caduto ti pestera' il piede.

PRINCIPIO DEGLI ELEMENTI PERSI

Il raggio di caduto dal banco di lavoro di piccoli elementi varia inversamente alle loro dimensioni - e direttamente alla loro importanza per il completamento del lavoro intrapreso.

LEGGE DELL'IRRITAZIONE

A qualunque cosa si stia lavorando, non appena si mette via uno strumento, certi di aver finito di usarlo, immediatamente se ne avra' bisogno.

PRIMA LEGGE DI JOHNSON

Se un congegno meccanico si rompe, lo fara' nel peggior momento possibile.

LEGGE DI SATTINGER

Funziona meglio se si mette la spina.

LEGGE DI WATSON

L'affidabilita' di un macchinario e' inversamente proporzionale al numero e all'importanza delle persone che lo custodiscono.

SECONDA LEGGE DI WYSZKOWSKI

Si riesce a far funzionare qualsiasi cosa, se ci si pasticcia abbastanza.

LEGGE DI SCHMIDHT

Se si giocherella abbastanza a lungo con uno strumento, si romperà'.

PRIMA LEGGE DI FUDD SULL'OPPOSIZIONE

Se si spige qualcosa abbastanza forte, cadra'.

LEGGE DI LOWERY

Se si blocca, forzalo. Se si rompe, tanto si doveva cambiare.

LEGGE DELLA FORZA

Non forzarlo: prendi un martello abbastanza grosso.

POSTULATO DI HORNER

L'esperienza e' direttamente proporzionale all'attrezzatura rotta.

ASSIOMA DI CAHN

Quando tutto il resto fa fiasco, leggi le istruzioni.

LEGGE DI COOPER

Le macchine sono tutte degli amplificatori.

LEGGE DI JENKINSON

Non funzionera'.

RICERCA

PRIMA LEGGE DI GORDON

Se non vale la pena fare una ricerca, non vale neanche la pena farla bene.

LEGGE DI MURPHY SULLA RICERCA

Ogni ricerca abbastanza lunga tendera' a confermare ogni teoria.

LEGGE DI MAIER

Se i dati non corrispondono alla teoria, vanno eliminati.

Corollari

1. Piu' vasta e' la teoria, meglio e'.
2. Un esperimento e' da considerarsi un successo se non piu' del 50 per cento dei dati ottenuti deve essere scartato per ottenere una corrispondenza con la teoria.

LEGGE DI WILLIAMS E HOLLAND

Se si raccolgono abbastanza dati, qualsiasi cosa puo' essere dimostrata con metodi statistici.

TEORIA DI EDINGTON

Il numero di ipotesi diverse formulate per spiegare un qualsiasi fenomeno biologico e' inversamente proporzionale alla conoscenza disponibile.

LEGGE DI PEER

La soluzione di un problema cambia la natura del problema.

LEGGE DI HARVARD

Nelle condizioni piu' rigorosamente controllate di pressione, temperatura, volume, umidita' e altre variabili, l'organismo si comportera' come gli pare e piace.

QUARTA LEGGE DELLE MODIFICHE

Dopo attente e scrupolose analisi di un campione, ti verra' detto che era il campione sbagliato e che non ha niente a che fare col problema.

LEGGE DI YOUNG

Tutte le grandi scoperte si fanno per sbaglio.

Corollario

Piu' grosso e' il finanziamento, piu' tempo ci vuole a fare lo sbaglio.

LEGGE DI HERSH

La biochimica si espande fino ad occupare tutto lo spazio e il tempo disponibili per la sua pubblicazione.

LEGGE DEL LAVORO ACCURATO

Quando si lavora alla soluzione di un problema, fa sempre comodo sapere la risposta.

LEGGE DI HOARE SUI GRANDI PROBLEMI

Dentro ogni grande problema ce n'e' uno piu' piccolo che sta lottando per venir fuori.

LEGGE DI FETT

Non replicare mai un esperimento riuscito.

PRIMA LEGGE DI WYSZKOWSKI

Nessun esperimento e' riproducibile.

LEGGE DELLA FUTILITA'

Nessun esperimento e' mai completamente fallito: puo' sempre servire da esempio negativo.

LEGGE DI COOPER

Se non capite una parola in un brano scientifico, ignoratela. Il brano ne potra' benissimo fare a meno.

SESTA LEGGE DI PARKINSON

Il progresso della scienza varia inversamente al numero di riviste pubblicate.

PRINCIPIO DEL QUADRO GENERALE

I ricercatori scientifici sono talmente immersi nel loro universo limitato da non poter in nessun modo vedere il quadro generale di nulla, nemmeno della propria ricerca.

Corollario

Il direttore di una ricerca dovrebbe sapere il meno possibile sul soggetto specifico della ricerca che sta amministrando.

LEGGE DI BROOKE

Quando un sistema arriva a essere completamente definito, qualche maledetto idiota scopre qualcosa che annulla il sistema o che lo espande fino a renderlo irriconoscibile.

LEGGE DI CAMPBELL

La natura aborrisce uno sperimentatore vacuo.

LEGGE DI MESKIMEN

Non c'e' mai tempo per farlo giusto, ma c'e' sempre tempo per farlo ancora.

GERARCHIOLOGIA

LEGGE DI HELLER

Il primo mito del management e' che esiste.

Corollario di Johnson

Nessuno sa mai veramente quel che succede in un qualsiasi punto dell'organizzazione.

PRINCIPIO DI PETER

In una gerarchia ogni membro tende a raggiungere il proprio livello di incompetenza.

Corollari

1. Col tempo, ogni posizione tende ad essere occupata da un membro che e' incompetente a svolgere quel lavoro.
2. Il lavoro viene svolto da quei membri che non hanno ancora raggiunto il proprio livello di incompetenza.

INVERSIONE DI PETER

La coerenza interna e' assai piu' apprezzata dell'efficienza.

OSSERVAZIONE DI PETER

La supercompetenza e' peggio dell'incompetenza.

REGOLA DI PETER SULL'INCOMPETENZA CREATIVA

Create l'impressione di aver gia' raggiunto il vostro livello di incompetenza.

TEOREMA DI PETER

Incompetenza piu' incompetenza uguale incompetenza.

LEGGE DI PETER SULLA SOSTITUZIONE

Preoccupati delle pagliuzze e le travi si aggiusteranno da sole.

PROGNOSI DI PETER

Passa abbastanza tempo a confermare il bisogno e il bisogno sparira'.

PLACEBO DI PETER

Un grammo di immagine vale piu' di un chilo di fatti.

LEGGE DI GODIN

La generalizzazione dell'incompetenza e' direttamente proporzionale all'altezza nella gerarchia.

REGOLA DI FREEMAN

Le circostanze possono forzare un incompetente generalizzato a diventare competente in un campo specifico.

ASSIOMA DI VAIL

In ogni impresa umana, il lavoro cerca sempre il livello gerarchico piu' basso.

LEGGE DI IMHOFF

L'organizzazione di ogni burocrazia e' molto simile a una cloaca: i pezzi piu' grossi emergono sempre.

TERZA LEGGE DI PARKINSON

Espansione vuol dire complessita', e la complessita' tende a sgretolarsi.

QUARTA LEGGE DI PARKINSON

Il numero di persone in ogni gruppo di lavoro tende ad aumentare indipendentemente dal lavoro svolto.

QUINTA LEGGE DI PARKINSON

Se c'e' una maniera di rimandare una decisione, la buona burocrazia, pubblica o privata, la trovera'.

ASSIOMI DI PARKINSON

1. Un funzionario vorra' sempre moltiplicare i propri subordinati, non i rivali.
2. I funzionari creano lavoro l'uno per l'altro.

LEGGE DI FERRO DELL'OLIGARCHIA

In ogni attivita' organizzata, in qualsiasi sfera, un ristretto numero di persone si mettera' a comandare e gli altri eseguiranno.

LEGGE DI OESER

La persona piu' potente di ogni organizzazione e' portata a passare tutto il proprio tempo partecipando a comitati e firmando lettere.

LEGGE DI CORNUELLE

L'autorita' tende ad assegnare lavori ai meno capaci di svolgerli.

LEGGE DI ZYMURGY SUL LAVORO VOLONTARIO

La gente e' sempre disponibile per i lavori gia' fatti.

LEGGE DELLA COMUNICAZIONE

L'inevitabile risultato del miglioramento e dell'allargamento della comunicazione tra differenti livelli in una gerarchia e' il considerevole ampliamento dell'area di incomprensione.

LEGGE DI BUNUEL

Lavorare troppo su qualcosa e' sempre dannoso: anche quando il risultato e' l'efficienza.

LEGGE DI DOW

In un'organizzazione gerarchica, piu' alto e' il livello, maggiore e' la confusione.

DECALOGO DI SPARK PER IL GIOVANE MANAGER

1. Cerca di sembrare terribilmente importante.

2. Fatti sempre vedere con la gente che conta.
3. Parla con autorita', ma soltanto di fatti ovvi e comprovati.
4. Non entrare mai in discussioni; se ci sei dentro, poni una domanda irrilevante, appoggiati allo schienale della poltrona con un ghigno soddisfatto e, mentre gli altri cercano di capire cosa sta succedendo, cambia argomento.
5. Ascolta attentamente mentre gli altri discutono. Poi seppelliscili con una frase fatta.
6. Se un subordinato ti rivolge una domanda pertinente, guardalo come se avesse perso il senno. Quando lui ha preso un'aria mortificata, fagli la stessa domanda con altre parole.
7. Ottieni un incarico di prestigio, poi cercati un posto all'ombra.
8. Cammina sempre a gran velocita' quando sei fuori del tuo ufficio: eviterai un gran numero di domande sia dai subordinati sia da superiori.
9. Tieni sempre la porta del tuo ufficio chiusa. Questo mettera' i visitatori sulla difensiva e dara' l'impressione che sei sempre in riunione.
10. Non dare mai ordini per iscritto.

PRIMA LEGGE DI JAY SUL COMANDO

Cambiare le cose e' l'essenza del comando; cambiarle prima di chiunque altro e' creativita'.

VERITA' DELL'AMMINISTRAZIONE

1. Pensa prima di agire; tanto non sono soldi tuoi.
2. Nessun esecutivo fara' mai uno sforzo per dimostrare di essersi sbagliato.
3. Se un'azione richiede calcoli sofisticati per giustificarsi, non compierla.

DILEMMI DEL LAVORATORE

1. Per quanto uno faccia, non fara' mai abbastanza.
2. Quel che non si fa e' sempre piu' importante di quel che si fa.

MASSIMA DI MATCH

Un idiota in un posto importante e' come un uomo in cima a una montagna: tutto gli sembra piccolo e lui sembra piccolo a tutti.

LEGGE DI FERRO DELLA DISTRIBUZIONE

Chi ha, prende.

LEGGE DI H.L. MENCKEN

Chi sa fare, fa.

Chi non sa fare, insegna.

Estensione di Martin

Chi non sa insegnare, amministra.

ASSIOMA DELL'ESERCITO

Ogni ordine che puo' essere frainteso e' stato frainteso.

LEGGE DI JONES

Colui che sorride quando le cose vanno male ha pensato a qualcuno cui dare la colpa.

PRIMA LEGGE DI SOCIO-ECONOMIA

In un sistema gerarchico, il pagamento per ogni lavoro e' inversamente proporzionale alla spiacevolezza e difficolta' del lavoro stesso.

LAMENTO DI HARRIS

Tutti quelli buoni sono gia' presi.

LEGGE DI PUTT

La tecnologia e' dominata da due tipi di persone:
Quelli che capiscono cio' che non dirigono.
Quelli che dirigono cio' che non capiscono.

COMITATOLOGIA

LEGGE DI OLD E KAHN

L'efficienza di un comitato e' inversamente proporzionale al numero dei partecipanti e al tempo impiegato per raggiungere le decisioni.

LEGGE DI SHANAHAN

La durata di una riunione aumenta col quadrato del numero dei presenti.

LEGGE DELL'INSIGNIFICANZA

Il tempo speso per ogni punto all'ordine del giorno e' sempre inversamente proporzionale alla somma di denaro che il punto comporta.

PRIMA LEGGE DELLA COMITATODINAMICA

Comitas comitatum, omnia comitas

SECONDA LEGGE DELLA COMITATODINAMICA

Meno ti diverti a far parte di un comitato, piu' ti sara' fatta pressione perche' ci entri.

LEGGE DI HENDRICKSON

Se un problema causa molte riunioni, alla lunga le riunioni diventeranno piu' importanti del problema.

REGOLA DI LORD FALKLAND

Quando non e' necessario prendere una decisione, e' necessario prendere una decisione.

LEGGE DI PERTINENZA

Ogni fatto che, incluso in una discussione, da' il risultato desiderato e' da considerare pertinente alla discussione.

REGOLA DI MCNAUGHTON

Perche' un argomento sia degno di essere presentato a una burocrazia bisogna poterlo esprimere in una semplice formula dichiarativa che sia ovviamente vera una volta formulata.

PRIMA LEGGE DEL DIBATTITO

Non discutere mai con un idiota: la gente potrebbe non notare la differenza.

LEGGI DELLA PROCRASTINAZIONE

1. La procrastinazione riduce il lavoro e sposta la responsabilita' del suo completamento su qualcun altro (chiunque abbia fissato la scadenza).
2. Riduce l'ansia riducendo la qualita' richiesta dal meglio assoluto al meglio relativo al poco tempo a disposizione.
3. Fa guadagnare importanza agli occhi altrui e propri, perche' si tende sempre a spiegare lo stress con l'importanza del lavoro.
4. Comporta l'eliminazione di qualsiasi interruzione, altri lavori compresi, per consentire al lavoratore cosi' ovviamente stressato la massima concentrazione.
5. La procrastinazione elimina la noia: non si ha mai l'impressione di non aver niente da fare.
6. Puo' anche eliminare il lavoro se la necessita' termina prima che possa essere svolto.

LEGGE SI SWIPPLE SULL'ORDINE

La precedenza va sempre a chi grida piu' forte.

LEGGE DI TRUMAN

Se non li puoi convincere, confondili.

LEGGI DI BOREN

1. Se hai dubbi, bofonchia
2. Se hai problemi, delega.
3. Se hai precise responsabilita', pondera.

REGOLA DI PARKER SULLA PROCEDURA PARLAMENTARE

In ogni seduta, l'unica mozione accolta da tutti e' quella di aggiornamento.

LEGGE DI PATTON

Meglio un buon piano oggi che un piano perfetto domani.

CONTABILITA'

ILLUSIONE DI FRONTHINGHAM

Il tempo e' denaro.

LEGGE DI CRANE

Niente e' gratis.

PRIMA LEGGE DI PARKINSON

Il lavoro si espande fino ad occupare tutto il tempo disponibile; piu' e' il tempo e piu' il lavoro sembra importante e impegnativo.

SECONDA LEGGE DI PARKINSON

Le spese aumentano fino a raggiungere le entrate.

LEGGE DI PARKINSON SULLA DILAZIONE

La dilazione e' la forma piu' letale di diniego.

LEGGE DI WIKER

Il governo si espande fino ad assorbire tutti i redditi e poi ancora un

po'.

FORMULA DI WESTHEIMER

Per stimare i tempi di un qualsiasi lavoro: prendere il tempo che ci si dovrebbe mettere, moltiplicare per 2, e cambiare l'unita' di misura con quella immediatamente superiore. Ad esempio: per un lavoro che dovrebbe prendere un'ora si calcolano 2 giorni.

LEGGE DI GRESHAM

Le questioni futili vengono immediatamente risolte; quelle importanti mai.

LEGGE DI GRAY SULLA PROGRAMMAZIONE

Ci si aspetta che per fare "n+1" piccoli lavori venga impiegato lo stesso tempo che per farne "n".

CONFUTAZIONE DI LOGG ALLA LEGGE DI GRAY

Per fare "n+1" piccoli lavori ci si impiega il doppio del tempo che per farne "n".

LEGGE DEL NOVANTA-NOVANTA.

Il primo novanta per cento di un lavoro viene svolto nel novanta per cento del tempo, il restante dieci per cento nel restante novanta per cento.

PRIMA LEGGE DI WEINERG

Il Progresso si compie a venerdi' alterni.

PRINCIPIO DELLE ORDINAZIONI

Il materiale necessario per il lavoro di ieri deve essere ordinato non piu' tardi di domani a mezzogiorno.

LEGGE DI CHEOPE

Nulla viene mai costruito in tempo o nel budget.

PRINCIPIO DI EPSTEIN-HEISEMBERG

Nel campo della ricerca soltanto 2 dei seguenti 3 parametri possono essere definiti contemporaneamente: scopo, tempo, risorse finanziarie.

1. Se si sa quale' lo scopo, e c'e' un limite di tempo consentito per raggiungerlo, non si riesce a prevedere quanto costera'.
2. Se tempo e risorse sono chiaramente definiti, e' impossibile sapere quale sara' il preciso scopo della ricerca.
3. Se si e' abbastanza fortunati da definire accuratamente tutti e 3 i parametri, non si sta lavorando nel campo della ricerca.

LEGGE DI PARETO (LEGGE DEL 20/80)

Il venti per cento di un qualsiasi insieme occupa sempre l'80 per cento dello spazio o del tempo a sua disposizione.

PRINCIPIO DI O'BRIAN (TEORIA DELLE 750 LIRE)

Note spese il cui totale e' divisibile per 1000 sono sempre guardate con sospetto.

OSSERVAZIONE DI ISSAWI SUL CONSUMO DI CARTA

Ogni sistema politico ha la propria maniera di consumare montagne di carta: negli stati socialisti riempiono formulari in quadruplica copia, in quelli capitalisti attaccano enormi cartelloni pubblicitari e impacchettano qualsiasi cosa due o piu' volte.

Nota dell'editore italiano

In Italia si fanno entrambe le cose.

LEGGE DI BROWN SUL SUCCESSO IN AFFARI

La carta che usano i clienti e' profitto. Quella che usiamo noi e' perdita.

LEGGE DI JOHN

Per ottenere un prestito bisogna provare di non averne bisogno.

PRIMA LEGGE DI BRIEN

Nella vita di qualsiasi organizzazione, la sua capacita' di funzionare malgrado se stessa prima o poi si esaurisce.

LEGGE DI PAULG

Non importa quanto costa qualcosa, ma quanto forte e' lo sconto.

LEGGE DI JUHANI

Un compromesso e' sempre piu' costoso di una qualsiasi delle soluzioni che media.

LEGGE DELLE ISTITUZIONI

L'opulenza dell'ufficio di rappresentanza e' inversamente proporzionale alla solvenza della ditta.

ESPERTOLOGIA

REGOLA AUREA DELLE ARTI E DELLE SCIENZE

Chi ha l'oro fa le regole.

LEGGE DI GUMMIDGE

Il costo di una expertise e' inversamente proporzionale al numero di parole comprensibili.

LEGGE DI DUNNE

Il territorio alle spalle della retorica e' spesso minato di equivoci.

LEGGE DI MALEK

Ogni idea semplice sara' espressa nella maniera piu' complicata.

OSSERVAZIONE DI MALIPIERI

Gli esperti di calcio non fanno mai tredici.

Corollario

Se lo facessero, non farebbero piu' gli esperti di calcio.

DEFINIZIONE DI WEINBERG

Un esperto e' una persona che evitando tutti i piccoli errori punta dritto alla catastrofe.

LEGGE DI POTTER

La virulenza delle polemiche su un argomento e' inversamente proporzionale alla reale importanza dell'argomento stesso.

LEGGE DI ROSS

Non annunciate mai l'importanza di una dichiarazione prima di averla fatta.

LEGGE DELLA VIA D'USCITA

Lasciate sempre spazio per una dichiarazione del perche' non ha funzionato.

LEGGE DI CLARKE SULLE IDEE RIVOLUZIONARIE

Ogni idea rivoluzionaria - in campo scientifico, politico, artistico o altro - provoca tre stadi di reazione, riassumibili nelle seguenti frasi:

1. "E' impossibile; non farmi perdere tempo."
2. "E' possibile, ma non val la pena di farlo."
3. "L'ho sempre detto, io, che era un'ottima idea."

PRIMA LEGGE DI CLARKE

Quando un illustre ma anziano scienziato sostiene che qualcosa e' possibile, ha quasi certamente ragione. Quando sostiene che qualcosa e' impossibile, molto probabilmente ha torto.

SECONDA LEGGE DI CLARKE

L'unica maniera di scoprire i limiti del possibile e' di oltrepassarli e finire nell'impossibile.

TERZA LEGGE DI CLARKE

Ogni tecnologia sufficientemente avanzata e' indistinguibile dalla magia.

LEGGE DEI GRANDI

Quando qualcuno che si ammira e si rispetta in sommo grado sembra essere immerso in profondi pensieri, probabilmente sta pensando alla cena.

LEGGE DELLA SUPERIORITA'

Il primo esempio di un principio superiore e' sempre inferiore all'esempio piu' avanzato di un principio inferiore.

LEGGE DI BLAAUW

La tecnologia costituita tende a persistere nonostante la tecnologia piu' avanzata.

LEGGE DI COHEN

Cio' che davvero conta e' il nome che si riesce a dare ai fatti, non i fatti in se'.

LEGGE DI FITZ-GIBBON

La creativita' e' inversamente proporzionale al numero di cuochi che stanno facendo il brodo.

NONA LEGGE DI LEVY

Solo Dio puo' scegliere a caso.

DISTINZIONE DI BARTH

Ci sono due tipi di persone; quelli che dividono le persone in due tipi, e quelli che non lo fanno.

DISTINZIONE DI RUNAMOK

Ci sono quattro tipi di persone: quelli che stanno zitti e non fanno niente, quelli che parlano dello star zitti e non far niente, quelli che fan qualcosa e quelli che parlano del far qualcosa.

LEGGE DI MILLER

Non puoi dire quanto e' profonda una pozzanghera finche' non ci finisci dentro.

LEGGE DI WEILER

Nulla e' impossibile per colui che non deve farlo.

LEGGE DI ARAGON

Funzione propria del genio e' fornire idee ai cretini vent'anni dopo.

LEGGE DI SEGAL

Un uomo con un orologio sa che ore sono.
Un uomo con due orologi non e' mai sicuro.

LEGGE DI LACOMBE SULLE PERCENTUALI

L'incidenza di qualsiasi cosa di interessante e' o del 15-25 o dell'80-90 per cento.

Corollario di Dudenhofer

Un'approssimazione al 50 per cento puo' andar bene per qualsiasi cosa stia in mezzo.

SECONDA LEGGE DI WIENBERG

Se i costruttori costruissero come i programmatori programmano, il primo picchio che passa potrebbe distruggere la civiltà'.

UMANOLOGIA

PRIMA LEGGE DI SOCIO-GENETICA

Il celibato non e' ereditario.

PRINCIPIO DI BEIFELD

Le probabilita' che un giovane maschio incontri una giovane femmina attraente e disponibile aumentano in proporzione geometrica quando e' con: 1) la fidanzata, 2) la moglie, 3) un amico piu' bello e piu' ricco.

QUARTA LEGGE DI FARBER

La necessita' procura strani compagni di letto.

SECONDA LEGGE DI HARTLEY

Non andate mai a letto con gente piu' strana di voi.

LEGGE DI BECKHAP

Bellezza moltiplicata per cervello e' uguale a una costante.

POSTULATI DI PARDO

1. Le cose buone della vita sono illegali, immorali o fanno ingrassare.
2. Le tre cose veramente fedeli della vita sono lo sporco, un cane e una donna vecchia.
3. Non e' importante essere ricchi: basta vivere nell'agio e poter avere tutto cio' che si vuole.

LEGGE DI PARKER

La bellezza e' soltanto epidermica, la bruttezza arriva fino all'osso.

LEGGE DEL CAPITANO PARKER

Si puo' fregare tutti per un certo periodo, o qualcuno per sempre, ma non si puo' fregare la MAMMA.

LEGGE DI KATZ

Uomini e nazioni agiranno razionalmente solo dopo aver esaurito ogni altra possibilita'.

LEGGE DI ISSAWI SULLA CONSERVAZIONE DEL MALE

L'ammontare totale del male in ogni sistema e' costante. Quindi ogni diminuzione in una direzione - per esempio una riduzione della poverta' o della disoccupazione - e' sempre accompagnata da un aumento nell'altra - per esempio delinquenza o inquinamento.

LEGGE DI PARKER SULLE AFFERMAZIONI POLITICHE

La verita di un'affermazione non ha niente a che vedere con la sua credibilita', e viceversa.

TEOREMA DI ANDREOTTI SUGLI EQUILIBRI POLITICI

Il potere logora chi non ce l'ha.

ASSIOMA DI COLE

La somma dell'intelligenza sulla terra e' costante; la popolazione e' in aumento.

LEGGE DELL'INDIVIDUO

Nessuno e' veramente interessato o capisce quel che sta facendo chiunque altro.

FILOSOFIA DI STEELE

Ognuno deve credere in qualcosa; io credo che mi berro' un bicchierino.

MOTTO DI CANADA BILL JONES

E' moralmente sbagliato lasciare che i pollastri si tengano i loro soldi.

Supplemento

Una colt vale piu' di un poker d'assi.

MOTTO DI JONES

Gli amici vanno e vengono, i nemici si accumulano.

CODICILLO DI MCCLAUGHRY AL MOTTO DI JONES

Per farvi un nemico, fategli un favore.

LEGGE DI VIQUE

Un uomo senza religione e' come un pesce senza bicicletta.

LA QUINTA LEGGE

Vi siete presi troppo sul serio.

METALEGGI

POSTULATO DI PERSIG

Il numero di ipotesi razionali che possono spiegare un qualsiasi fenomeno e' infinito.

METALEGGE DI LILLY

Le leggi sono simulazioni della realta'.

IL SOMMO PRINCIPIO

Per definizione, quando si investiga l'ignoto non si sa cosa si trova.

METALEGGE DI COOPER

Una proliferazione di nuove leggi crea una proliferazione di nuove scappatoie.

VARIE

OSSERVAZIONE DI WALLACE

Tutto e' in uno stato di disordine assoluto.

LEGGE DI WEAVER

Se vari inviati prendono lo stesso taxi, quello che sta seduto davanti paga per tutti.

Corollario di Doyle

Per quanti siano gli inviati sullo stesso taxi, e chiunque paghi, ognuno di loro mettera' l'intero prezzo della corsa in nota spese.

SECONDA LEGGE DI JOHNSON

Se, nel corso di vari mesi, si producono solo tre eventi sociali interessanti, saranno tutti e tre nella stessa sera.

LEGGE DI MATSCH

E' meglio fare una fine fine orrenda che sopportare orrori senza fine.

POSTULATO DI JACQUIN SUI GOVERNI DEMOCRATICI

La vita, la liberta' e la proprieta' di ogni uomo sono in pericolo quando il parlamento e' riunito.

NOTA DI FOWLER

L'unica cosa imperfetta in natura e' la razza umana.

LEGGE DI TERMAN SULL'INNOVAZIONE

Se vuoi formare una squadra che vinca nel salto in lungo, trova una persona che salti nove metri, non nove che ne saltino uno.

PARADOSSO DI TRISCHMANN

Una pipa da' al saggio tempo per riflettere, all'idiota qualcosa da mettere in bocca.

COMMENTO DI CHURCHILL SULL'UOMO

A volte l'uomo inciampa nella verita', ma nella maggior parte dei casi si rialzera' e continuera' per la sua strada.

LEGGE DI BUCY

Nessuna impresa e' mai stata compiuta da un uomo ragionevole.

LEGGE DI HALDANE

L'universo non e' soltanto piu' bizzarro di quanto ci immaginiamo: e' piu' bizzarro di quanto ci possiamo immaginare.

LEGGE DI KERR-MARTIN

Riguardo ai propri problemi, la gente e' sempre molto conservatrice. Riguardi a quelli degli altri, e' sempre molto liberale.

LEGGE DELL'OSSERVAZIONE

Niente e' cosi' bello da vicino quanto lo e' da lontano.
Oppure: niente e' cosi' bello da lontano quanto lo sia da vicino.

LEGGE DI JOYCE

Finche' ti morde un lupo, pazienza. Quel che secca e' quanto ti morde una pecora.

SETTIMA (E POCO CONOSCIUTA) LEGGE DI NEWTON

E' meglio avere un uccello in mano che uno sopra la testa.

TEOREMA DI CHAPPAQUIDICK

Prima si danno le cattive notizie, e con piu' particolari, meglio e'.