

### **Legge di Murphy:**

- Se qualcosa può andar male, lo farà

#### **Corollari**

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

### **La filosofia di Murphy**

- Sorridi... Domani sarà 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.

### **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 passerà.

### **Legge di Iles:**

- C'è sempre un modo migliore.

#### **Corollari:**

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

### **I Legge di Chisholm:**

- Quando tutto va bene, qualcosa andrà male.

#### **Corollari:**

- Quando non può andar peggio di così, lo farà.
- Se le cose sembrano andar meglio, c'è qualcosa di cui non stiamo tenendo conto.

### **III legge di Chisholm:**

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

#### **Corollari:**

- Se si spiegano le cose in maniera tale che nessuno possa non capire, qualcuno non capirà.
- Se si fa qualcosa con l'assoluta certezza dell'approvazione di tutti, a qualcuno non piacerà.
- Se si vuol mettere qualcuno di fronte al fatto compiuto, il fatto non si verificherà.

### **I legge di Scott**

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

### **II 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.

### **I legge di Finagle**

- Se un esperimento funziona, qualcosa è andato male.

### **II 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.

### **III legge di Finagle:**

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

#### **Corollari:**

- Nessuno a cui chiedere aiuto la vedrà.
- Chiunque passi di lì per darvi un consiglio gratuito la vedrà immediatamente.

### **IV legge di Finagle**

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

#### **Norme di Finagle**

- Prima tracciate le curve che vi servono, poi trovate i punti che corrispondono.
- Ogni esperimento deve essere riproducibile, e fallire sempre allo stesso modo.
- 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 probabilità che qualcosa accada è inversamente proporzionale alla sua desiderabilità.

#### **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 tra 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.

#### **Seconda legge di Sodd:**

- 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.

#### **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**

- Non puoi vincere.
- Non puoi pareggiare.
- Non puoi nemmeno abbandonare.

#### **Chiosa di Freeman 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:

- 1) Il capitalismo è basato sul presupposto che si possa vincere.
- 2) Il socialismo è basato sul presupposto che si possa pareggiare.
- 3) Il misticismo è basato sul presupposto che si possa abbandonare.

#### **Osservazioni di Ehrman**

- Le cose andranno peggio prima di andar meglio.
- 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 di rimetterli in scatola è usarne una più grande.

#### **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 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 è buono, sparisce.  
...se è cattivo, succede.

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

- Premesse negative portano a risultati negativi.

#### **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.
- 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 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 ad 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 avvitato 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 banco.

#### **Leggi universali della Società Internazionale Tecnici**

- L'ABC del tecnico perfetto:
  - 1) In 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 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 sempre 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 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 a un qualsiasi congegno saranno prontamente gettate 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 sul libretto non saranno mai rispettate.
- 16) Se più di una persona è responsabile di un errore di calcolo, nessuno ne avrà 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 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 a 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 oggetti smarriti**

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

#### **Leggi complementari di Richard sulla proprietà**

- Se si tiene a qualcosa abbastanza a lungo lo si potrà buttare.
- 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**

- Gli utensili degli altri funzionano solo nei giardini degli altri.
- Quegli aggeggi lussuosissimi e bellissimi che si vedono nelle vetrine non funzionano.
- Se nessuno lo usa, c'è una ragione.
- La cosa che serve di 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.

### **Legge di Berlusconi**

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

### **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 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 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 la si cerca.

### **Legge di Osborn**

- Le variabili non mutano mai, le costanti sì.

### **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 col nome di Legge dell' "Adesso me lo dicono!")

#### **Corollario**

- In casi semplici, che presentino una soluzione ovviamente giusta e una ovviamente sbagliata, e' 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 cominciare 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 potrà essere calcolato esattamente dopo le 16.40 di venerdì.

#### **Corollari**

- Nelle stesse condizioni, se una qualsiasi piccola dimensione è indicata in millimetri, il totale risulterà del tutto impossibile a calcolarsi. Il totale corretto risulterà evidente alle 9.01 di Lunedì.

### **Prima legge della confusione applicata**

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

#### **Corollari**

- Non soltanto la fabbrica si è dimenticata di spedirlo, ma il 50 per cento delle volte non lo produce nemmeno.
- I tempi di consegna di qualsiasi merce sono direttamente proporzionali al bisogno che se ne ha.
- Dopo aver aggiunto due settimane alla vostra tabella di marcia per ritardi imprevisti, aggiungetene altre due per i ritardi che davvero non prevedete.

### **Seconda legge della confusione applicata**

- In una qualsiasi struttura, il pezzo più importante farà di tutto per andare a finire nel posto sbagliato.

### **Corollari**

- In un qualsiasi gruppo di pezzi che hanno lo stesso segno di montaggio, uno non dovrebbe averlo.
- Non lo scoprirete finchè 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.

### **Equazioni di Snafu**

- In qualsiasi problema contenente "n" equazioni, ci saranno "n+1" incognite.
- L'oggetto o l'informazione che più sono necessari, saranno i meno accessibili.
- 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.
- 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 del perfetto programmatore di computer**

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

### **Principio della perversità della programmazione**

- C'è sempre un altro bug.

### **Postulati di Troutman**

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

### **Leggi di Gilb sull'inaffidabilità**

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

### **Leggi di Golub**

- 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 soltanto un idiota vorrà usarlo.

### **Legge della perversità della Natura**

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

### **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 imburrato sono direttamente proporzionali al costo del tappeto.

### **Corollario di Klipstein**

- L'elemento più delicato sarà il primo a cadere.

### **Legge di Sprinkle**

- Le cose cadono sempre ad angolo retto.

### **Legge di Paul**

- Non si può cadere dal pavimento.

### **Legge dell'officina**

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

#### **Corollario**

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

### **Principio degli elementi persi**

- Il raggio di caduta dal banco di lavoro di piccoli elementi varia inversamente alle 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.

### **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 costudiscono.

### **Seconda legge di Wyszowski**

- 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.

### **Legge di Cooper**

- Le macchine sono tutte degli amplificatori.

### **Legge di Jenkinson**

- Non funzionerà.

### **Prima legge di Gordon**

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

### **Legge di Murphy 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 per cento dei dati ottenuti deve essere scartato per ottenere con la teoria.

### **Legge di Williams e Holland**

- Se si raccolgono abbastanza dati, qualsiasi cosa può 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 più rigorosamente controllate di pressione, temperatura, volume, umidità e altre variabili, l'organismo si comporterà come gli pare e piace.

### **Quarta legge delle modifiche**

- Dopo attente e scrupolose analisi di un campione, ti verrà 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**

- Più grosso è il finanziamento, più 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'è uno più piccolo che sta lottando per venir fuori.

### **Legge di Fett**

- Non replicare mai un esperimento 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 Cooper**

- Se non capite una parola in un brano scientifico, ignoratela. Il brano ne potrà 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'è mai tempo per farlo giusto, ma c'è sempre tempo per farlo ancora.

### **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**

- Col tempo, ogni posizione tende a essere occupata da un membro che è incompetente a svolgere quel lavoro.
- 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 super competenza 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 vale più d'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**

- Un funzionario vorrà sempre moltiplicare i propri subordinati, non i rivali.
- 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 Oeser**

- 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 i 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 una organizzazione gerarchica, più alto è il livello, maggiore è la confusione.

### **Decalogo di Spark per il giovane manager**

- Cerca di sembrare terribilmente importante.
- Fatti sempre vedere con la gente che conta.
- Parla con autorità, ma soltanto di fatti ovvi e comprovati.
- 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.
- Ascolta attentamente mentre gli altri discutono. Poi seppelliscili con una frase fatta.
- 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.
- Ottieni un incarico di prestigio, poi cercati un posto all'ombra.
- Cammina sempre a gran velocità quando sei fuori del tuo ufficio:

eviterai un gran numero di domande sia dai subordinati sia dai superiori

- Tieni sempre la porta del tuo ufficio chiusa. Questo metterà i visitatori sulla difensiva e darà l'impressione che sei sempre in riunione.
- 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**

- Pensa prima di agire; tanto non sono soldi tuoi.
- Nessun esecutivo farà mai uno sforzo per dimostrare di essersi sbagliato.
- 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 Match**

- 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. Mencken**

- Chi sa fare, fa. Chi non sa fare, insegna.

#### **Estensione di Martin**

- Chi non sa insegnare, amministra.

#### **Assioma dell'esercito**

- Ogni ordine che può essere frainteso è frainteso.

#### **Legge di Jones**

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

#### **Prima legge di socioeconomica**

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

#### **Lamento di Harris**

- Tutti quelli buoni sono già presi.

#### **Legge di Putt**

- La tecnologia è dominata da due tipi di persone:
  - Quelli che capiscono ciò che non dirigono.
  - Quelli che dirigono ciò che non capiscono.

#### **Legge di Old e Kahn**

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

#### **Legge di Shanahan**

- La durata di una riunione aumenta in maniera esponenziale al numero dei presenti.

#### **Legge dell'insignificanza**

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

#### **Prima legge della comitato-dinamica**

- Comitas comitatum, omnia comitas.

#### **Seconda legge della comitato-dinamica**

- Meno ti diverti a far parte di un comitato, più ti sarà fatta pressione perchè 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, dà il risultato desiderato è da considerare fatto pertinente alla discussione.

### **Regola di McNaughton**

- Perchè 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**

- La procrastinazione riduce il lavoro e sposta la responsabilità del suo completamento su qualcun altro (chiunque abbia fissato la scadenza).
- Riduce l'ansia riducendo la qualità richiesta dal meglio assoluto al meglio relativo al poco tempo a disposizione.
- Fa guadagnare importanza agli occhi altrui e propri, perchè si tende a spiegare lo stress con l'importanza del lavoro.
- Comporta l'eliminazione di qualsiasi interruzione, altri lavori compresi, per consentire al lavoratore così ovviamente stressato la massima concentrazione.
- La procrastinazione elimina la noia: non si ha mai l'impressione di non avere niente da fare.
- Può anche eliminare il lavoro se le 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**

- Se hai dubbi, bofonchia.
- Se hai problemi, delega.
- 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.

### **Illusione di Frothingham**

- Il tempo è denaro

### **Legge di Crane**

- Niente è gratis.

### **Prima legge di Parkinson**

- Il lavoro si espande fino ad 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 del 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 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 90/90**

- 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 Epstein-Heisenberg**

- Nel campo della ricerca, soltanto 2 dei seguenti 3 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 sarà raggiunto.
- Se si è 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 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.

### **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 forte è 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.

### **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 di parole comprensibili.

### **Legge di Dunne**

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

### **Legge 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 dritto 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 della via d'uscita**

- Lasciate sempre spazio per una spiegazione del perchè non ha funzionato.

### **Legge di Clarke sulle idee rivoluzionarie**

- Ogni idea rivoluzionaria - in campo scientifico, 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 è possibile ha quasi certamente ragione. Quando sostiene che qualcosa è impossibile, molto probabilmente ha torto.

### **Seconda legge di Clarke**

- L'unica maniera di 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 sè.

### **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: 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 fanno qualcosa, e quelli che parlano del far qualcosa.

### **Legge di Miller**

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

### **Legge di Weiler**

- Nulla è impossibile per colui che non deve farlo.

### **Legge di Aragon**

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

### **Teorie 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 di interesse è o del 15-25% o dell'80-90%.

### **Corollario di Dudenhofer**

- Un'approssimazione al 50% 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.

### **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**

- Le cose buone della vita sono illegali, immorali o fanno ingrassare.
- Le tre cose veramente fedeli nella vita sono lo sporco, un cane e una donna vecchia.
- 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 da un aumento nell'altra - per esempio delinquenza o inquinamento.

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

- La verità di un'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 Canada Bill Jones**

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

#### **Supplemento**

- Una colt vale più 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 è come un pesce senza bicicletta.

### **La quinta legge**

- Vi siete presi troppo sul serio.

### **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.

### **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 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 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 ne saltino uno.

### **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**

- Finchè ti morde un lupo, pazienza. Quel che secca è quando 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 più particolari, meglio è.

### **Nota del traduttore**

- Se una legge può essere intraducibile, lo sarà.