

## COMITATOLOGIA

Legge di Old e Kahn

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

Legge di Shanahan

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

Legge dell'insignificanza

*Il tempo speso per ogni punto dell'ordine del giorno e' 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, piu' ti sara' fatta pressione perche' ci entri.*

Legge di Hendrickson

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

Regola di Lord Falkland

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

Legge di pertinenza

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

Regola di McNaughton

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

Prima legge del dibattito

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

Leggi della procrastinazione

- 1. La procrastinazione riduce il lavoro e sposta la responsabilita' del suo completamento su qualcun altro (chiunque abbia fissato la scadenza).*
- 2. Riduce l'ansia riducendo la qualita' richiesta dal meglio assoluto al meglio relativo al poco tempo a disposizione.*
- 3. Fa guadagnare importanza agli occhi altrui e propri, perche' si tende a spiegare lo stress con l'importanza del lavoro.*
- 4. Comporta l'eliminazione di qualsiasi interruzione, altri lavori compresi, per consentire al lavoratore cosi' ovviamente stressato la massima concentrazione.*

5. *La procrastinazione elimina la noia: non si ha mai l'impressione di non avere niente da fare.*
6. *Puo' anche eliminare il lavoro se la necessita' termina prima che possa essere svolto.*

Legge di Swipple sull'ordine

*La precedenza va sempre a chi grida piu' forte.*

Legge di Truman

*Se non li puoi convincere, confondili.*

Leggi di Boren

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

Regola di Parker sulla procedura parlamentare

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

Legge di Patton

*Meglio un buon piano oggi che un piano perfetto domani.*

## CONTABILITÀ

Illusione di Frothingham  
*Il tempo e' denaro*

Legge di Crane  
*Niente e' gratis.*

Prima legge di Parkinson  
*Il lavoro si espande fino ad occupare tutto il tempo disponibile; piu' e' il tempo e piu' il lavoro sembra importante e impegnativo.*

Seconda legge di Parkinson  
*Le spese aumentano fino a raggiungere le entrate.*

Legge di Parkinson sulla dilazione  
*La dilazione e' la forma piu' letale di diniego.*

Legge di Wiker  
*Il governo si espande fino ad assorbire tutti i redditi e poi ancora un po'.*

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

Legge di Gresham  
*Le questioni futili vengono immediatamente risolte; quelle importanti mai.*

Legge di Gray sulla programmazione  
*Ci si aspetta che per fare "n+1" piccoli lavori venga impiegato lo stesso tempo che per farne "n".*

Confutazione di Logg alla legge di Gray  
*Per fare "n+1" piccoli lavori 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 piu' 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 e' lo scopo, e c'e' un limite di tempo consentito per raggiungerlo, non si riesce a prevedere quanto costera'.*
  - 2. Se tempo e risorse finanziarie sono chiaramente definiti, e' impossibile sapere quale sara' il preciso scopo della ricerca.*
  - 3. Se lo scopo e' chiaro e la somma di denaro necessaria a raggiungerlo e' stata esattamente calcolata, non si sara' in grado di prevedere se e quando sara' raggiunto.*
- Se si e' abbastanza fortunati da definire accuratamente tutti e 3 i parametri, non si sta lavorando nel campo della ricerca.*

Legge di Pareto (legge del 20/80)

*Il 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 e' divisibile per 1000 sono sempre guardate con sospetto.*

Osservazione di Issawi sul consumo di carta

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

*P.S.: In Italia si fanno entrambe le cose.*

Legge di Brown sul successo in affari

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

Legge di John

*Per ottenere un prestito bisogna provare di non averne bisogno.*

Prima legge di Brien

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

Legge di Paulg

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

Legge di Juhani

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

Legge delle istituzioni

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

## ESPERTOLOGIA

Regola aurea delle arti e delle scienze

*Chi ha l'oro fa le regole.*

Legge di Gummidge

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

Legge di Dunne

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

Legge Malek

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

Osservazione di Malipieri

*Gli esperti di calcio non fanno mai tredici.*

Corollario

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

Definizione di Weinberg

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

Legge di Potter

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

Legge di Ross

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

Legge della via d'uscita

*Lasciate sempre spazio per una spiegazione del perche' 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 e' possibile ha quasi certamente ragione. Quando sostiene che qualcosa e' impossibile, molto probabilmente ha torto.*

Seconda legge di Clarke

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

Terza legge di Clarke

*Ogni tecnologia sufficientemente avanzata e' indistinguibile dalla magia.*

Legge dei grandi

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

Legge della superiorita'

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

Legge di Blaauw

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

Legge di Cohen

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

Legge di Fitz-Gibbon

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

Nona legge di Levy

*Solo Dio puo' scegliere a caso.*

Distinzione di Barth

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

Distinzione di Runamok

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

Legge di Miller

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

Legge di Weiler

*Nulla e' impossibile per colui che non deve farlo.*

Legge di Aragon

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

Legge di Segal

*Un uomo con un orologio sa che ore sono.*

*Un uomo con due orologi non e' mai sicuro.*

Legge di LaCombe sulle percentuali

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

Corollario di Dudenhoefer

*Un'approssimazione al 50 per cento puo' 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 civilta'.*

## GERARCHIOLOGIA

Legge di Heller

*Il primo mito del management e' 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 e' incompetente a svolgere quel lavoro.*
- 2. Il lavoro viene svolto da quei membri che non hanno ancora raggiunto il proprio livello di incompetenza.*

Inversione di Peter

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

Osservazione di Peter

*La super competenza e' peggio dell'incompetenza.*

Regola di Peter sull'incompetenza creativa

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

Teorema di Peter

*Incompetenza piu' incompetenza uguale incompetenza.*

Legge di Peter sulla sostituzione

*Preoccupati delle pagliuzze e le travi si arrangeranno da sole.*

Prognosi di Peter

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

Placebo di Peter

*Un grammo di immagine val piu' d'un chilo di fatti.*

Legge di Godin

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

Regola di Freeman

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

Assioma di Vail

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

Legge di Imhoff

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

Terza legge di Parkinson

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

Quarta legge di Parkinson

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

Quinta legge di Parkinson

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

Assiomi di Parkinson

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

Legge di ferro dell'oligarchia

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

Legge di Oeser

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

Legge di Cornuelle

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

Legge di Zymurgy sul lavoro volontario

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

Legge della comunicazione

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

Legge di Bunuel

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

Legge di Dow

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

Decalogo di Spark per il giovane manager

- 1. Cerca di sembrare terribilmente importante.*
- 2. Fatti sempre vedere con la gente che conta.*
- 3. Parla con autorita', ma soltanto di fatti ovvi e comprovati.*

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

Prima legge di Jay sul comando

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

Verita' dell'amministrazione

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

Dilemmi del lavoratore

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

Massima di Match

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

Legge di ferro della distribuzione

*Chi ha, prende.*

Legge di H.L. Mencken

*Chi sa fare, fa.*

*Chi non sa fare, insegna.*

Estensione di Martin

*Chi non sa insegnare, amministra.*

Assioma dell'esercito

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

Legge di Jones

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

Prima legge di socioeconomica

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

Lamento di Harris

*Tutti quelli buoni sono gia' presi.*

Legge di Putt

*La tecnologia e' dominata da due tipi di persone:*

- *Quelli che capiscono cio' che non dirigono.*
- *Quelli che dirigono cio' che non capiscono.*

## MECCANICA

Legge della perversita' della Natura

*Non si puo' prevedere con successo quale lato del pane andrebbe imburrato.*

Legge della gravita' selettiva

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

Corollario di Jenning

*Le probabilita' che il pane cada sul lato imburrato sono direttamente proporzionali al costo del tappeto.*

Corollario di Klipstein

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

Legge di Sprinkle

*Le cose cadono sempre ad angolo retto.*

Legge di Paul

*Non si puo' cadere dal pavimento.*

Legge dell'officina

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

Corollario

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

Principio degli elementi persi

*Il raggio di 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 avra' bisogno.*

Prima legge di Johnson

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

Legge di Sattinger

*Funziona meglio se si mette la spina.*

Legge di Watson

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

Seconda legge di 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 e' direttamente proporzionale all'attrezzatura rotta.*

Assioma di Cahn

*Quando tutto il resto fa fiasco, leggi le istruzioni.*

Legge di Cooper

*Le macchine sono tutte degli amplificatori.*

Legge di Jenkinson

*Non funzionerà'.*

## **METALEGGI**

Postulato di Persig

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

Metalegge di Lilly

*Le leggi sono simulazioni della realta'.*

Il sommo principio

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

Metalegge di Cooper

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

## MURPHOLOGIA

Legge di Murphy

*Se qualcosa puo' andar male, lo fara'*

Corollari

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

La filosofia di Murphy

*Sorridi... Domani sara' peggio.*

Costante di Murphy

*Le cose vengono danneggiate in proporzione al loro valore.*

Versione relativistica della legge di Murphy

*Tutto va male nello stesso tempo.*

Chiosa di O'Toole alla legge di Murphy

*Murphy era un ottimista.*

Settima variante di Zymurgy alla legge di Murphy

*Quando piove, diluvia.*

Postulato di Boling

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

Legge di Iles

*C'e' sempre un modo migliore.*

Corollari:

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

Seconda legge di Chisholm

*Quando tutto va bene, qualcosa andra' male.*

Corollari:

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

Terza legge di Chisholm

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

Corollari:

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

Prima legge di Scott

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

Seconda legge di Scott

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

Corollario:

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

Prima legge di Finagle

*Se un esperimento funziona, qualcosa e' andato male.*

Seconda legge di Finagle

*Qualunque sia il risultato di un esperimento, ci sara' sempre qualcuno pronto a:*

- a) *frintenderlo*
- b) *falsificarlo*
- c) *credere che si sia prodotto in virtu' della sua teoria preferita.*

Terza legge di Finagle

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

Corollari:

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

Quarta legge di Finagle

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

Norme di Finagle

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

### Legge di Gumperson

*La probabilita' che qualcosa accada e' inversamente proporzionale alla sua desiderabilita'.*

### Leggi di Issawi sul progresso

*Il corso del progresso: La maggior parte delle cose va costantemente peggio.*

*Il sentiero del progresso: Una scorciatoia e' la via piu' lunga tra due punti.*

*Il passo del progresso: La societa' e' un mulo, non un'automobile... Se la si spinge troppo, scalcia e disarciona chi la cavalca.*

### Prima legge di Sodd

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

### Seconda legge di Sodd

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

### Corollario:

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

### Legge di Simon

*Qualsiasi aggregato prima o poi cade a pezzi.*

### Legge di Rudin

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

### Teorema di Ginsberg

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

### Chiosa di Freeman al teorema di Ginsberg

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

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

### Osservazione di Ehrman

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

Seconda legge di Everitt sulla termodinamica

*La confusione nella società e' sempre in aumento. Solo l'enorme sforzo di qualcuno o di qualcosa puo' limitare tale confusione in un'area circoscritta. Tuttavia, questo sforzo portera' a un aumento della confusione totale della 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, e' dura. Se sembra difficile, e' fottutamente impossibile.*

Prima legge di Zymurgy sulla dinamica dei sistemi in evoluzione

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

Seconda legge di Commoner sull'ecologia

*Niente va mai via.*

Legge di Howe

*Ognuno di noi ha un piano che non funzionera'.*

Legge di Guizot

*Si cade sempre dalla parte da cui si pende.*

Legge di Sturgeon

*Lo sporco costituisce il 90 per cento di tutto.*

Assioma di Bramati

*Tutto suda.*

Legge dell'ineffabile

*Non appena si nomina qualcosa...*

*...se e' buono, sparisce.*

*...se e' cattivo, succede.*

Legge univoca delle premesse

*Premesse negative portano a risultati negativi.*

*Premesse positive portano a risultati negativi.*

## MURFOLOGIA APPLICATA

Legge di Booker

*Un grammo di applicazione val piu' di una tonnellata di astrazione.*

Leggi di Klipstein

Applicate alla tecnica in generale:

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

Applicate alla produzione meccanica e di prototipi:

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

Leggi universali della Societa' Internazionale Tecnici per Tecnici Ingenui

- 1. In qualsiasi calcolo, ogni errore che potra' intrufolarsi lo fara'.*
- 2. Ogni errore di calcolo sara' nella direzione del massimo danno.*
- 3. In qualsiasi formula, le costanti (specialmente quelle indicate nei manuali) devono essere trattate come fossero variabili.*
- 4. La migliore approssimazione delle condizioni d'uso in laboratorio non andra' nemmeno vicina alle condizioni d'uso reale.*
- 5. La dimensione piu' vitale in qualsiasi progetto o disegno e' quella che corre il maggior rischio di essere omessa.*
- 6. Se un'installazione di prova funziona perfettamente, tutti i macchinari prodotti in seguito non funzioneranno.*
- 7. Le promesse di consegna devono essere sempre moltiplicate per un coefficiente di 2.0.*
- 8. I cambiamenti piu' importanti in un prodotto saranno sempre richiesti quando la fabbricazione e' 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 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

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

Legge di Lewis

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

Legge degli affitti cittadini

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

Legge di Glatum sull'acquisizione materiale

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

Leggi fondamentali del giardinaggio

1. *Gli utensili degli altri funzionano solo nei giardini degli altri.*
2. *Quegli aggeggi lussuosissimi e bellissimi che si vedono nelle vetrine non funzionano.*
3. *Se nessuno lo usa, c'è una ragione.*
4. *La cosa che serve di meno è quella che funziona meglio.*

Legge della coordinazione degli sforzi

*La' dove la coordinazione non è necessaria, funziona perfettamente.*

*La' dove è assolutamente necessaria, va a catafascio.*

Osservazione di Zenone

*L'altra coda va piu' veloce.*

Legge di Berlusconi

*Piu' il programma è interessante, piu' sarà interrotto dalla pubblicità.*

Legge dei treni

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

Prima legge del ciclista

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

Prima legge del bridge

*È sempre colpa del compagno.*

Legge della frustrazione da felino

*Quando il vostro gatto vi si è addormentato in grambo 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.*

## PROGETTAZIONE

Legge di Osborn

*Le variabili non mutano mai, le costanti si'.*

Prima legge delle modifiche

*Qualsiasi informazione che comporti un cambiamento nel progetto sara' trasmessa al progettista dopo - e soltanto dopo - che tutti i disegni sono stati completati (Meglio conosciuta 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 piu' saggio scegliere quella sbagliata, in modo da aver gia' pronta la conseguente modifica.*

Seconda legge delle modifiche

*Quanto piu' innocua sembrera' una modifica, tanto piu' le sue conseguenze si estenderanno e maggiore sara' il numero dei disegni che dovranno essere rifatti.*

Terza legge delle modifiche

*Se, quando il completamento di un disegno e' imminente, le dimensioni vengono finalmente comunicate come sono in realta' - 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 preoccupera' di crearvene.*

Legge del centimetro perso

*Nel progettare qualsiasi tipo di costruzione, nessun totale potra' essere calcolato esattamente dopo le 16.40 di venerdi'.*

Corollari

- 1. Nelle stesse condizioni, se una qualsiasi piccola dimensione e' indicata in millimetri, il totale risultera' del tutto impossibile a calcolarsi.*
- 2. Il totale corretto risultera' evidente alle 9.01 di Lunedi'.*

Legge della confusione applicata

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

Corollario

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

- 1. I tempi di consegna di qualsiasi merce sono direttamente proporzionali al bisogno che se ne ha.*
- 2. Dopo aver aggiunto due settimane alla vostra tabella di marcia per ritardi imprevisti, aggiungetene altre due per i ritardi che davvero non prevedete.*

3. *In una qualsiasi struttura, il pezzo piu' importante fara' di tutto per andare a finire nel posto sbagliato.*

#### Corollari

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

#### Legge di Miksch

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

#### Le equazioni di Snafu

1. *In qualsiasi problema contenente "n" equazioni, ci saranno "n+1" incognite.*
2. *L'oggetto o l'informazione che piu' sono necessari, saranno i meno accessibili.*
3. *Una volta che si saranno esaurite senza successo tutte le possibilita', ci sara' una soluzione, semplice e ovvia, che saltera' immediatamente all'occhio di chiunque altro.*
4. *I guai arrivano sempre a ondate.*

#### Costante di Skinner

*Quella quantita' che, moltiplicata per, divisa per, sommata a, o sottratta alla risposta cui si e' arrivati, da' la risposta cui si sarebbe dovuti arrivare.*

#### Leggi per i programmatori di computer

1. *Qualsiasi programma, quando funziona, e' obsoleto.*
2. *Qualsiasi programma costa di piu' e ci mette di piu'.*
3. *Se un programma e' utile, dovra' essere cambiato.*
4. *Se un programma e' inutile, dovra' essere documentato.*
5. *Ogni programma si espandera' fino ad occupare tutta la memoria disponibile.*
6. *Il valore di un programma e' proporzionale all'ingombro del suo output.*
7. *La complessita' di un programma si arresta dopo aver oltrepassato le capacita' del programmatore.*

#### Principio della perversita' della programmazione

*C'e' sempre un altro bug.*

#### Postulati di Troutman

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

#### Leggi di Gilb sull'inaffidabilita'

1. *I computer sono inaffidabili, ma gli uomini ancora di piu'.*
2. *Qualsiasi sistema che dipende dall'affidabilita' umana e' inaffidabile.*
3. *Gli errori che non si trovano hanno un'infinita' varieta', mentre invece quelli che si trovano sono per definizione finiti.*
4. *I costi degli investimenti sull'affidabilita' aumenteranno fino a superare quelli degli eventuali errori, o finche' qualcuno non insistera' che si faccia qualcosa di produttivo.*

Leggi di Golub

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

Principio di Shaw

*Fai un programma che anche un idiota puo' usare, e soltanto un idiota vorra' usarlo.*

## RICERCA

Prima legge di Gordon

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

Legge di Murphy sulla ricerca

*Una ricerca abbastanza lunga tendera' a confermare ogni teoria.*

Legge di Maier

*Se i dati non corrispondono alla teoria, vanno eliminati.*

Corollari:

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

Legge di Williams e Holland

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

Teoria di Edington

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

Legge di Peer

*La soluzione di un problema cambia la natura del problema.*

Legge di Harvard

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

Quarta legge delle modifiche

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

Legge di Young

*Tutte le grandi scoperte si fanno per sbaglio.*

Corollario

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

Legge di Hersh

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

Legge del lavoro accurato

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

Legge di Hoare sui grandi problemi

*Dentro ogni grande problema ce ne è 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.*

## UMANOLOGIA

Prima legge di socio-genetica  
*Il celibato non e' ereditario.*

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

Quarta legge di Farber  
*La necessita' procura strani compagni di letto.*

Seconda legge di Hartley  
*Non andate mai a letto con gente piu' strana di voi.*

Legge di Beckhup  
*Bellezza moltiplicata per cervello e' uguale a una costante.*

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

Legge di Parker  
*La bellezza e' soltanto epidermica, la bruttezza arriva fino all'osso.*

Legge del capitano Penny  
*Si puo' fregare tutti per un certo periodo, o qualcuno per sempre, ma non si puo' fregare la mamma.*

Legge di Katz  
*Uomini e nazioni agiranno razionalmente solo dopo aver esaurito ogni altra possibilita'.*

Legge di Issawi sulla conservazione del male  
*L'ammontare totale del male in ogni sistema e' costante. Quindi, ogni diminuzione in una direzione - per esempio una riduzione della poverta' o della disoccupazione da un aumento nell'altra - per esempio delinquenza o inquinamento.*

Legge di Parker sulle affermazioni politiche  
*La verita' di un'affermazione non ha niente a che vedere con la sua credibilita', e viceversa.*

Teorema di Andreotti sugli equilibri politici  
*Il potere logora chi non ce l'ha.*

Assioma di Cole

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

Legge dell'individuo

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

Filosofia di Steele

*Ognuno deve credere in qualcosa: io credo che mi berro' un altro bicchierino.*

Motto di Canada Bill Jones

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

Supplemento

*Una colt vale piu' di un poker d'Assi.*

Motto di Jones

*Gli amici vanno e vengono, i nemici si accumulano.*

Codicillo di McClaughry al motto di Jones

*Per farvi un nemico, fategli un favore.*

Legge di Vique

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

La quinta legge

*Vi siete presi troppo sul serio.*

## VARIE

Osservazione di Wallace

*Tutto e' in uno stato di disordine assoluto.*

Legge di Weaver

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

Corollario di Doyle

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

Seconda legge di Johnson

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

Legge di Matsch

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

Postulato di Jacquin sui governi democratici

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

Nota di Fowler

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

Legge di Terman sull'innovazione

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

Paradosso di Trischmann

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

Commento di Churchill sull'uomo

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

Legge di Bucy

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

Legge di Haldane

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

Legge di Kerr-Martin

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

Legge dell'osservazione

*Niente e' cosi' bello da vicino quanto lo e' da lontano.*

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

Legge di Joyce

*Finche' ti morde un lupo, pazienza. Quel che secca e' 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 piu' particolari, meglio e'.*

Nota del traduttore

*Se una legge puo' essere intraducibile, lo sara'.*