

## MURFOLOGIA

### Legge di Murphy

Se qualcosa può andare male lo farà

*Corollari:*

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

### Consolazione di Murphy:

Il peggior nemico del male è il peggio.

### **La filosofia di Murphy:**

Sorridi... Domani sarà peggio.

### **Costante di Murphy:**

Le cose vengono danneggiate in relazione al loro valore.

### **Versione relativistica della legge di Murphy:**

Tutto va male nello stesso tempo.

### **Chiosa di O'Toole alla legge di Murphy:**

Murphy era un ottimista.

### **Settima variante di Zymurgy alla legge di Murphy:**

Quando piove, diluvia.

### **Teoria di Nagel sulle origini della legge di Murphy:**

La legge di Murphy non è stata scoperta da Murphy, ma da un altro uomo con lo stesso nome.

### **Corollario di Kohn alla legge di Murphy:**

Due torti sono solo l'inizio.

### **Corollario di McDonald alla legge di Murphy:**

In ogni serie di circostanze, la corretta linea d'azione è determinata dagli eventi successivi.

### **Osservazione di Schnatterly:**

Se qualcosa non può andar male, lo farà lo stesso.

### **Estensione della legge di Murphy:**

Se una serie di eventi può andar male, lo farà nel peggior ordine possibile.

### **Corollario di Farnsdick al quinto corollario della legge di Murphy:**

Dopo che le cose sono andate di male in peggio, il ciclo si ripeterà.

### **Elogio di Coit-Murphy del pensiero negativo:**

Un ottimista non rimarrà mai piacevolmente sorpreso.

### **Teorema del cardinale:**

L'ottimista proclama che viviamo nel migliore dei mondi possibili. Il pessimista teme che sia vero.

### **Estensione di Gattuso al quinto corollario:**

Niente va mai così male che non possa andar peggio.

### **Legge di Evans e Bjorn:**

Qualunque cosa vada male, c'è sempre qualcuno che l'aveva detto.

### **Legge di Gumperson:**

La probabilità che qualcosa accada è inversamente proporzionale alla sua desiderabilità.

### **Legge di Murphy sulle burocrazie:**

Se qualcosa può andar male, lo farà in triplice copia.

### **Legge di Maah:**

Le cose vanno bene in modo da andar male.

### **Addendum alla legge di Murphy:**

In termini matematici,  $1+1=2$ , dove '=' sta per 'Raramente se mai'.

### **Postulato di Boiling:**

Se sei di buon umore, non ti preoccupare. Ti passerà.

### **Legge di Iles:**

C'è 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 andrà male.

*Corollari:*

1. Quando non può andar peggio di così, lo farà.
2. Se le cose sembrano andar meglio, c'è 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 capirà.
2. Se si fa qualcosa con l'assoluta certezza dell'approvazione di tutti, a qualcuno non piacerà.
3. Se si vuol mettere qualcuno di fronte al fatto compiuto, il fatto non si verificherà.

### **Prima legge di Scott:**

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

### **Seconda legge di Scott:**

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

*Corollario:*

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

### **Prima legge di Finagle:**

Se un esperimento funziona, qualcosa è andato male.

### **Seconda legge di Finagle:**

Qualunque sia il risultato di un esperimento, ci sarà sempre qualcuno pronto a:

1. fraintenderlo
2. falsificarlo
3. credere che si sia prodotto in virtù della sua teoria preferita.

### **Terza legge di Finagle:**

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

### *Corollari:*

1. Nessuno a cui chiederete aiuto lo vedrà.
2. Chiunque passi di lì per darvi un consiglio gratuito lo vedrà immediatamente.

### **Quarta legge di Finagle:**



Una volta che si è pasticciato qualcosa, qualsiasi intervento teso a migliorare la situazione non farà che peggiorarla.

### **Quinta legge di Finagle:**

Prima o poi, la peggiore combinazione possibile di circostanze è destinata a prodursi.

*Corollario:*

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

### **Norme di Finagle:**

1. Prima tracciate le curve che vi servono, poi trovate i punti che corrispondono.
2. Ogni esperimento deve essere riproducibile, e fallire sempre allo 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.

### **Leggi di Issawi sul progresso:**

*Il corso del progresso:*

La maggior parte delle cose va costantemente peggio.

*Il sentiero del progresso:*

Una scorciatoia è la via più lunga fra due punti.

*Il passo del progresso:*

La società è 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, sarà 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 è, naturalmente, soggetta a interferenze.

### **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 sceglierà la peggiore possibile.

### **Teorema di Ginsberg:**

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

### **Chiosa di Freman al Teorema di Ginsberg:**

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

*Per esempio:*

Il capitalismo è basato sul presupposto che si possa vincere.

Il socialismo è basato sul presupposto che si possa pareggiare.

Il misticismo è basato sul presupposto che non 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 nella società è sempre in aumento. Solo l'enorme sforzo di qualcuno o di qualcosa può limitare tale confusione in un'area circoscritta. Tuttavia, questo sforzo porterà a un aumento della confusione totale della società.

### **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, è dura.

Se sembra difficile, è fottutamente impossibile.

### **Prima legge di Zymurgy sulla dinamica dei sistemi in evoluzione:**

Una volta aperta una scatola di vermi, l'unico modo per rimetterli nella scatola è usarne una più grande.

### **Commento di Kaiser alla legge di Zymurgy:**

Non aprire una scatola di vermi se non sei sicuro di andare a pescare.

### **Seconda legge di Commoner sull'ecologia:**

Niente va mai via.

### **Legge di Howe:**

Ognuno di noi ha un piano che non funzionerà.

### **Legge di Guizot:**

Si cade sempre dalla parte in 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 è buono, sparisce.

...se è cattivo, succede.

### **Legge univoca delle premesse:**

Premesse negative portano a risultati negativi.

Premesse positive portano a risultati negativi.

### **Murfologia applicata**

### **Legge di Booker:**

Un grammo di applicazione vale più di una tonnellata di astrazione.

### **Leggi di Klipstein:**

#### **Applicate alla tecnica in generale:**

1. Ogni brevetto sarà preceduto di una settimana da un brevetto simile presentato da un indipendente.
2. La puntualità nei tempi di consegna è direttamente proporzionale al tempo a disposizione.
3. Le dimensioni saranno sempre indicate nei termini meno comuni. La velocità, per esempio, sarà indicata in Furlong alla settimana.
4. Ogni filo metallico tagliato su misura sarà troppo corto.
- 5.

#### **...applicate alla produzione meccanica e di prototipi:**

1. Le tolleranze si accumuleranno unidirezionalmente fino a raggiungere la massima difficoltà di assemblaggio.
2. Se la realizzazione di un progetto richiede n componenti, ce ne saranno a disposizione n-1.
3. Ogni motore ruoterà nella direzione sbagliata.
4. Un circuito dotato di un dispositivo di sicurezza distruggerà gli altri.
5. Un transistor protetto da un fusibile proteggerà il proprio fusibile bruciando per primo.
6. Un difetto non apparirà fino a che il prototipo non avrà superato l'ultimo test.
7. Uno strumento o un componente che si vuole acquistare funzionerà soltanto fino a quando si sarà ottenuta l'autorizzazione per acquistarlo.
8. Dopo aver tolto l'ultima di 16 viti da un pannello di protezione, ci si accorgerà di aver

rimosso il pannello sbagliato.

9. Dopo aver avviato l'ultima di 16 viti di un pannello di protezione, ci si accorgerà di aver dimenticato la guarnizione.

10. Dopo aver assemblato un qualsiasi strumento, vari suoi componenti saranno trovati sul tavolo.

### **Leggi universali della società internazionale tecnici per tecnici ingenui:**

1. In un qualsiasi calcolo, ogni errore che potrà intrufolarsi lo farà.
2. Ogni errore di calcolo sarà nella direzione del massimo danno.
3. In qualsiasi formula, le costanti (specialmente quelle indicate nei manuali) devono essere trattate come se fossero variabili.
4. La migliore approssimazione delle condizioni d'uso in laboratorio non andrà nemmeno vicina alle condizioni d'uso reale.
5. La dimensione più vitale in qualsiasi progetto o disegno è 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 essere moltiplicate per un coefficiente di 2,0.
8. I cambiamenti più importanti in un prodotto saranno sempre richiesti quando la fabbricazione è quasi 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 sempre essere moltiplicata per un coefficiente di 0,5.
12. La descrizione delle prestazioni di qualsiasi cosa fornita dal commerciante deve sempre essere moltiplicata per un coefficiente di 0,25.
13. Le istruzioni per l'installazione e l'uso allegate ad un qualsiasi congegno saranno prontamente gettate dall'ufficio che lo riceve.
14. La parte di un qualsiasi strumento che maggiormente richiede manutenzione o riparazione sarà la meno accessibile.
15. Le condizioni di garanzia indicate sul libretto non saranno mai rispettate.
16. Se più di una persona è responsabile di un errore di calcolo, nessuno ne avrà la colpa.
17. Elementi identici, che si comportano in identica maniera durante i test, non si



comporteranno in maniera identica sul campo.

18. Se un limite di sicurezza è stato fissato attraverso anni di esperienza ad un valore estremo, ci sarà sempre un idiota abbastanza ingegnoso da trovare subito un metodo per superare tale valore.

19. Ogni garanzia scade con il pagamento della fattura.

### **Quattordicesimo corollario di Atwood:**

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

### **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 Glautum 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 funzioneranno 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 meno è quella che funziona meglio.

### **Legge della coordinazione degli sforzi:**

Là dove la coordinazione non è necessaria, funziona perfettamente.

Là dove è assolutamente necessaria, va a catafascio.

### **Osservazione di Zenone:**

L'altra coda va più veloce.

### **Variazione di O'Brien sull'osservazione di Zenone:**

Se si cambia coda, quella che si è appena lasciata diventerà immediatamente la più veloce.

### *Corollario di Kenton:*

Continuare a cambiare coda le rallenta entrambe e fa infuriare tutti.

### **Principio della coda:**

Più tempo si aspetta in coda, più è alta la possibilità di stare nella coda sbagliata.

### **Leggi di Vile sulla codologia:**

1. Se fai una corsa verso una coda corta, diventa lunga.
2. Se sei in una coda lunga, la gente dietro di te verrà indirizzata verso una nuova coda, corta.
3. Se esci per un secondo da una coda corta, diventa lunga.
4. Se sei in una coda corta, la gente davanti a te farà passare i propri parenti e amici rendendola una coda lunga.
5. Se stai in un posto abbastanza a lungo, diventi una coda.

### **Regola di Flugg:**

Più è urgente il motivo per cui si fa una coda, più lento sarà l'impiegato allo sportello.

### **Legge di Berlusconi:**

Più il programma è interessante, più sarà interrotto dalla pubblicità.

**Legge della frustrazione da felino:**

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

**Legge dei treni:**

Se il proprio treno è in ritardo, la coincidenza partirà in perfetto orario.

**Prima legge del ciclamatore:**

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

**Prima legge del bridge:**

E' sempre colpa del compagno.

**Legge di Johnson e Laird:**

Il mal di denti tende a cominciare di venerdì sera.

**Legge di Boob:**

Si troverà sempre una qualsiasi cosa nell'ultimo posto in cui 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 sarà 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, è spesso più saggio scegliere quella sbagliata, in modo da aver già pronta la conseguente modifica.

#### Seconda legge delle modifiche:

Quanto più innocua sembrerà una modifica, tanto più 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 ricominciare tutto da capo.

*Corollario:*

E' 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 dovrà 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 del tutto impossibile a calcolarsi.
2. Il totale corretto risulterà evidente alle 9.01 di lunedì

### Legge della confusione applicata:

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

#### *Corollari:*

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

### Le equazioni di Snafu:

1. In 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 probabilità, ci sarà una soluzione, semplice ed ovvia, che salterà immediatamente all'occhio di chiunque altro.
4. I guai arrivano sempre a ondate.

### Leggi per i programmatori di computer:



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

### Costante di Skinner:

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

### Leggi per gli utenti di computer:

1. Se fate una sola copia del programma che più v'interessa non funzionerà.
2. Se lo downloadate non funzionerà.

### 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 da trovare il modo di 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'infinità varietà, mentre invece quelli che si trovano sono per definizione finiti.
4. I costi degli investimenti sull'affidabilità aumenteranno fino a superare quegli eventuali errori, o finché qualcuno non insisterà che si faccia qualcosa di produttivo.

### **Leggi di Goulb:**

Le idee fumose servono a evitare di stimare gli eventuali costi di una loro realizzazione.

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 solo un idiota vorrà usarlo.

## **Meccanica**

### **Legge della gravità selettiva:**

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

### *Corollario di Jenning:*

Le probabilità che il pane cada sul lato imburrito sono direttamente proporzionali al valore del tappeto.

*Corollario di Klipstein:*

L'elemento più delicato sarà il primo a cadere.

**Legge della perversità della natura:**

Non si può prevedere con successo quale lato del pane andrebbe imburrato.

**Legge di Sprinkle:**

Le cose cadono sempre ad angolo retto

**Legge di Paul:**

Non si può cadere sul pavimento.

**Legge dell'officina:**

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

*Corollario:*

Sulla strada verso quel punto, l'oggetto ti pesterà il piede.

### **Principio degli elementi persi:**

Il raggio di caduta dal banco di lavoro di piccoli elementi varia inversamente con le 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 avrà bisogno.

### **Prima legge di Johnson:**

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

### **Seconda legge di Johnson:**

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

### **Terza legge di Johnson:**

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

*Corollario:*

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

**Legge di Sattinger:**

Funziona meglio se si mette la spina.

**Legge di Watson:**

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

**Legge di Wyszowsky:**

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

**Legge di Schmidt:**

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

**Prima legge di Fudd sull'opposizione:**

Se si spinge qualcosa abbastanza forte, cadrà.

**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 è direttamente proporzionale all'attrezzatura rotta.

### **Assioma di Cahn:**

Quando tutto il resto fa fiasco, leggi le istruzioni.

### **Ricerca**

**Prima legge di Gordon:**

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

**Idm sulla ricerca:**

Una ricerca abbastanza lunga tenderà a confermare ogni teoria.

**Legge di Maier:**

Se i dati non corrispondono alla teoria, vanno eliminati.

*Corollari:*

Più vasta è la teoria, meglio è.

Un esperimento è da considerarsi un successo se non più del 50% dei dati ottenuti deve essere scartato per ottenere una corrispondenza con la teoria.

**Legge di William e Holland:**

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



**Legge di Edington:**

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

**Legge di Peer:**

La soluzione di un problema cambia la natura del problema.

**Quarta legge delle modifiche:**

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

**Legge di Young:**

Tutte le grandi scoperte si fanno per sbaglio.

*Corollario:*

Più grosso è il finanziamento, più tempo ci vuole a fare lo sbaglio.

### **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'è uno più piccolo che sta lottando per venir fuori.

### **Inversione di Schainker alla legge di Hoare:**

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

### **Legge di Gett**

Non replicare mai un esempio riuscito.

### **Prima legge di Wyszowski**

Nessun esperimento è riproducibile.

### **Legge della futilità**

Nessun esperimento è mai completamente fallito: può sempre servire da esempio negativo.

### **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 Meskimen**

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

### **Legge di Harvard**

Nelle condizioni più rigorosamente controllate di pressione, temperatura, volume, umidità e altre variabili, l'organismo si comporterà come gli pare e piace.

### **Gerarchiologia**

### **Legge di Heller**

Il primo mito del management è che esiste.

*Corollario di Johnson:*

Nessuno sa veramente mai 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 a essere occupata da un membro che è 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 è assai più apprezzata dell'efficienza.

### **Osservazione di Peter**

La supercompetenza è peggio dell'incompetenza.

### **Regola di Peter sull'incompetenza creativa**

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

### **Teorema di Peter**

Incompetenza più incompetenza uguale incompetenza

### **Legge di Peter sulla sostituzione**

Preoccupati delle pagliuzze e le travi si arrangeranno da sole.

**Prognosi di Peter**

Passa abbastanza tempo a confermare il bisogno e il bisogno sparirà.

**Placebo di Peter**

Un grammo di immagine val più di un chilo di fatti.

**Legge di Godin**

La generalizzazione dell'incompetenza è 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 più basso.

### **Legge di Imhoff**

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

### **Terza Legge di Parkinson**

Espansione vuol dire complessità, e la complessità tende a sgretolarsi.

### **Quarta Legge di Parkinson**



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

### Quinta Legge di Parkinson

Se c'è una maniera di rimandare una decisione importante, la buona burocrazia, pubblica o privata, la troverà.

### Assiomi di Parkinson

1. Un funzionario vorrà 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 attività organizzata, in qualsiasi sfera, un ristretto numero di persone si metterà a comandare e gli altri eseguiranno.

### Legge di Oester

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

### **Legge di Cornuelle**

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

### **Legge di Zymurgy sul lavoro volontario**

La gente è sempre disponibile per lavori già fatti.

### **Legge della comunicazione**

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

### Legge di Bunuel

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

### Legge di Dow

In un organizzazione gerarchica, più alto è il livello maggiore è 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 autorità, 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 velocità quando sei fuori del tuo ufficio: eviterai un gran numero di domande sia dai subordinati sia dai superiori.
9. Tieni sempre la porta del tuo ufficio chiusa. Questo metterà i visitatori sulla difensiva e darà l'impressione che sei sempre in riunione.

10. Non dare mai ordini per iscritto.

### **Prima legge di Jay sul comando**

Cambiare le cose è l'essenza del comando; cambiarle prima di chiunque altro è creatività.

### **Verità dell'amministrazione**

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

### **Dilemmi del lavoratore**

Per quanto uno faccia, non farà mai abbastanza.

Quel che non si fa è sempre più importante di quel che si fa.

**Massima di Mathc**

Un idiota in un posto importante è 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. Menchen**

Chi sa fare, fa.

Chi non sa fare, insegna.

Chi non sa insegnare, amministra.

**Assioma dell'esercito**

Ogni ordine che può essere frainteso è stato frainteso.

### **Legge di Jones**

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

### **Prima legge di socio-economia**

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

### **Lamento di Harris**

Tutti quelli che sono buoni sono già presi.

### Legge di Putt

La tecnologia è dominata da due tipi di persone:

1. Quelli che capiscono ciò che non dirigono.
  1. Quelli che dirigono ciò che non capiscono.

### Comitatologia

#### Legge di Old e Lahn

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

#### Legge di Shanhanan

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

### **Legge dell'insignificanza**

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

### **Prima legge della comitatodinamica**

Meno ti diverti a far parte di un comitato, più ti sarà fatta pressione perché ci entri.

### **Legge di Hendrickson**

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

### **Regola di Lord Falkland**



Quando non è necessario prendere una decisione, è necessario non prendere una decisione.

### **Legge di pertinenza**

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

### **Regola di Mc Naughton**

Perché un argomento sia degno di essere presentato ad 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 responsabilità del suo completamento su qualcun altro (chiunque abbia fissato la scadenza).
2. Riduce l'ansia riducendo la qualità richiesta dal meglio assoluto al meglio relativo al poco tempo a disposizione.
3. Fa guadagnare importanza agli occhi altrui e propri, perché 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 così ovviamente stressato la massima concentrazione.
5. La procrastinazione elimina la noia: non si ha mai l'impressione di non aver niente da fare.
6. Può anche eliminare il lavoro se la necessità termina prima che possa essere svolto.

### Legge di Swipple sull'ordine

La precedenza va sempre a chi grida più 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 responsabilità, pondera.

### **Regola di Parker sulla procedura parlamentare**

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

### **Legge di Patton**

Meglio un buon piano oggi che un piano perfetto domani.

### **Contabilità**

### **Illusione di Frothingham**

Il tempo è denaro.

### **Legge di Crane**

Niente è gratis.

### **Prima legge di Parkinson**

Il lavoro si espande fino a occupare tutto il tempo disponibile; più è il tempo e più 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 è la forma più 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'unità 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 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 Weinberg**

Il Progresso si compie a venerdì alterni.

### **Principio delle ordinazioni**

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

### Legge di Cheope

Nulla viene mai costruito in tempo o nel budget.

### Principio di Epsiein-Heisemberg

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

1. Se si sa qual è lo scopo, e c'è un limite di tempo consentito per raggiungerlo, non si riesce a prevedere quanto costerà.
2. Se tempo e risorse finanziarie sono chiaramente definiti, è impossibile sapere quale sarà il preciso scopo della ricerca.
3. Se lo scopo è chiaro e la somma di denaro necessaria a raggiungerlo è stata esattamente calcolata, non si sarà in grado di prevedere se e quando lo scopo sarà raggiunto.

### Legge di Pareto (legge del 20/80)

Il 20 per cento di un qualsiasi insieme occupa sempre l'80 per cento dello spazio o del tempo a sua disposizione.



### **Principio di O'Brien (teoria delle 750 lire)**

Note-spese il cui totale è 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 più 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 è profitto. Quella che usiamo noi è 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 capacità di funzionare malgrado se stessa prima o poi si esaurisce.

### **Legge di Paulg**

Non importa quanto costa qualcosa, ma quanto è forte lo sconto.

### **Legge di Juhani**

Un compromesso è sempre più costoso di una qualsiasi delle soluzioni che media.

### **Legge delle istituzioni**

L'opulenza dell'ufficio di rappresentanza è 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 è inversamente proporzionale al numero delle parole comprensibili.

### **Legge di Dunne**

Il territorio alle spalle della retorica è spesso minato di equivoci.

### **Legge di Malek**

Ogni idea semplice sarà espressa nella maniera più complicata.

### **Osservazione di Malipieri**

Gli esperti di calcio non fanno mai tredici.

*Corollario:*

Se lo facessero, non farebbero più gli esperti di calcio.

### **Definizione di Weinberg**

Un esperto è una persona che evitando tutti i piccoli errori punta diritto alla catastrofe.

### **Legge di Potter**

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

### **Legge di Ross**

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

### **Legge delle vie d'uscita**

Lasciate sempre spazio per una spiegazione del perché 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:

"È impossibile; non farmi perdere tempo".

"È possibile, ma non vale la pena di farlo."

"L'ho sempre detto, io, che era un'ottima idea."

### **Prima legge di Clarke**

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

### **Seconda legge di Clarke**

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

### **Terza legge di Clarke**

Ogni tecnologia sufficientemente avanzata è 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 superiorità**

Il primo esempio di un principio superiore è sempre inferiore all'esempio più avanzato di un principio inferiore.

### **Legge di Blaauw**

La tecnologia costituita tende a persistere nonostante la tecnologia più avanzata.

### **Legge di Cohen**

Ciò che davvero conta è il nome che si riesce a dare ai fatti; non i fatti in sé.

### **Legge di Fitz-Gibbon**

La creatività è inversamente proporzionale al numero di cuochi che stanno facendo il brodo.

### **Nona legge di Levy**

Solo Dio può scegliere a caso.

### **Distinzione di Barth**

Ci sono due tipi di persone: quelle 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 fanno qualcosa, e quelli che parlano del far qualcosa.

### **Legge di Miller**

Non puoi dire quant'è profonda una pozzanghera finché non ci finisci dentro.

### **Legge di Welier**

Nulla è impossibile per colui che non deve farlo.

### **Legge di Aragon**

Funzione propria del genio è 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 è mai sicuro.



## **Legge di Lacombe sulle percentuali**

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

*Corollario di Dudenhofer:*

Un approssimazione al 50 per cento può andar bene per qualsiasi cosa sta in mezzo.

## **Seconda legge di Weinberg**

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 è ereditario.

### Principio di beifeld

Le probabilità che un giovane maschio incontri una giovane femmina attraente e disponibile aumentano in proporzione geometrica quando è con:

1. la fidanzata
2. la moglie
3. un amico più bello e più ricco.

### Quarta legge di Farber

La necessità procura strani compagni di letto.

### Seconda legge di Hartley

Non andate mai a letto con gente più strana di voi

### **Legge di Beckhap**

Bellezza moltiplicata per cervello è uguale a una costante

### **Postulati di Pardo**

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

### **Legge di Parker**

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

### **Legge Del Capitano Penny**

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

### **Legge di Katz**

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

### **Legge di Issawi sulla conservazione del male**

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

### **Legge di Parker sulle affermazioni politiche**

La verità di una affermazione non ha niente a che vedere con la sua credibilità, 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 è costante; la popolazione è in aumento.

### **Legge dell'individuo**

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

### **Filosofia di Steele**

Ognuno deve credere in qualcosa: io credo che mi berrò un altro bicchierino.

### **Motto di Jones**

Gli amici vanno e vengono, i nemici si accumulano.

### **Codicillo di Mc Laughry al motto di Jones**

Per farvi un nemico, fategli un favore.

### **Legge di Vique**

Un uomo senza religione è come un pesce senza bicicletta.

### **La quinta legge**

Vi siete presi troppo sul serio.

### **Varie**

#### **Osservazione di Wallace**

Tutto è 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 metterà l'intero

prezzo della corsa sulla nota spese.

### **Legge di Matsch**

È meglio fare una fine orrenda che sopportare orrori senza fine.

### **Postulato di Jacquin sui governi democratici**

La vita, la libertà e la proprietà di ogni uomo sono in pericolo quando il parlamento è riunito.

### **Nota di Fowler**

L'unica cosa imperfetta in natura è 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 saltino un metro.

### **Paradosso di Trischmann**

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

### **Commento di Churchill sull'uomo**

A volte l'uomo inciampa nella verità, ma nella maggior parte dei casi si rialzerà e continuerà per la sua strada.

### **Legge di Bucy**

Nessuna impresa è mai stata compiuta da un uomo ragionevole.

### **Legge di Haldane**

L'universo non è soltanto più bizzarro di quanto ci immaginiamo: è più bizzarro di quanto ci possiamo immaginare.

### **Legge di Kerr-Martin**

Riguardo ai propri problemi, la gente è sempre molto conservatrice.

Riguardo a quelli degli altri, è sempre molto liberale.

### **Legge Dell'osservazione**

Niente è così bello da vicino quanto lo è da lontano.

Oppure: niente è così bello da lontano quanto lo è da vicino.

### **Legge di Joyce**

Finché ti morde un lupo, pazienza. Quel che secca è quando ti morde una pecora.

### **Settima (e poco conosciuta) legge di Newton**

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

### **Teorema di Chappaquidick**

Prima si danno le cattive notizie, e con più particolari, meglio è.

### **Legge dei treni**

Se il proprio treno è in ritardo, la coincidenza partirà in perfetto orario.

### **Prima legge del cicloamatore**

In qualunque direzione si stia andando, sarà sempre in salita e contro vento.

### **Legge di Boob**

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

### **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.

### **Osservazione di Wallak**

Tutto è in uno stato di disordine assoluto.

**Legge del detto**

Se tutte le strade portano a ROMA, quando dovrete andarci imboccherete una strada senza uscita.

**Legge di Dude:**

Di due possibili eventi, accadrà solo quello indesiderato.

**Legge di Hane:**

Non c'è limite a quanto le cose possano andar male.

**Legge di Perrussel:**

Non c'è lavoro tanto semplice che non possa essere fatto male.

**Osservazione di Mae West:**

Errare è umano, ma ti fa sentire da Dio.

**Legge di Thine:**

La natura aborrisce la gente.

**Legge di Lackland:**

1. Non arrivare mai primo.

2. Non arrivare mai ultimo.

3. Non ti offrire mai volontario per nulla.

**Legge di Ken:**

Un bruscolino volante cercherà l'occhio più vicino.

**Principio di Paruzzi:**

Se la partenza è sbagliata, i problemi aumenteranno in progressione geometrica.

**Il fattore Chiang:**

•Quantità = 1 / Qualità •ovvero, la quantità è inversamente proporzionale alla qualità.

**Legge di Schopenhauer sull'entropia:**

Se metti un bicchiere di vino in un barile di monnezza, ottieni monnezza.

Se metti un bicchiere di monnezza in un barile di vino, ottieni monnezza.

**Legge di Allen:**

È più facile entrare in qualsiasi cosa, che uscirne.

**Principio di Rockefeller:**

Non fare mai niente che non vorresti essere trovato morto mentre lo stai facendo.

**Legge di Young sulla mobilità inanimata:**

Ogni oggetto inanimato si può spostare di quel tanto che basta a mettersi fra i tuoi piedi.

**Legge di Smith:**



Nessun problema vero ha una soluzione.

**Legge di Alfredo il Grande:**

Una buona soluzione può essere applicata con successo a quasi tutti i problemi.

**Osservazione di Baruch:**

Se tutto quel che hai è un martello, tutto sembra un chiodo.

**Osservazione di Fox sui problemi aziendali:**

Quando un problema se ne va, la gente che ci stava lavorando resta.

**Principio di Waldrop:**

La persona che non c'è è quella che si stava occupando del problema.

**Legge di Biondi:**

Se il tuo progetto non funziona, controlla la parte che non ti pareva importante.

**Detto di Disraeli:**

L'errore è spesso più coscienzioso della verità.

**Regola latina:**

Chi dice che non si può fare non dovrebbe mai interrompere chi lo sta facendo.

**Legge di Seay:**

Niente risulta mai come era stato previsto.

**Legge di Ruckert:**

Non c'è problema tanto piccolo che non possa essere ingigantito.

**Legge di Hall:**

I mezzi giustificano i mezzi.

**Legge di Baxter:**

Un errore nella premessa apparirà solo nella conclusione.

**Prima legge di McGee:**

È incredibile quanto ci vuole a fare una cosa che non stai facendo tu.

**Regola di Holten:**

L'unico momento in cui si può essere certi di qualcosa è quando si è certi di aver sbagliato.

**Legge di Sevareid:**

La causa principale dei problemi sono le soluzioni.

**Leggi di Langsam:**

1. Tutto dipende.

2. Nulla è sempre.

3. Tutto è qualche volta.

### **Legge di Hellrung:**

Se aspetti, se ne andrà.

### **Estensione di Shavelson:**

... dopo aver fatto il suo danno.

### **Aggiunta di Grelid:**

Se era brutto, tornerà.

**Legge di Grossman:**

I problemi più complessi hanno soluzioni semplici, facili da comprendere e sbagliate.

**Precetto di Ducharme:**

La fortuna bussava sempre alla porta nel momento sbagliato.

**Legge di Flugg:**

Quando c'è bisogno di toccar ferro o legno, ci si accorge che il mondo è fatto di alluminio e vinile.

**Legge di Imbesi sulla conservazione dello sporco:**

Per pulire una cosa, bisogna sporcarne un'altra.

### **Estensione di Freeman:**

... ma si può sporcare tutto senza pulire niente.

### **Primo postulato dell'isomorfismo:**

Le cose che non assomigliano a nessun'altra cosa al mondo, sono uguali tra di loro.

### **Legge della ricerca ordinata:**

Il primo posto dove cercare una qualsiasi cosa è l'ultimo in cui ci si aspetta di trovarla.

### **Legge di Maryann:**

Chi non cerca trova.

**Regola di Rune:**

Se non t'importa dove sei, non ti sei perso.

**Precetto di Ferguson:**

La crisi è quando non puoi più dire <lasciamo perdere>.

**Legge dell'inapplicabilità:**

Lavare la macchina per far piovere non funziona.

**Legge di Naeser:**



Si può fare una cosa a prova di bomba ma non a prova di iella.

### **Legge di Drazen sul ripristino:**

Il tempo che ci vuole ad aggiustare una situazione è inversamente proporzionale al tempo che c'è voluto per guastarla.

Esempio 1: Ci vuole più tempo a rincollare un vaso che a romperlo.

Esempio 2: Ci vuole più tempo a perdere un numero di chili che a metterli su.

### **Legge del self-service:**

L'ultima porzione del piatto che avevate deciso di prendere, sarà scelta dalla persona che vi sta davanti.

### **Legge di Wittens:**

Non appena ci si taglia le unghie si scopre di averne bisogno.

### **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.

### **Metalleggi**

### **Postulato di Persig:**

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

**Metalegge di Lilly:**

Le leggi sono simulazioni della realtà.

**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.

**Leggi del teatro:**

1. Se il tempo è estremamente brutto, ci sarà poca gente in sala.

2. Se il tempo è estremamente bello, ci sarà poca gente in sala.

3. Se tutti i riflettori si sono rotti, ci sarà un pienone.

### **Legge di Hutchison:**

Se un problema necessita di assoluta concentrazione, simultaneamente interverrà una distrazione assolutamente irresistibile.

### **Legge di Fuller sul giornalismo:**

Più lontano accade una catastrofe o un incidente, più alto deve essere il numero di morti e feriti perché faccia notizia.

### **Legge di Jones sugli zoo e i musei:**

Gli esemplari, gli oggetti o le opere più interessanti saranno senza targhetta.

**Legge di Jones sull'editoria:**

Gli errori si vedono solo quando il libro è stampato.

*Corollario di Black:*

La prima pagina che l'autore guarda è quella col peggior errore.

**Consigli di Wallace Wood agli ingegneri:**

1. Non disegnare quello che puoi copiare.
2. Non copiare quello che puoi ricalcare.
3. Non ricalcare quello che puoi ritagliare e incollare.

### **Leggi del fotografo:**

1. Le migliori fotografie sono quelle che faresti non appena finito il rullino.
2. Altre migliori fotografie vengono scattate col coperchio sull'obiettivo.
3. Eventuali migliori fotografie sopravvissute vengono rovinate dall'involontaria apertura della porta della camera oscura.

### **Legge di Dederà:**

Nove volte su dieci, se l'ascensore è già al vostro piano, è guasto.

### **Legge di Sir Walter:**

La tendenza del fumo di una sigaretta, barbecue, falò, ecc. a dirigersi verso la faccia di una persona è proporzionale alla sensibilità di tale persona verso il fumo.

**Prima legge di Kauffman sulle stazioni:**

La distanza del binario di partenza è inversamente proporzionale al tempo a disposizione per prendere il treno.

**Legge di Roger:**

Non appena la hostess serve il caffè, l'aereo incontra una turbolenza.

**Spiegazione di Davis:**

Il caffè è la causa principale delle turbolenze in alta quota.

**Assioma di Angus sulla Borsa:**

1. Il valore delle azioni di una società scende in proporzione alla quantità che se ne acquista, a partire dal giorno seguente all'operazione.

Il valore risale non appena si vende.

### **Legge di Sturgeon:**

Il 90% di tutto é merda.

### **Legge di Aragon**

La funzione propria del genio é di fornire idee ai cretini vent'anni dopo.

### **Principio dell'incertezza:**

Si può esser sicuri che qualcosa è andata male solo dopo una lunga serie di errori.

### **Legge di Tussman:**



Niente è inevitabile come un errore il cui momento è giunto.

### **Legge di Benedict:**

Per quanto nascosta sia una pecca, la natura riuscirà sempre a trovarla.

### **Legge della rivelazione:**

Per quanto nascosta sia una pecca, verrà sempre fuori al momento peggiore.

### **Legge di Hellrung:**

Se aspetti, se ne andrà.

**Estensione di Shavelson:**

... dopo aver fatto il suo danno.

**Aggiunta di Grelid:**

Se era brutto, tornerà.

**Regola di Fahnstock per i fallimenti:**

Se una cosa non ti riesce la prima volta, distruggi ogni prova del tuo tentativo.

**Legge di Dude:**

Di due possibili eventi, accadrà solo quello indesiderato.

**Legge di Hane:**

Non c'è limite a quanto le cose possano andar male.

**Legge di Alfredo il Grande:**

Una buona soluzione può essere applicata con successo a quasi tutti i problemi.

**Legge di Seay:**

Niente risulta mai come era stato previsto.

**Legge di Ruckert:**

Non c'è problema tanto piccolo che non possa essere ingigantito.

### **Regola di Holten:**

L'unico momento in cui si può essere certi di qualcosa è quando si è certi di aver sbagliato.

### **Legge di Severeid:**

La causa principale dei problemi sono le soluzioni.

---

Vedi anche le [Leggi di Murphy su Internet](#) e le [Leggi di Murphy sulla Finanza](#)