

## **Deportes**

Ley de la pesca submarina : No importa lo lejos que estés de la costa, ni las boyas de señalización que lleves, ni las banderas de la embarcación indicando que hay alguien bajo el agua.... Siempre llega el típico gilipollas con la moto acuática que te pasa por encima y ni te ve.

Ley Universal de Franz Cohonaitis : No importa que vayas al lavabo con el fin de ensayar el último pis, es indiferente que salgas al balcón a fumarte el último cigarro; da igual que te tapes los ojos para no ver lo que no quieres ver... el equipo contrario siempre marcará el gol de la victoria en el minuto 92 de partido.

Ley de la inoportunidad de Fagor : Tu mejor equipo deportivo siempre estará echado a lavar.

Ley de la dispersión de Flasso : Nunca encontrarás el día del partido de tenis las pelotas que has estado pateando por la casa la semana anterior.

Corolario : Las pelotas que encuentras son siempre las peores que tenías.

Corolario al Corolario : Tu compañero lleva unas pelotas aún peores.

## **Así es la vida**

Las probabilidades de que te tires un pedo es directamente proporcional al número de personas con que te encuentras reunido.

Si tienes el tiempo justo para salir y no llegar tarde, por obligación sonará el teléfono:

a) Si lo coges, indefectiblemente será algún/a peñazo/a al que no podrás cortar, hasta que se te haya hecho tarde irremisiblemente.

b) Si pasas y no lo coges, es, científicamente comprobado, la persona de tu vida que no te llamaba hacía tiempo. Otra probabilidad es que sea una oportunidad de trabajo que no se te volverá a presentar.

Corolario.- Cuando no te llamarán es cuando tengas todo el tiempo del mundo.

Ley de la persistencia de los problemas : Los Problemas ni se crean, ni se destruyen, sólo se transforman.

Da igual por donde abras la caja de un medicamento. Siempre te molestará el prospecto.

Las leyes de Murphy pueden fallar, pero nunca fallan.

Las leyes de murphy se cumplen siempre... bueno, no siempre...

Si la Ley de Murphy puede fallar, fallará.

No hay tarea tan simple que no pueda salir mal.

Cuando varias cosas pueden fallar, siempre lo hará la que cause un mayor perjuicio.

Siempre hay un problema para cada solución.

Siempre que quieres quedar bien, algo te fastidia el plan.

Siempre que ocurre igual sucede lo mismo. (¿Esto es de Murphy?. Da igual, suena bien.)

Cuando todo falla, es que hay que leerse las instrucciones.

Lo difícil se hace cada día. Lo imposible cuesta un poco más.

Nunca se rompe nada de lo que uno tiene recambio.

Sea lo que sea lo que necesites , ese algo siempre al final de tu mochila.

Si te sientes bien, tranquilo ya se te pasará.

Cuanto más lejos estés de un water más probabilidades hay de que tu hijo te pida cacas.

Cuando la oportunidad llama, tienes los auriculares puestos.

Solo cuando estás mojado en la ducha, te das cuenta que no tienes toalla.

Por definición, un atajo es el camino más largo entre dos puntos.

Los seguros cubren absolutamente todo, menos lo que sucede.

Siempre que buscas una cosa, la encuentras en el ultimo lugar en que miras.

Cualquier tubo de goma cortado a la medida siempre sera demasiado corto.

Si sólo te queda un clavo, se doblará.

Sólo los adultos tienen problemas con los envases a prueba de niños.

La luz al final del tunel es siempre la del tren que viene de frente.

El hombre capaz de sonreír cuando las cosas van mal, ya ha pensado a quien le echará la culpa.

Un camarero es la persona capaz de ver todas las manos levantadas y no atender la tuya.

La estupidez de tu acción es directamente proporcional al número de personas que te esten observando en ese momento.

El único momento para ser positivo es cuando estés positivamente seguro de haberte equivocado.

Si suponemos de antemano, que, por multiples razones, algo fallará, el fallo se producirá siempre si le da la gana ... y las consecuencias del fallo serán imprevisibles.

Si durante un largo tiempo no has tenido posibilidades, apareceran varias a la vez pero solo podrás elegir una.

La probabilidad de que un hecho improbable suceda es siempre superior a los cálculos que se han hecho de que no suceda.

Siempre que vayas a beber a una fuente pública en verano, estarán los típicos niños con sus globos de agua y como no, acabarás mojado cuando tu única intención era beber. Y lo más probable es que te acabe riñendo a tí la madre del crío.

La conexión de la trabilla del cinturón con el picaporte de la puerta es directamente proporcional a la prisa que tengas para atender una urgencia.

Le Mercier demostró que hay un 1 % de probabilidades de pisar con un pie el cordón desatado del otro zapato, poniendo toda la habilidad en ello, contra un 99 % de conseguirlo inadvertidamente.

El tío de seguridad de un bar donde sirven bebidas alcohólicas no te dejará entrar nunca en el bar (si no tienes 18 años) aunque te pongas de puntillas, pongas cara de mala ostia o te dejes perilla. A partir del día en que los cumplas, nunca te pedirá el carné aunque te agaches, te hagas el niño, etc...

Siempre que tienes prisa o afán de ingresar a casa y tomas el llavero en la mano para abrir la puerta o cerradura, introduces todas las llaves menos la indicada , que , casualmente siempre es la última.

Cuando ves tu programa favorito en la televisión, puede suceder lo siguiente:

- 1.-Que tu esposa te pida un favor especial.
- 2.-Que tus hijos te pidan ayuda en las tareas escolares.
- 3.-Que llegue la visita que no puedes eludir.
- 4.-Que te llamen por teléfono para cualquier cosa sin importancia.
- 5.-Que se vaya la corriente.
- 6.-Que se dañe la señal o imagen de televisión , con la consiguiente niebla o rayajos.

Si cuando estas en la playa, y tu novia te pide que vayas a comprarle un helado de fresa para ella, y te compras uno de chocolate para tí, y se te cae algun helado, no te preocupes, se te caerá el de chocolate. Y cuando le des el helado a tu novia, te dirá que le apetecía uno de chocolate.

La probabilidad de que te roben alguna cosa es directamente proporcional al valor de ésta.

Para un riesgo evaluado como regular o malo siempre se producirá una tercera opción no prevista y peor que las anteriores.

Si mantienes la calma cuando todos pierden la cabeza es que no te enteras del problema.

La forma más rápida de encontrar una cosa es ponerse a buscarla en cualquier otra parte menos donde debería estar.

El adelanto de tu vuelo es directamente proporcional al retraso conque llegas al aeropuerto.

¿Cómo se echa el limón a la merluza?. Muy sencillo: Se tapan los ojos con la rodaja de pescado y después se espachurra el limón apuntando en cualquier dirección.

Siempre que se caiga al suelo algún objeto importante, no te molestes en buscarlo en cualquier lugar. Está lo mas cerca posible del centro de gravedad del mueble más grande y pesado de la habitación.

Siempre que llegas puntual a la cita no hay nadie allí para comprobarlo, y si por el contrario llegas tarde, todo el mundo habrá llegado antes que tú.

Trasto inútil es aquel que guardamos durante años y tiramos días antes de necesitarlo.

En una organización burocrática, todos los burócratas ascenderán puestos en la cadena de mando hasta alcanzar su nivel de máxima incompetencia en que se estancarán.

Si algo finalmente ha ido bien, a la larga, hubiera sido mejor que hubiera ido mal.

Los libros no se pierden cuando se prestan, excepto aquellos que tenías un interés especial en conservar.

El precio total a pagar siempre es superior al del presupuesto: exactamente 3.14 veces lo presupuestado. De ahí la importancia del número PI.

Si intentas ponerte el pijama sin dar la luz de la habitación para no despertar a la parienta las posibilidades de NO ponerte el delante detrás son practicamente 0.

Siempre que pillas esa cinta maravillosa que tantas ganas tenias de escuchar... PLANCHA! se acaban las pilas del walkman a los 30 segundos.

Cuando coges manzanas de un árbol, seguro que te encuentras (al menos) un gusano, o en su defecto medio gusano (qué asco!), si es que la manzana no está ya putrefacta!.

La intensidad sonora y olfativa del pedo es directamente proporcional al número de ajenos potenciales degustadores de la ventosidad en cuestión.

Si cuando vas bajando las escaleras del metro, oyes que este se acerca, no corras para cogerlo pues será el que viene del otro lado, eso si, pero como no corras, al llegar al andén te darás cuenta que por unos segundos perdiste el metro ( el próximo tardará 15 min).

Cuando paseas por el campo, sea cual sea el camino que sigas, no llegarás a donde quieres y, además, terminará en una valla.

Siempre desecharás la primera rebanada del pan Bimbo.

La probabilidad de entrar en una habitación a oscuras y meter los dedos en el enchufe es el doble de la de accionar el interruptor para encender la luz.

Si todo lo que usted tiene es un martillo, todo lo que vea le parecera un clavos.

Siempre que se esté viendo un partido o película en la TV en lo mejor se joderá la transmisión.

Siempre que te entren unas ganas irresistibles de cagar no habrá papel en el baño.

Todo aparato que tenga garantía de un año, fallará en el día 366 a partir de la fecha de compra.

Es imposible caerse desde el suelo. Un bebé tarda nueve meses en aprenderlo.

En la profesión de Detective Privado, si se quiere que el investigado salga de su casa, se debe encargar una hamburguesa con su ketchup y mostaza, un refresco en vaso, sin tapa, y una tacita de café. Cuando vayas a empezar a comer, y tengas todo dispuesto sobre el salpicadero del coche, seguro que sale de su casa la persona que has de seguir.

Las corbatas limpias atraen la sopa.

La probabilidad de que una tostada se caiga con el lado de la mantequilla hacia abajo es proporcional al precio de la alfombra.

Corolario : Las probabilidades se disparan cuando la tostada tiene mermelada de frutas del bosque.

Corolario del corolario : Si la tostada no cae sobre el lado de la mantequilla será porque eso habría ,al menos, tenido su gracia.

Filosofía de Murphy : Sonríe ... mañana será peor.

Comentario de O'Toole : Murphy era un optimista.

Ley de Sturgeon : El 90% de todo es una mierda.

Ley de Evans y Bjorn : No importa lo que salga mal, siempre hay alguien que lo sabía.

Ley de Olivier : La experiencia es una cosa que no tienes hasta después de haberla necesitado.

Ley de Sexophone : La probabilidad de que se rompa una cuerda del piano en pleno concierto es directamente proporcional al número de familiares y amigos asistentes a él.

Ley de Petrochev : Cuando estés en un centro comercial y suene una canción que te gusta en su sistema musical, el encargado de megafonía emitirá un mensaje.

Corolario : La duración y estupidez del mensaje es directamente proporcional a lo que te guste la canción.

Ley de Igor : Nadie es tan feo como muestra su foto del DNI.

Corolario : Existen excepciones como Igor.

Ley de la estupidez: Sólo un tonto es capaz de reproducir el trabajo de otro tonto.

Ley del agujero de Lawrance : No importa lo profundo o superficial que seas un agujero : siempre al rellenarlo habrá más tierra de la que sacaste.

Primera Ley del Rotulista : Si a 5 metros no se ven los fallos, desde el suelo, tampoco.

Axioma del Rotulista : No hay nada perfecto. Mucho menos un rótulo.

Principio de la dinámica de los obstáculos urbanos de Faroleus : Independientemente de la velocidad con la que camines, el obstáculo situado entre la chica guapísima que se cruza contigo y tú se encuentra en cualquier punto situado entre la recta que conformais los dos.

Corolario : Seguro que te lo comes.

Consecuencia del Principio de Faroleus : La probabilidad de disfrutar de la visión de dicho objetivo es igual a cero.

Definición de la Ley de Faroleus : Los objetos urbanos aparentemente inanimados adoptan una velocidad exactamente igual a la resta de las velocidades inversas de los dos elementos enfrentados.

Ley de Pejenovich : Al hacer las maletas para las vacaciones, llévase la mitad de la ropa y el doble del dinero.

Leyes de Agus sobre las latas :

- 1.- La anilla de una lata de cerveza sólo se romperá si era la última en el frigorífico.
- 2.- La cantidad de cerveza utilizable que quedará dentro de la lata es inversamente proporcional a la agitación a la que se vea sometida al abrirla con un destornillador.

Ley de Isra para reuniones de amigos : Si algo ha de suceder que desvíe la atención de todos, sucederá cuando tú estés contando tu mejor chiste.

Ley de Isra para apariciones televisivas : La probabilidad de aparecer en televisión y hacer el ridículo es directamente proporcional a los amigos que sabían que ibas a salir en la tele.  
Corolario: Si quieres que algo te salga bien, no se lo digas a nadie.

Ley de Isra para alimentos : Te darás cuenta de que un alimento estaba caducado cuando haga dos horas que lo has digerido.

Ley de Isra para relojes : Un reloj es sumergible hasta que es sumergido.

Ley de Isra para madrugadas de juerga : Las probabilidades de que una puerta chirríe son directamente proporcionales a lo tarde que llegues a casa.

Ley del Lalo : Por muy honrado que seas, el día que hagas trampas se las harás a un tramposo.

Observación de Fergury-Oldmon sobre la alergia : Las alergias solamente se presentarán cuando tu jefe, tu cliente o cualquier persona atractiva del sexo contrario que acabas de conocer esté a la distancia suficiente para recibir en su faz los resultados de tu estornudo.

Ley Lassmann: Es mejor estar sano y rico que no pobre y enfermo.

Experimento de Murchoisne (1ªLey) : Si estás intentando clavar en la pared una chincheta y ésta se te cae al suelo, no pierdas el tiempo agachándote a buscarla, porque no estará. Simplemente descálzate un pie y pisa al azar cualquier punto de la habitación, no importa lo grande que ésta sea. La chincheta estará allí.

2ª Ley de Murchoisne: Cuando una caja de chinchetas cae al suelo, la última que recojas es siempre la penúltima. (Veasé 1ª Ley de Murchoisne).

Ley de la inoportunidad de los gases de Laverne : Cuanto mayor es la intención de hacer una cagada silenciosa (paredes delgadas, novias o amistades al otro lado de la puerta, etc) mayor también será la salida incontrolada de sonidos de todas clases, sea cual fuere el cuidado que se ponga en ello.

Observación de Launegayer: Es más fácil hacer preguntas estupidas que corregir errores estupidos.

Ley de Jacob : Errar es humano.Echarle la culpa a otro es más humano todavía.

Ley del tiempo : La duración de un minuto depende del lado de la puerta del cuarto de baño en que te encuentres.

Ley de la edición de Jones: Algunos errores pasarán siempre desapercibidos hasta que se publique el libro.

Corolario de Bloch : La primera página por la que el autor abra el libro recién publicado será aquella que contenga el peor error.

Leyes de Langsam :

Todo depende.

Nada es para siempre.

Todo es a veces.

Ley del objeto perdido : Los objetos que buscas jamás aparecerán cuando los necesitas, sino cuando estés buscando cualquier otra cosa, momento en el cual, claro está, será totalmente inútil, incluso hasta un estorbo.

Colorario : Debes buscar cualquier otra cosa cuando quieras encontrar lo que realmente necesitas.

Ley de la sublimación espontánea de los objetos : Un objeto se llevará años estorbando donde a nadie conviene, y sin que nadie se moleste en quitarlo de ahí, pero, cuando sea de utilidad, se habrá sublimado de forma espontánea.

Ley de compras : No importa lo que quieras comprar, el que acaba de irse se ha llevado el último. Esta ley es especialmente activa cuando buscas un regalo el día antes del cumpleaños de alguien y tienes las ideas claras sobre lo que quieres comprarle.

Ley del restaurante : Si acabas de encender un cigarro, aparece el camarero con la comida.

Corolario : Si la comida tarda, enciende un cigarrillo.

Ley de la bombona : No importa que vivas con 4857 personas en tu casa, la bombona de butano se te acabará a tí.

Ley de Murphy en medicina : Si eres familiar de un médico y éste te ha recomendado a un compañero, todas las complicaciones posibles irán surgiendo sucesivamente durante el tratamiento.(Ley del recomendado).

Ley de Opserc : Si te encuentras solo en el campo, sácate el aparato para mear, si no aparece un chucho, aparecerá su dueño, o si no el niño que ha perdido la pelota.

Ley de Paneque : Cualquier situación,por mala que sea,es susceptible de empeorar.

Ley de los autoservicios :

El plato que le llamó la atención desde que se puso a la cola se lo llevará el que va delante de usted.

Observación de Etorre :

La otra cola es más rápida.

Variación de O'Brien a la observación de Etorre: Si se cambia de cola, la que acaba de dejar empezará a avanzar más deprisa que la nueva.

Principio de la espera :

Cuando más tiempo lleve en una cola, más probabilidades hay de que se haya equivocado de ventanilla.

Ley del Café en los Aviones:

Cuando las azafatas están a punto de servir el café , se producen turbulencias.

Corolario: Servir café en los aviones produce turbulencias.

Ley de Murphy de la guerra : Tu arma la hizo el fabricante más barato.

Ley de Hoare sobre los grandes problemas : Dentro de cada gran problema, siempre hay uno pequeño que lucha por abrirse paso.

Teorema recíproco de Sachainker para la ley de Hoare : Dentro de cada pequeño problema hay un gran problema luchando por abrirse paso.

Ley de Maier : Si los hechos no se ajustan a la teoría, deben ser desechados.

Corolario de Maier :

1.-Cuanto más amplia sea la teoría mejor será.

2.-El experimento será considerado un éxito, cuando para ajustarse a la teoría, no hay que eliminar más del 50% del mismo.

Ley del Ruso Krijansjeko Bjarnskonevo :

¡Que jodido es de pronunciar mi apellido, oye !!!.

Ley de Jacob de la visita : Si un familiar está todo el día esperando tu visita, el día que vayas a visitarlo por sorpresa no se encontrará en casa , o , a su vez , tendrá una importante visita.  
Corolario : La distancia entre el familiar y su casa es directamente proporcional a la distancia entre tu casa y la suya y al tiempo que hayas perdido.

Leyes del Juego de la Vida:

- 1°- Usted no puede ganar.
- 2°- Usted no puede empatar.
- 3°- Usted no puede abandonar el Juego.

Regla de Hamilton para la limpieza de la cristalería: La mancha que está limpiando, se encuentra al otro lado.

Corolario: Si la mancha está en el interior, queda fuera de su alcance.

El efecto "embudo": Ancho para pagar, estrecho para cobrar.

Ley de los amigos (Por Repoort) :

La culpa siempre la tiene Jarillo.

Todo se cumplirá al revés de lo que Jarillo desee.

Jarillo siempre se olvidará de darte aquello que te tenía que devolver.

Jarillo no te devuelve el dinero que le debes, pero si has de dárselo tú cuando él lo necesita.

Jarillo jorobará Internet (si lo tienes).

Jarillo gruñirá porque quiere comics.

Nunca haces caso a Jarillo porque siempre estás con tu novia (o eso es lo que dice él).

(Pon en lugar de Jarillo el nombre de tu amigo, animal o cosa.)

Maremagnum de instipulados de leyes de Repoort (basadas todas en la recopilación de una vida) Ley de...

1.-Objetos perdidos : El objeto que buscas siempre está en el último lugar donde miras.

2.-La gravitación selectiva : Los objetos al caer tienden a hacer un máximo de daño, así en todo el universo, pero se puede llevar a las puertas de tu casa. Por ejemplo, la probabilidad de que una tostada caiga sobre una alfombra con la mermelada hacia abajo es directamente proporcional al precio de la alfombra.

Corolario : Si quitas la alfombra, la tostada se verá atraída por tu ropa, o lo más caro que este debajo de ella durante su caída.

3.-La relatividad : Por fantástico que sea tu éxito o por desastroso que sea tu fracaso, hay millones de chinos a los cuales no les importa lo más mínimo.

4.-El ejecutivo : Cuando un subordinado tuyo te plantee una cuestión pertinente y difícil, mírale a los ojos como si hubiera perdido la razón; en cuanto baje la mirada, repítele la pregunta como si fuera tuya.

5.-La distancia mínima : El camino más corto entre dos puntos está siempre prohibido o es inaccesible.

6.-El médico : Nunca vayas a una consulta de un médico cuyas macetas de la sala de espera estén secas.

7.-La prudencia : No creas todo lo que oigas y digas.

8.-El aficionado al bricolage : Para no golpearse con el martillo en los dedos al clavar un clavo en la pared, basta con sostener el clavo con las dos manos.

9.-La experiencia : La experiencia es siempre algo que se adquiere demasiado tarde.

10.-La indiferencia : Todo el mundo miente. Pero importa poco, nadie escucha.

11.-Churchill : El hombre tropieza a veces casualmente con la verdad pero, en tal caso, desvía un poco su trayectoria, la evita, y sigue su camino.

12.-El orden : 2 es menor que 3, incluso para valores grandes de dos.

13.-La política fiscal : Los votantes quieren menos impuestos y más gasto público.

14.-La burocracia : Si hay alguna vía para demorar una decisión importante, la burocracia dará con ella.

15.-El consumismo :Lo importante no es cuánto cuesta un producto, sino cuanto ahorras.

16.-Las comisiones :

- a) No hables hasta pasado un buen rato, esto te hará adquirir fama de sabio.
- b) Procura ser lo más impreciso posible, así evitarás irritar a los demás.
- c) Si dudas qué decisión adoptar, apresúrate a proponer que se de nombre a una subcomisión.
- d) Sé el primero en sugerir que se levante la sesión. Es lo que todos están esperando.

17.-El cotilleo : Todos los carteros de los pueblos pequeños leen todas las postales que reparten.

18.-Las cuerdas : Si una cuerda tiene un extremo, necesariamente tiene otro.

19.-El trabajo : El primer 90% de la realización de un trabajo exige el 90% del tiempo, el otro 10% del trabajo se lleva el 95% restante del tiempo.

20.-Los genios : En el fondo de todo ser humano subyace un genio. Lo que pasa es que muchos son tan estúpidos que no son capaces de dejarlo salir a flote.

y como no...

21.-Murphy : Si algo puede ir mal, irá mal.

### **Electrónica / Electricidad**

Ley de Engli para máquinas eléctricas: Funcionaría mejor si lo enchufara.

Cuando empiezas a desmontar un aparato, quitándole los tornillos, ten por seguro que el último se te va a resistir y tendrás que volver a atornillar aquellos que has sacado.

Fusible: Disyuntor desmocrónico diferencial cuya única misión es ser protegido por el circuito que lo contiene.

En Electrónica, los semiconductores son los mejores dispositivos para proteger la integridad de los fusibles.

Un soldador caliente tiene exactamente la misma apariencia que un soldador frio.

Si montas y desmontas un aparato el suficiente número de veces, acabarás por tener dos aparatos, tristemente, distintos del original...

En general, las averías se vuelven a manifestar cuando se tiene la seguridad de que todo estaba correcto, es decir, cuando ya se han guardado las herramientas.

La experiencia aumenta proporcionalmente con el número de circuitos que uno estropea.

Si un equipo se avería, seguro que se ha roto la pieza más cara.

Si los cables se pueden conectar de dos formas distintas, la primera fundirá los plomos.

Sea  $x(t)$  un condensador electrolítico. No importa cuán te esmeres en la corroboración analítica y geométrica de cuál de las dos patas es más larga, pues al final siempre se pondrá con la polarización inversa y explotará.

Segunda parte: La probabilidad de acertar cuáles son la base, el emisor y el colector en un transistor, aún con ayuda del catálogo, es inversamente proporcional al número de huecos de la parte P multiplicado por el número de terminales del dispositivo, o lo que es lo mismo, 3.



La probabilidad de perder un componente es directamente proporcional a la importancia de éste en el sistema, e inversamente proporcional al tamaño del mismo.

Siempre que haces un cable RS232, el pin 2 está donde debería estar el 3.

Moraleja: Pongo siempre al revés y te darás cuenta que la ley se sigue cumpliendo.

Si cae el destornillador dentro de un aparato, lo hará sobre el componente más frágil o, en su defecto, en el más caro, y además en el sitio más inaccesible.

El soldador es un dispositivo que obstinadamente se volverá hacia el lado donde es seguro que algo se quemará.

Siempre se estropea aquel componente del que no tenemos repuesto.

Al montar un equipo previamente desmontado, siempre sobran tornillos.

Un fusible de 25 pesetas siempre tiene una máquina de varios millones que lo protege contra todo tipo de averías.

Haces copias en cinta?. Tírala. Total cuando vayas a usarla te dará error de lectura.

Los conductores que se emplean para el cableado, que se habían cortado previamente a su longitud correcta, en la práctica resultarán ser siempre demasiado cortos.

Corolario: Si los cortas largos, acabarán sobrando, lo que hará que de nuevo los cortes, curiosamente resultando que, al fin, resultan cortos.

Se obtiene el más variado surtido de nudos cuando se deshace un rollo de cable que con anterioridad se había enrollado con todo cuidado, a fin de que no se produjeran.

Si se necesitan cien resistencias para montar un determinado circuito, nunca habrá más de noventa y nueve en el almacén.

Siempre que falte una resistencia para completar el circuito, esta no existirá y no podrá ser reemplazada por ninguna combinación de otras existentes ni en serie ni en paralelo.

Un transistor que está protegido por un fusible ultrarrápido, en realidad no lo será, pues aquel saltará antes que el fusible, evitando que éste salte primero.

Los osciladores que deben cebarse espontáneamente, jamás arrancarán por sí solos.

Un circuito que no deba oscilar entrará espontáneamente en oscilación a la primera de cambio.

La garantía de calidad no existe.

Es inútil hacer un aparato a prueba de tontos, siempre existe un tonto capaz de saltarse cualquier protección.

La accesibilidad cuando se recuperan piezas pequeñas que se han caído de la mesa de trabajo, varía directamente con el tamaño de la pieza, e inversamente con su importancia para completar el trabajo empezado.

Los suministros necesarios para el experimento de ayer deben ser pedidos no más tarde de mañana al mediodía.

Los equipos tienden a funcionar mejor cuando se enchufan.

Ley Eléctrica de Pattison: Si un cable puede conectarse de dos formas distintas, la primera funde los plomos.

Ley de la reproducción inanimada: Si tenemos un aparato, lo desmontamos, lo montamos, lo volvemos a desmontar y lo volvemos a montar, tendremos dos aparatos (desgraciadamente distintos).

Ley de Sattinger: Funciona mejor si lo conectas.

## **Comunicaciones**

Ley de Isra para llamadas telefónicas : Siempre que llames a un amigo que hace tiempo que no te llama, descubrirás que él estaba a punto de llamarte.

Observaciones de Agustirring sobre el el teléfono :

1ª- Si al regresar a casa oyes el timbre del teléfono, hay un 99% de posibilidades de que cese de sonar justo en el momento de asir el auricular.

2ª- Si al darse esta circunstancia te sientas a esperar que repitan la llamada, ésta no se producirá NUNCA.

3ª- En el caso de que, tras golpearte la espinilla con un mueble, llegues a tiempo de contestar, resultará una llamada equivocada.

4ª- Si tienes hijas jóvenes, la probabilidad de coger tu teléfono y encontrarlo "frio" es prácticamente despreciable.

Fenómenos telefónicos de Frank:

- 1.-Si tiene lápiz, no tiene papel.
- 2.-Si tiene papel, no tiene lápiz.
- 3.-Si tiene las dos cosas, nadie le deja un mensaje.

Ley de Gilart : En la telefonía celular, la probabilidad de tener cobertura es inversamente proporcional a la necesidad que tengamos de llamar en ese momento.

La Tarifa telefónica siempre será reducida cuando no tengamos a quien llamar y será de hora punta cuando estemos conectados en cualquier sitio.

## **Los estudiantes . esos angelitos.**

Siempre suspenderás el examen que más te has preparado.

1ª Ley de los exámenes : Las pilas de la calculadora que te han durado todo el año se acabarán en mitad de tu examen final justo cuando estes haciendo la operación más difícil.

Ley de la U.N.E.D: Si los Vicerrectores de Alumnos y Educación llevan un tema para el bien de los alumnos a Junta de Gobierno de la UNED, seguro les irá mal a los alumnos.

Ley de Flanagan: La probabilidad de tropezar con la tarima de clase es directamente proporcional al número de gente que te esté mirando.

Teorema de Juanmi-Perculator: La probabilidad de aparición de un ejercicio en el examen final es directamente proporcional a la dificultad de susodicho ejercicio.

Corolario:

Aunque te lleves al examen el libro gordo de petete, los Momentos de Cortell nunca aparecerán en dicho libro.

Ley de Joseba: Si no te cabe en la chuleta todo lo que entra en el exámen, aquello que no pusiste porque "seguro que no cae" resulta ser al pregunta que vale más puntos para la nota final.

Leyes del alumno según Murphy :

- 1.- El alumno no saca ceros, colecciona huevos de colores.
- 2.- No copia, ejercita la vista.
- 3.- No solpla en los exámenes, pone las respuestas en común.

- 4.- No se distrae, examina las moscas.
- 5.- No se duerme, reflexiona.
- 6.- No fuma, se relaja.
- 7.- No hace novillos, le reclaman en el bar.
- 8.- No come chicle, fortalece la dentadura.
- 9.- No habla, intercambia opiniones.
- 10.- No enfada al profesor, estudia sus reacciones.
- 11.- No llega tarde a clase, se culturiza en el exterior.
- 12.- No está en las nubes, examina los fluorescentes.
- 13.- No pone pegatas, sirve de relaciones públicas.
- 14.- No lee revistas, se informa.
- 15.- No critica al profesor, le saca defectos.
- 16.- No le enseñan, aprende.
- 17.- No suspende, le suspenden.
- 18.- No dice tacos, se desahoga.
- 19.- No va al despacho del director, le visita.
- 20.- No le hechan de clase, va a dar una vuelta.
- 21.- No destruye la clase, la decora a su gusto.
- 22.- Cuando un alumno sale a la pizarra, toda equivocación se debe al movimiento ondulatorio de la tiza.

## **Trabajo**

Ley de Strano: Cuando todo falle, intente lo que sugirió el jefe.

Si buscas en un fichero, siempre estará la ficha en último lugar. Si por contra la buscas por el final nunca la encontrarás.

El jefe madruga pocas veces al año, sólo cuando tú llegas tarde.

En el trabajo, cuando vayas a preguntar qué persona ha hecho una cosa, esa persona estará de vacaciones.

Si llevas toda la mañana sentada en tu mesa y decides dedicarte cinco minutos para ir al water porque ya no puedes aguantar más, cuando hayas vuelto te habrán dejado tres recados en el contestador, tu jefe se habrá enterado por las quejas de los que han llamado y te echará una bronca de campeonato.

En los trabajos en grupo siempre algo irá mal, y, por supuesto, la culpa ha sido tuya.

¿Cuánto tiempo me llevará hacer un trabajo? : Método de Murphy :  
Se toma el tiempo que debe durar, se multiplica por dos, y se pasa a la unidad de tiempo inmediatamente superior.

Ejemplo: Si un trabajo me debería llevar 2 días, según Murphy tardaré  $2 \times 2 = 4$  días, es decir, 4 Semanas.

Ley de los Grandes Grupos de Report (Anexo II): El trabajo en equipo es esencial, te permitirá echarle la culpa a otro.

Ley de John Firu : Sea "A" un ejecutivo de ventas escaqueado en el Corte Inglés, comprando un regalo de cumpleaños para su mujer. Sea "B" un conocido personal o laboral de "A". DEFINICION: La probabilidad de que "B" encuentre o vea a "A" es directamente proporcional al esfuerzo que ponga éste para pasar inadvertido.

Principio de Peter: En toda organización, cualquier persona suele promocionar hasta el nivel en que se evidencia su incompetencia.

Ley de Strano : Cuando todo falle, intente lo que le sugirió el jefe.

Ley de Zymurgy sobre el trabajo voluntario: La gente siempre está dispuesta para haber hecho el trabajo terminado.

Ley de Mitchell sobre las comisiones: Cualquier problema sencillo se convierte en insalvable si se hacen las suficientes reuniones para discutirlo.

Ley de los proyectos: El esfuerzo dedicado a un proyecto es inversamente proporcional al tiempo que resta para finalizarlo. Dado un tiempo inicial grande, el esfuerzo será pequeño. A medida que el tiempo se aproxima a cero, el esfuerzo se aproxima a infinito.

Corolario: Si no fuera por el último minuto, no se haría nada.

Ley de Presupuestos: La cantidad de dinero necesaria para finalizar un proyecto, es siempre inversamente proporcional al tiempo que resta para su finalización.

Ley de Jaruk: Si fuera más barato comprar uno nuevo, la empresa insistirá en arreglar el viejo.

Seis Leyes de Murphy sobre la oficina:

1.- Las cartas importantes que no tienen faltas, engendrarán varias cuando estén en el correo.

Corolario: Los errores correspondientes aparecerán en la carta cuando el jefe la esté leyendo.

2.- Las máquinas de la oficina, que funcionan perfectamente en las horas normales de trabajo, se descompondrán en cuanto vayas a utilizarlas por las noches para asuntos personales.

3.- Las máquinas que se han roto, funcionarán perfectamente en cuanto aparezca el técnico a repararlas.

4.- Los sobres y sellos que no se pegan cuando se chupan, se quedan adheridos a cualquier cosa cuando menos se desea.

5.- Los papeles vitales demostrarán su vitalidad moviéndose espontáneamente desde su sitio, en el que usted los dejó, hasta donde no se puedan encontrar.

6.- La última persona que se marchó o despidieron de la empresa, será la que tenga la culpa de que todo vaya mal ... hasta que despidan a otra.

## **Informática**

Errar es de humanos, pero para liar las cosas de verdad, hace falta un ordenador.

Jodío Murphy, eso digo yo. La semana pasada tuve que hacer una demostración ante el gerente de una Academia con un programa de presentaciones.

Diez minutos antes se hizo una prueba y todo funcionó de maravilla.

Diez minutos después el ordenador, en plena presentación, se colgó.

Si Windows 95 puede fallar, fallará.

Nunca juegues con un sistema que funcione al 50 % de sus posibilidades, o suficientemente bien.

Siempre que te vayas a conectar a internet, se producirá la llamada que llevabas esperando durante todo el día.

Cuando no quieres que tus padres sepan que estás utilizando el ordenador, pueden pasar varias cosas:

- a) El puñetero ventilador va y se jode.
- b) La impresora se vuelve loca y empieza a funcionar y mete un ruido que no veas.
- c) Te has olvidado de apagar los altavoces del ordenador.
- d) Al pulsar el botón para encenderlo va y salta el automático.
- e) (Esta es la más probable) Tu padre te ve, y a tomar por tajas.  
...Todo esto si el ordenador funciona, claro!.

Un programa tiene más posibilidades de no funcionar:

- a) Cuanto más lo necesitas.
- b) Cuantas más ganas tenías de probarlo.
- c) Cuanto menos hace que ampliaste la RAM de tu ordenador (en ese caso aparecerá un mensaje de "memoria insuficiente").
- d) Cuantos más amigos has reunido en tu casa para enseñárselo.

Cada vez que dibujes con el mouse padecerás un ataque de Parkinson pasajero.

Si decides no hacer una copia de seguridad de un diskette, su esperanza de vida se reducirá drásticamente.  
Corolario: Si decides que no hace falta que grabes esos archivos tan preciados en diskettes porque ya están grabados en el disco duro, sólo por pensarlo harás que aumente la probabilidad de que un virus infecte tu ordenador.

Siempre que te conectes al chat en busca de alguien concreto, en ese momento no estará.

De todas las cosas que se pueden hacer con un ordenador, las más inútiles siempre son las más divertidas.

Un programa de ordenador siempre hará lo que le ordenes que haga, no lo que quieres que haga.

La velocidad de carga de la página WEB que deseas ver es inversamente proporcional al interés por ella.

Siempre le tocará el teclado ergonómico al que no sabe mecanografía.

Siempre que quieras instalar un programa que tarde mucho en configurarse, lo harás cuando te queden diez minutos para irte a casa y, evidentemente, llegarás tarde.

La probabilidad de fallo de un disco duro es directamente proporcional al tiempo transcurrido desde el último backup.

Siempre grabarás tus trabajos finales escolares en diskettes que están dañados y que son imposibles de leer.

Empieces por el que empieces, siempre encontrarás el programa deseado en el último disquete que queda.

En los diskettes, los bad cluster siempre salen en el lugar en donde hay el programa ejecutable o en su defecto el programa más importante.

Cuando compramos un Pentium 166 y estamos seguros de que no se quedará corto, a las tres horas aparece un maldito procesador el doble de rápido.

Si tu navegador de Internet no está muy católico, funcionará siempre excepto cuando traigas a un amigo para enseñárselo.

Si intentas instalar una tarjeta de sonido con W'95 siempre sonarán unas campanas por los altavoces y leerás "error ,W'95 no ha podido detectar su tarjeta de sonido".

Si un ordenador con Windows 95 instalado funciona correctamente, es que algún componente de dicho ordenador está defectuoso.

Si se ha de ir la luz, se irá cuando estés desfragmentando el disco duro.

Si aparece un mensaje de error desconocido, en la pantalla de tu ordenador, la explicación siempre está en aquel manual que no tienes a mano, ni posibilidades de conseguir.

Si un programa funciona a la primera, es que ese programa ya se ha quedado obsoleto.

Cuando al compilar un programa no da errores de compilación, eso quiere decir que el programa no hará lo que nosotros queremos que haga.

Si tienes instalado el Win'95 asegúrate de formatear dos veces el disco duro si no quieres que te aparezca un alien.

Leyes de los errores del Windows'95 :

- 1.- El detector de errores de Windows 95 nunca detectará el error de que se trate.
- 2.- Cuando pulsemos el botón de ignorar el error, el error nos ignorará a nosotros.
- 3.- Tras un error que intentemos saltar, siempre habrá otro.

4.- La frase del año será "General Protection Fault".

Contra-efecto "demo": Una demo siempre funcionará correctamente hasta que toque algo tu (hasta ahora) cliente.

Ley de José : Siempre que estés en alguna sección de internet/infovía en la que no te gustaría que tu familia se enterase que has estado, esta quedará marcada con un color diferente al de las otras opciones con una probabilidad directamente proporcional a la vergüenza/buya que te vayan a echar, o lío en el que te vayas a meter.

Ley del familiar manazas : Cuando tu hermana/o utiliza el ordenador, no se por qué cuando tu lo enciendes, automáticamente, se activa Windows a prueba de fallos. (Eso si se enciende.)

Leyes de ecuación para ordenadores :

La probabilidad de conectar con un chat es inversamente proporcional al retraso con que estés llegando respecto de la hora a la que quedaste en estar.

Cuando estes a punto de terminar de hacer un trabajo de mas de 20 folios en el ordenador, por una extraña circunstancia, habrá un apagón.

Si tú no puedes pasarte un juego, todo aquél al que se lo dejés podrá.

La intensidad con que se oye el pitido de arranque del ordenador es directamente proporcional a las ganas que tienes de que nadie se dé cuenta de que lo has encendido para ver ese CD-ROM guarrete que te han dejado.

Corolario: Tus padres, que nunca entran en tu habitación, entrarán justo cuando la imagen de la tía despatarrada ocupa toda la pantalla.

Ley de la jodida persianita :

Si la persiana de protección de un disquete se queda atorada en la disquetera, hará de esta su nuevo hogar.

Axioma de Martin sobre el desarrollo de software en equipo: No Importa lo complejo y oscuro que sea el error que cometa el desarrollador más experimentado. El más novato siempre lo hará público y lo solucionará en tiempo record.

Postulado de Troutman sobre Programación (nº5): Si se ha diseñado el editor de entrada de tal forma que rechace todas las entradas nocivas, siempre habrá algún idiota que descubre el método para que se cuelen los datos.

Ley de los informáticos de mantenimiento en las grandes empresas: Del documento más importante nunca hay copia de seguridad.

Ley de Isra para correo electrónico: La probabilidad de que el ordenador se cuelgue cuando quieres enviar un mensaje es directamente proporcional al tiempo que hayas pasado escribiendo el mensaje.

Ley de wasser-leiner: La probabilidad de que un nuevo hardware instalado en la maquina funcione a la primera es inversamente proporcional a las ganas de usarlo de su feliz propietario.

Conclusión deductiva de Menzinsky :

Premisa : El programa nunca es del agrado del jefe.

Consecuencia : El programador no sabe lo que quiere el jefe.

El problema: El jefe no sabe lo que quiere.

Ley de Pierce :

En cualquier sistema computerizado, la máquina malinterpretará, construirá mal, imprimirá mal, o no evaluará una operación o una subrutina, siempre que funcione por primera vez.

1ªLey del programador informático: Haz un programa que hasta un tonto pueda usarlo, que solo un tonto lo comprará.

Ley de Isra para faltas de ortografía: El corrector ortográfico de tu procesador de texto se saltará siempre las faltas más garrafales.

Ley de las comunicaciones: Un módem es una máquina para ampliar los problemas de tu ordenador a los de los demás.

En busca del material perdido: Los discos flexibles para el programa de ayer, deben pedirse no más tarde de mañana al mediodía.

Otra: No se perderá un programa del que uno tenga copias.

Ley de Lubarsky sobre la Entomología Cibernética: ¡¡¡SIEMPRE QUEDA ALGÚN VIRUS!!!

### **Ciencia / Investigación**

Aplicación del conocido principio de la ciencia : " Los errores ni se crean ni se destruyen sólo se transforman ".

Todos los valores de las constantes a fin de cuentas resultan ser variables.

Si el experimento funciona, señal que está usando un aparato equivocado.

Por definición,cuando uno investiga lo desconocido, no sabe lo que encontrará.

Ningún experimento es nunca un completo fracaso, puede siempre servir como un mal ejemplo.

Un experimento se puede considerar un éxito si no más del 50% de las medidas observadas deben ser descartadas para obtener cierta correspondencia con la teoría.

Un bisturí que es incapaz de cortar el tejido de un animal enfermo, corta perfectamente la mano de un ayudante.

El diagnóstico que antes se descarta será el definitivo.

Las agujas desechadas tienen afinidad por los dedos.

Los perros siempre muerden por vez primera en nuestra clínica.

La probabilidad de que se te muera un perro en una cirugía es directamente proporcional a:

- a) El coste de la cirugía.
- b) El valor del perro.
- c) La mala leche del dueño.

Corolario : Esta probabilidad tiende a 100 si el propietario del animal es abogado.

Ley de Engli para las Ciencias : La ciencia exacta no existe, sólo són rumores.

Comentario de Repoort sobre la Historia: La Historia es la Ciencia que estudia lo que nunca sucede dos veces. La historia se repite, ese es el mayor error de la Historia.

Ley de Darwin : La naturaleza, si puede, te venderá la moto. Y también los discipulos de Darwin.

Leyes de Repoort sobre el descubrimiento científico: Si es verde o se retuerce, es Biología. Si apesta, es Química. Si no funciona, es Física. Si es incomprensible, es Matematicas. Si no tiene sentido, es Filosofía.

Ley de Murphy de las Matemáticas : Cuanto más evidente resulta un teorema, más difícil es demostrarlo.

Ley de Juggle : Todo lo que no existe, funciona perfectamente, y viceversa.

Constante de Patrick : Es aquella cantidad que multiplicada, dividida, sumada o restada del resultado obtenido, da el resultado deseado.

Ir arriba

### **Fenómenos Meteorológicos**

La velocidad del viento es directamente proporcional al precio del peinado.

Cuando vayas al parque en un día muy caluroso no te molestes en buscar banco, el único que no estará ocupado es en el que más pega el sol.

Si llueve, porque llueve, si hace calor, porque hace calor; el caso es que en semana, el tiempo siempre resulta inapropiado.

Corolario: Tenemos el consuelo de que los fines de semana hace siempre buenísimo, aunque caigan "chuzos de punta".

Principios de Agus sobre los paraguas:

1º- Es científicamente imposible que llueva un día nublado si hemos cargado con el paraguas al salir de casa.

2º- La posibilidad de olvidar un paraguas en un bar es directamente proporcional al número de copas consumidas y a la cantidad de lluvia que comenzará a caer momentos después de haber abandonado el local en cuestión.

3º- Una vez olvidado un paraguas en un bar, se crea una marcada tendencia a llover cuando estemos en un lugar sin cobijo posible y equidistante entre el bar y nuestra casa.

4º- Cuando, desoyendo los consejos de X ( siendo X el familiar más allegado ), despreciemos unas ligeras nubecillas y salgamos sin paraguas, la posibilidad de que llueva a cántaros será tanto mayor cuanto más aficionado sea X a repetir "Te lo advertí".

5º- En caso de visita, la probabilidad de que un amigo reconozca su paraguas en nuestro paraguero es directamente proporcional al precio de dicho artefacto y al sonrojo de nuestra esposa.

### **Vehículos**

Ley de Murphy : La curva más peligrosa es siempre la siguiente.

El número de camiones, autobuses y moñas al volante que te encuentras por kilómetro de carretera recorrido es directamente proporcional a la prisa que tengas por llegar a tu destino.

Si dos coches se han de encontrar en una carretera desértica, lo harán en el puente o en su defecto en el lugar más estrecho.

Un 4x4 sólo sirve para quedarse atascado en los lugares más inaccesibles.

La probabilidad de que aparezca un coche de frente es directamente proporcional a la prisa que tengas.

Siempre que se acaba de lavar el coche, llueve.

Si andas en bici de montaña , pincharás dos veces en el mismo día , pero solo podrás reparar una vez , todo esto lo más lejos posible de cualquier lugar habitado.

Si coges una bicicleta... da igual que dirección tomes o de qué manera la uses... siempre irás cuesta arriba o en contra viento.

Si echas a caminar, el autobús llegará precisamente cuando te encuentres a mitad de camino entre las dos paradas.



El primer insecto en golpear el parabrisas limpio cae directamente delante de tus ojos.

La velocidad a la que avanza una caravana es inversamente proporcional a la prisa que tienes.

Leyes de Alvarez:

- 1.-Cuando tienes prisa, el semáforo siempre está en rojo.
- 2.-Siempre conduces el más inútil.
- 3.-Las visitas llegarán cuando la casa esté patas arriba y tú "con estos pelos".

Leyes de la aleatoriedad circulatoria:

Ley 1.-Ya sea largo o corto el trayecto que piensas realizar en automóvil, ocurrirá que los coches que llevan tu misma dirección tienden a estar agrupados delante de tí, pues incomprensiblemente parecían saber a que hora te pondrías en camino.

Corolario:No madrugues, es igual, esta ley es inexorable.

Ley 2.-Las probabilidades de alcanzarlos en tramos de fácil adelantamiento son , de hecho , despreciables.

Ley 3.-Cuando , ya en tramo de difícil adelantamiento, alcances al "pelotón" que te precede, "conjunción directa" , y que hasta ese preciso momento mantenía un estable orden posicional, te encontrarás con que todos desean adelantarse unos a otros iniciando todo tipo de maniobras y haciéndote prácticamente imposible adelantarles.

Ley 4.- Si se acabara el tramo de difícil adelantamiento ocurrirá la "conjunción inversa" , que consiste en que en ese momento os encontrareis con otro pelotón de vehículos que viene en dirección contraria , en perfecto orden posicional estable y manteniendo los vehículos entre sí la máxima distancia que sea suficiente para impedir el adelantamiento a los vehículos que vais en tu pelotón.

Ley 5.-Si a pesar de las leyes anteriores quedara alguna probabilidad de adelantamiento, en ese momento ocurrirá la peor de las conjunciones, conocida por la "conjunción fatal" y es que adelantarás a un radar de la policía y serás multado, retenido y castigado con todo el rigor de la ley y...volverás a estar en la cola del pelotón.

Ley 6.-Una vez hayas llegado a tu destino con el consiguiente retraso acumulado, te encontrarás con la "conjunción estática", en la que observarás como incomprensiblemente el coche que te precede en el semáforo pierde todo el tiempo posible hasta que éste se pone ámbar y en ese momento, de un ágil acelerón, supera el obstáculo, quedándote tú con tres posibilidades :

1.- Saltarte el semáforo en rojo... mal asunto, está la policía en la esquina y te puedes quedar sin pasta y sin permiso de conducir...

2.- Empezar a pitar, dar luces, soltar improperios...

3.- Resignación , la naturaleza es así y no vamos a estar todo el día protestando por la ley de la gravedad, el efecto Venturi o aquello del Boile-Mariote.

Ley del tapón: La intensidad del atasco de tráfico es directamente proporcional al tiempo que esté dirigiendo el tráfico la Policía Municipal.

## **Parejas**

Ley de Agony : Si te gusta una tía , es que tiene novio (y lo mismo a la inversa).

Todas aquellas "tías buenas" que te tiran los trastos cuando tienes novia, se olvidan de ti en cuanto cortas con esta.

La probabilidad de que una tía del IRC sea una tía de verdad es inversamente proporcional a las ganas que tiene de contactar con chicos...

En una estación de metro, si una tía buenísima se queda entre dos vagones para entrar, jamás escogerá aquél en el que uno vaya (reversible para ellas).

El día que te deja tu novia, todas las mujeres con las que intentas desahogarte tienen su mismo nombre.

Siempre que ves a una chica que está como un tren en la playa, a unos pocos metros ves a su respectivo novio.

Si te gusta una rubia , te casarás con una morena. Que te gustan las morenas , te casarás con una rubia ... o si eso no se cumple , seguro que se tiñe el pelo...

Ley de L.A. : Cuando tu novio/a te diga que quiere presentarte a sus padres o que te invitan a comer/cenar , quiere decir que te deja en menos de dos semanas.

Ley Webera : La gente por la que te sientes atraído siempre piensa que le recuerdas a otra persona.

Ley de Jogger : La belleza de una persona es inversamente proporcional a la oportunidad que tengas de ligar con ella.

Corolario : Si una persona de gran belleza liga al primer intento, es que tiene algún defecto horroroso oculto.

Estimación personal de Jogger sobre la inoportunidad estética : Si terminas tu relación con una novia fea, la próxima vez con que te encuentres con ella se habrá convertido en la chica más guapa del barrio (esta ley funciona para ambos sexos).

Paradoja de Hoffermañ sobre la Ley de Jogger : Nunca se debe tratar de ligar con alguien mucho más guapo/a que vosotros/as.

Ley de pibas : La probabilidad de salir con la chica que te gusta es directamente proporcional al sentimiento de repudia que te tiene.

Ley de las parejas (Por Repoort) : Las probabilidades de que, cuando estés con tu novia en tu casa a solas aparezcan tus padres, es directamente proporcional a lo que te divirtieses haciendo lo que estuvieses haciendo o lo bien que os lo estuvieseis pasando. La hermana pequeña de la susodicha fêmeina aparecerá siempre por la puerta en el momento más comprometido. El precio del chantaje dependerá de lo que no esteis dispuestos a darle o de no tomar represalias.

Fórmula : Cuanto más tiempo queraís pasar tú y tu novia juntos siempre habrá algo (retraso de autobuses, atascos, etc.) o alguien (amigos, compañeros, reuniones..) que harán que este tiempo se reduzca incluso hasta desaparecer. (Dedicado a Silaia de parte de Mahdi.)

## **FENÓMENOS METEOROLÓGICOS**

La velocidad del viento es directamente proporcional al precio del peinado.

Cuando vayas al parque en un día muy caluroso no te molestes en buscar banco, el único que no estará ocupado es en el que más pega el sol.

Si llueve, porque llueve, si hace calor, porque hace calor; el caso es que en semana, el tiempo siempre resulta inapropiado.

Corolario:

Tenemos el consuelo de que los fines de semana hace siempre buenísimo, aunque caigan "chuzos de punta".

Principios de Agus sobre los paraguas:

1º- Es científicamente imposible que llueva un día nublado si hemos cargado con el paraguas al salir de casa.

2º- La posibilidad de olvidar un paraguas en un bar es directamente proporcional al número de copas consumidas y a la cantidad de lluvia que comenzará a caer momentos después de haber abandonado el local en cuestión.

3°- Una vez olvidado un paraguas en un bar, se crea una marcada tendencia a llover cuando estemos en un lugar sin cobijo posible y equidistante entre el bar y nuestra casa.

4°- Cuando, desoyendo los consejos de X ( siendo X el familiar más allegado ), despreciemos unas ligeras nubecillas y salgamos sin paraguas, la posibilidad de que llueva a cántaros será tanto mayor cuanto más aficionado sea X a repetir "Te lo advertí".

5°- En caso de visita, la probabilidad de que un amigo reconozca su paraguas en nuestro paraguero es directamente proporcional al precio de dicho artefacto y al sonrojo de nuestra esposa.

## **HACER LAS COLAS**

Ley Avanzada De Vile Sobre El Arte De Hacer Cola.

Si se dirige corriendo hacia una cola corta, antes de que llegue será larguísima.  
Cuando esté esperando en una cola muy larga, la gente que está detrás de usted maniobrá y se colocará en la caja que acaba de abrir.

Si abandona durante un segundo una cola corta, se convertirá en una larga hilera.

Si se encuentra usted en una cola corta, la gente de delante colará a todos sus amigos y parientes y se convertirá en una cola larguísima.

Una cola corta en el exterior de un edificio se convertirá en una cola larguísima en el interior.

Si se queda parado en un sitio el tiempo suficiente, se formará una cola detrás de usted.

Ley De Heid Sobre Las Colas.

Llegue a la hora que llegue, siempre habrá más gente en la cola.

Ley De Los Autoservicios. El plato que le llamó la atención desde que se puso usted en la cola se lo llevará el que va delante de usted.

Ley de Compras :

No importa lo que quieras comprar, el que acaba de irse se ha llevado el último. Esta ley es especialmente activa cuando buscas un regalo el día antes del cumpleaños de alguien y tienes las ideas claras sobre lo que quieres comprarle.

Observación De Etorre.

La otra cola es más rápida.

Variación De O'brien A La Observación De Etorre.

Si cambia de cola, la que acaba de dejar empezará a avanzar más deprisa que la nueva.

Corolario de Kenton.

Si vuelve a la primera, lo único que conseguirá es que se produzca un tumulto y todo el mundo se mosquee con usted.

Principio De La Espera.

Cuanto más tiempo lleva en una cola, más probabilidades hay de que se haya equivocado de ventanilla.

Regla De Flugg.

El cajero más lento siempre está en la caja rápida.

## **TRABAJO**

Si buscas en un fichero, siempre estará la ficha en último lugar. Si por contra la buscas por el final nunca la encontrarás.

El jefe madruga pocas veces al año, sólo cuando tú llegas tarde.

En el trabajo, cuando vayas a preguntar qué persona ha hecho un cosa, esa persona estará de vacaciones.

Si llevas toda la mañana sentada en tu mesa y decides dedicarte cinco minutos para ir al water porque ya no puedes aguantar más, cuando hayas vuelto te habrán dejado tres recados en el contestador, tu jefe se habrá enterado por las quejas de los que han llamado y te echará una bronca de campeonato.

En los trabajos en grupo siempre algo irá mal, y, por supuesto, la culpa ha sido tuya.

¿Cuánto tiempo me llevará hacer un trabajo?: Método de Murphy :

Se toma el tiempo que debe durar, se multiplica por dos, y se pasa a la unidad de tiempo inmediatamente superior.

Ejemplo: Si un trabajo me debería llevar 2 días, según Murphy tardaré  $2 \times 2 = 4$  días, es decir, 4 Semanas.  
Ley De Edwards Sobre El Esfuerzo/Tiempo  
Esfuerzo x Tiempo = Constante.  
Dado un tiempo inicial grande para hacer algo, el esfuerzo inicial será pequeño. A medida que el tiempo se aproxima a cero, el esfuerzo tiende a infinito.

Corolario:  
Si no fuera por el último minuto, no se haría nada.

Ley de los Grandes Grupos de Repoort (Anexo II):  
El trabajo en equipo es esencial, te permitirá echarle la culpa a otro.

Ley de Jaruk:  
Si fuera mas barato comprar uno nuevo, la empresa insistirá en arreglar el viejo.

Ley de John Firu:  
Sea "A" un ejecutivo de ventas escaqueado en el Corte Inglés, comprando un regalo de cumpleaños para su mujer. Sea "B" un conocido personal o laboral de "A". DEFINICION: La probabilidad de que "B" encuentre o vea a "A" es directamente proporcional al esfuerzo que ponga éste para pasar inadvertido.

Ley De Mitchell Sobre Las Comisiones:  
Cualquier problema sencillo se convierte en insalvable si se hacen las suficientes reuniones para discutirlo.

Leyes De Murphy Sobre La Oficina:

- 1.-Las cartas importantes que no tienen faltas, engendrarán varias cuando estén en el correo.  
Corolario: Los errores correspondientes aparecerán en la carta cuando el jefe la esté leyendo.
- 2.- Las máquinas de la oficina, que funcionan perfectamente en las horas normales de trabajo, se descompondrán en cuanto vayas a utilizarlas por las noches para asuntos personales.
- 3.- Las máquinas que se han roto, funcionarán perfectamente en cuanto aparezca el técnico a repararlas.
- 4.- Los sobres y sellos que no se pegan cuando se chupan, se quedan adheridos a cualquier cosa cuando menos se desea.
- 5.- Los papeles vitales demostrarán su vitalidad moviéndose espontáneamente desde su sitio, en el que usted los dejó, hasta donde no se puedan encontrar.
- 6.- La última persona que se marchó o despidieron de la empresa, será la que tenga la culpa de que todo vaya mal... hasta que despidan a otra.

Ley De Norris:  
La ola de calor aparece justo cuando se estropea el aire acondicionado de la oficina.

Ley de Presupuestos:  
La cantidad de dinero necesaria para finalizar un proyecto, es siempre inversamente proporcional al tiempo que resta para su finalización.

Ley De Los Proyectos:  
El esfuerzo dedicado a un proyecto es inversamente proporcional al tiempo que resta para finalizarlo.  
Dado un tiempo inicial grande, el esfuerzo será pequeño. A medida que el tiempo se aproxima a cero, el esfuerzo se aproxima a infinito.

Ley de Strano:  
Cuando todo falle, intente lo que le sugirió el jefe.

Ley De Walker Para El Trabajo Doméstico.  
Siempre hay más ropa para lavar que ropa limpia.

Refutación de Clive a la Ley de Walker.  
Si está limpia, no es ropa.

Ley De Zymurgy Sobre El Trabajo Voluntario:  
La gente siempre esta dispuesta para haber hecho el trabajo terminado.

Principio De Peter.  
En cualquier jerarquía, todo empleado tiende a incrementar su nivel de incompetencia.

Corolarios:  
Con el tiempo, todos los puestos tienden a que los ocupe un empleado incompetente.  
El trabajo lo realiza un empleado que todavía no ha alcanzado el nivel ideal de incompetencia.

## **LAS VACACIONES**

Siempre que vayas a beber a una fuente pública en verano, estarán los típicos niños con sus globos de agua y como no, acabarás  
Un camarero es la persona capaz de ver todas las manos levantadas y no atender la tuya.

Ley Del Avión:  
Cuando tiene que hacer un transbordo, si el avión en el que va lleva retraso, el otro no lo lleva.

Ley De Kauffman Sobre Los Aeropuertos.  
La distancia a la puerta de embarque es inversamente proporcional al tiempo que se dispone para no perder el vuelo.

Postulado De Lemar Sobre El Aparcamiento:  
Si tuvo que dejar el coche a seis manzanas, encontrará dos huecos justo a la entrada del edificio.

Ley De La Llegada.  
Los que viven más cerca, llegan más tarde.

Ley De Parson Sobre Los Pasaportes.  
Nadie es tan feo como en la foto del pasaporte.

Ley de Pejenovich:  
Al hacer las maletas para las vacaciones, llévese la mitad de la ropa y el doble del dinero.

Ley del restaurante:  
Si acabas de encender un cigarro, aparece el camarero con la comida.

Corolario:  
Si la comida tarda, enciende un cigarrillo.

Ley De Rogers.  
En cuanto la azafata sirve el café, el avión entra en zona de turbulencias.

Explicación de Davis a la Ley de Rogers.  
Servir café en un avión produce turbulencias.

Ley De Sir Walter.  
La tendencia del humo de un fuego de campamento a dirigirse a la cara de una persona es directamente proporcional a la sensibilidad de esa persona al humo.

Ley De Thiessen Sobre La Gastronomía  
La dureza de la mantequilla es directamente proporcional a la blandura de la tostada.

Primera Ley Del Viaje.  
Siempre se tarda más en ir que en volver.

Principio Básico Del Equipaje.  
Se ponga junto a la cinta transportadora que se ponga, su equipaje vendrá por otra.

>Axioma De Winfield Sobre El Arte De Dar Una Dirección.

La posibilidad de perderse es directamente proporcional al número de veces que le digan "no puedes perderte".

Dilema De Diner.

Las corbatas limpias atraen la sopa.

## **LOS AUTOMÓVILES**

El número de camiones, autobuses y moñas al volante que te encuentras por kilómetro de carretera recorrido es directamente proporcional a la prisa que tengas por llegar a tu destino.

Si dos coches se han de encontrar en una carretera desértica, lo harán en el puente o en su defecto en el lugar más estrecho.

Un 4x4 sólo sirve para quedarse atascado en los lugares más inaccesibles.

La probabilidad de que aparezca un coche de frente es directamente proporcional a la prisa que tengas.

Siempre que se acaba de lavar el coche, llueve.

Si andas en bici de montaña, pincharás dos veces en el mismo día , pero solo podrás reparar una vez , todo esto lo más lejos posible de cualquier lugar habitado.

Si agarrás una bicicleta... da igual que dirección tomes o de qué manera la uses... siempre irás cuesta arriba o en contra viento.

Si echas a caminar, el autobús llegará precisamente cuando te encuentres a mitad de camino entre las dos paradas.

El primer insecto en golpear el parabrisas limpio cae directamente delante de tus ojos.

La velocidad a la que avanza una caravana es inversamente proporcional a la prisa que tienes.

Leyes de Alvarez:

- 1.-Cuando tienes prisa, el semáforo siempre esta en rojo.
- 2.-Siempre conduce el más inútil.
- 3.-Las visitas llegarán cuando la casa esté patas arriba y tú "con estos pelos".

Leyes De La Aleatoriedad Circulatoria:

Ley 1.-Ya sea largo o corto el trayecto que piensas realizar en automóvil, ocurrirá que los coches que llevan tu misma dirección tienden a estar agrupados delante de tí, pues incomprensiblemente parecían saber a que hora te pondrías en camino.

Corolario: No madrugues, es igual, esta ley es inexorable.

Ley 2.-Las probabilidades de alcanzarlos en tramos de fácil adelantamiento son , de hecho , despreciables.

Ley 3.-Cuando, ya en tramo de difícil adelantamiento, alcances al "pelotón" que te precede, "conjunción directa" , y que hasta ese preciso momento mantenía un estable orden posicional, te encontrarás con que todos desean adelantarse unos a otros iniciando todo tipo de maniobras y haciéndote prácticamente imposible adelantarles.

Ley 4.- Si se acabara el tramo de difícil adelantamiento ocurrirá la "conjunción inversa" , que consiste en que en ese momento os encontrareis con otro pelotón de vehículos que viene en dirección contraria , en perfecto orden posicional estable y manteniendo los vehículos entre sí la máxima distancia que sea suficiente para impedir el adelantamiento a los vehículos que vais en tu pelotón.

Ley 5.-Si a pesar de las leyes anteriores quedara alguna probabilidad de adelantamiento, en ese momento ocurrirá la peor de las conjunciones, conocida por la "conjunción fatal" y es que adelantarás a un radar de la policía y serás multado, retenido y castigado con todo el rigor de la ley y... volverás a estar en la cola del pelotón.

Ley 6.-Una vez hayas llegado a tu destino con el consiguiente retraso acumulado, te encontrarás con la "conjunción estática", en la que observarás como incomprensiblemente el coche que te precede en el semáforo pierde todo el tiempo posible hasta que éste se pone ámbar y en ese momento, de un ágil acelerón, supera el obstáculo, quedándote tú con tres posibilidades:

- 1.- Saltarte el semáforo en rojo... mal asunto, está la policía en la esquina y te puedes quedar sin pasta y sin permiso de conducir...

2.- Empezar a pitar, dar luces, soltar improperios...

3.- Resignación, la naturaleza es así y no vamos a estar todo el día protestando por la ley de la gravedad, el efecto Venturi o aquello del Boile-Mariote.

Ley De Drew Sobre La Biología En La Autopista.

El primer bicho que se estrella contra un parabrisas, lo hace siempre a la altura de los ojos.

Ley de Murphy:

La curva más peligrosa es siempre la siguiente.

Ley Del Tapón:

La intensidad del atasco de tráfico es directamente proporcional al tiempo que esté dirigiendo el tráfico la Policía Municipal.

Leyes Del Tráfico.

El carril lento en el que ha estado parado tanto tiempo, empezará a moverse cuando usted se haya cambiado al otro.

La hora de margen que tomó por el tráfico se quedará corta, porque se pasará hora y media en un atasco.

## **CIENCIA**

Todos los valores de las constantes a fin de cuentas resultan ser variables.

Si el experimento funciona, señal que está usando un aparato equivocado.

Por definición, cuando uno investiga lo desconocido, no sabe lo que encontrará.

Ningún experimento es nunca un completo fracaso, puede siempre servir como un mal ejemplo.

Un experimento se puede considerar un éxito si no más del 50% de las medidas observadas deben ser descartadas para obtener cierta correspondencia con la teoría.

Un bisturí que es incapaz de cortar el tejido de un animal enfermo, corta perfectamente la mano de un ayudante.

El diagnóstico que antes se descarta será el definitivo.

Las agujas desechadas tienen afinidad por los dedos.

Los perros siempre muerden por vez primera en nuestra clínica.

La probabilidad de que se te muera un perro en una cirugía es directamente proporcional a:

a) El coste de la cirugía.

b) El valor del perro.

c) La mala leche del dueño.

Corolario: Esta probabilidad tiende a 100 si el propietario del animal es abogado.

Aplicación del conocido principio de la ciencia:

Los errores ni se crean ni se destruyen sólo se transforman".

Ley de Darwin:

La naturaleza, si puede, te venderá la moto. Y también los discípulos de Darwin.

Ley de Engli para las Ciencias:

La ciencia exacta no existe, sólo son rumores.

Ley de Juggle:

Todo lo que no existe, funciona perfectamente, y viceversa.

Ley de Murphy de las Matemáticas:

Cuanto más evidente resulta un teorema, más difícil es demostrarlo.

Leyes de Repoort sobre el descubrimiento científico:

Si es verde o se retuerce, es Biología. Si apesta, es Química. Si no funciona, es Física. Si es incomprensible, es Matemáticas. Si no tiene sentido, es Filosofía.

Comentario de Repoort sobre la Historia: La Historia es la Ciencia que estudia lo que nunca sucede dos veces. La historia se repite, ese es el mayor error de la Historia.

Constante de Patrick:

Es aquella cantidad que multiplicada, dividida, sumada o restada del resultado obtenido, da el resultado deseado.

## MECÁNICA/ELECTRÓNICA

Cuando empezás a desmontar un aparato, quitándole los tornillos, ten por seguro que el último se te va a resistir y tendrás que volver a atornillar aquellos que has sacado.

Fusible: Disyuntor desmocrónico diferencial cuya única misión es ser protegido por el circuito que lo contiene.

En Electrónica, los semiconductores son los mejores dispositivos para proteger la integridad de los fusibles.

Un soldador caliente tiene exactamente la misma apariencia que un soldador frío.

Si montas y desmontas un aparato el suficiente número de veces, acabarás por tener dos aparatos, tristemente, distintos del original...

En general, las averías se vuelven a manifestar cuando se tiene la seguridad de que todo estaba correcto, es decir, cuando ya se han guardado las herramientas.

La experiencia aumenta proporcionalmente con el número de circuitos que uno estropea.

Si un equipo se avería, seguro que se ha roto la pieza más cara.

Primera parte: Sea  $x(t)$  un condensador electrolítico. No importa cuán te esmeres en la corroboración analítica y geométrica de cuál de las dos patas es más larga, pues al final siempre se pondrá con la polarización inversa y explotará.

Segunda parte: La probabilidad de acertar cuáles son la base, el emisor y el colector en un transistor, aún con ayuda del catálogo, es inversamente proporcional al número de huecos de la parte P multiplicado por el número de terminales del dispositivo, o lo que es lo mismo, 3.

La probabilidad de perder un componente es directamente proporcional a la importancia de éste en el sistema, e inversamente proporcional al tamaño del mismo.

Siempre que haces un cable RS232, el pin 2 está donde debería estar el 3.

Moraleja: Ponlo siempre al revés y te darás cuenta que la ley se sigue cumpliendo.

Si cae el destornillador dentro de un aparato, lo hará sobre el componente mas frágil o, en su defecto, en el mas caro, y además en el sitio más inaccesible.

El soldador es un dispositivo que obstinadamente se volverá hacia el lado donde es seguro que algo se queme.

Siempre se estropea aquel componente del que no tenemos repuesto.

Al montar un equipo previamente desmontado, siempre sobran tornillos.

Los conductores que se emplean para el cableado, que se habían cortado previamente a su longitud correcta, en la práctica resultarán ser siempre demasiado cortos.

Corolario: Si los cortas largos, acabarán sobrando, lo que hará que de nuevo los cortes, curiosamente resultando que, al fin, resultan cortos.

Se obtiene el más variado surtido de nudos cuando se deshace un rollo de cable que con anterioridad se había enrollado con todo cuidado, a fin de que no se produjeran.

Si se necesitan cien resistencias para montar un determinado circuito, nunca habrá más de noventa y nueve en el almacén.

Siempre que falte una resistencia para completar el circuito, esta no existirá y no podrá ser reemplazada por ninguna combinación de otras existentes ni en serie ni en paralelo.

Un transistor que está protegido por un fusible ultrarrápido, en realidad no lo será, pues aquel saltará antes que el fusible, evitando que éste salte primero.

Los osciladores que deben cebarse espontáneamente, jamás arrancarán por sí solos.

Un circuito que no deba oscilar entrará espontáneamente en oscilación a la primera de cambio.

La garantía de calidad no existe.

Es inútil hacer un aparato a prueba de tontos, siempre existe un tonto capaz de saltarse cualquier protección.

La accesibilidad cuando se recuperan piezas pequeñas que se han caído de la mesa de trabajo, varía directamente con el tamaño de la pieza, e inversamente con su importancia para completar el trabajo empezado.

Los suministros necesarios para el experimento de ayer deben ser pedidos no más tarde de mañana al mediodía.

Axioma De Cahn:

Cuando todo falle, lea las instrucciones.



Cuatro Principios De Taller:

La llave inglesa o el taladro que usted necesite serán precisamente los que faltan en la caja de herramientas.

Para la mayor parte de los montajes hacen falta tres manos.

Las tuercas sobrantes nunca ajustan con los tornillos sobrantes.

Cuanto más cuidadosamente se planifique un proyecto, mayor confusión se producirá cuando algo falle.

Ley De Anthony Sobre La Fuerza:

No lo fuerce. Cómprase un martillo más grande.

Ley De Anthony Sobre El Taller:

Cualquier herramienta, cuando se suelta, rueda hasta el rincón más inaccesible de todo el taller.

Corolario: Cuando vaya a recogerla, tropezará con otras herramientas y se hará polvo los dedos de los pies.

Ley De La Dispersión Probable:

Cualquier cosa que choque contra el ventilador no se distribuirá uniformemente.

Ley De Jenkinson:

De todas maneras, no funcionará.

Ley De Johnson:

Si un artilugio mecánico falla, lo hará en el momento más inoportuno.

Ley De Ken:

Una partícula que se desplaza, buscará el ojo más próximo.

Ley De Murphy Sobre La Termodinámica.

Todo empeora a elevadas presiones.

Ley Eléctrica de Pattison:

Si un cable puede conectarse de dos formas distintas, la primera funde los plomos.

Ley De Pattison Sobre La Electrónica:

Si los cables se pueden conectar de dos o más formas diferentes, la primera de ellas es la que funde los plomos.

Regla Del Pensamiento Inteligente:

Guarde todas las piezas.

Ley De La Reproducción Inanimada:

Si tenemos un aparato, lo desmontamos, lo montamos, lo volvemos a desmontar y lo volvemos a montar, tendremos dos aparatos (desgraciadamente distintos).

Ley De Las Reparaciones:

Si no se ha roto, no lo podrá arreglar.

Ley de Sattinger:

Funciona mejor si lo conectas.

Observación De Baruch:

Si todo lo que tiene es un martillo, cualquier cosa que vea le parecerá un clavo.

Ley general de la construcción:

Córtalo grande y encájalo a patadas      colaboración de Zheo

## **MECANICA/ELECTRÓNICA**

Cuando empezás a desmontar un aparato, quitándole los tornillos, ten por seguro que el último se te va a resistir y tendrás que volver a atornillar aquellos que has sacado.

Fusible: Disyuntor desmocrónico diferencial cuya única misión es ser protegido por el circuito que lo contiene.

En Electrónica, los semiconductores son los mejores dispositivos para proteger la integridad de los fusibles.

Un soldador caliente tiene exactamente la misma apariencia que un soldador frío.

Si montas y desmontas un aparato el suficiente número de veces, acabarás por tener dos aparatos, tristemente, distintos del original...

En general, las averías se vuelven a manifestar cuando se tiene la seguridad de que todo estaba correcto, es decir, cuando ya se han guardado las herramientas.

La experiencia aumenta proporcionalmente con el número de circuitos que uno estropea.

Si un equipo se avería, seguro que se ha roto la pieza más cara.

Primera parte: Sea  $x(t)$  un condensador electrolítico. No importa cuán te esmeres en la corroboración analítica y geométrica de cuál de las dos patas es más larga, pues al final siempre se pondrá con la polarización inversa y explotará.

Segunda parte: La probabilidad de acertar cuáles son la base, el emisor y el colector en un transistor, aún con ayuda del catálogo, es inversamente proporcional al número de huecos de la parte P multiplicado por el número de terminales del dispositivo, o lo que es lo mismo, 3.

La probabilidad de perder un componente es directamente proporcional a la importancia de éste en el sistema, e inversamente proporcional al tamaño del mismo.

Siempre que haces un cable RS232, el pin 2 está donde debería estar el 3.

Moraleja: Ponlo siempre al revés y te darás cuenta que la ley se sigue cumpliendo.

Si cae el destornillador dentro de un aparato, lo hará sobre el componente más frágil o, en su defecto, en el más caro, y además en el sitio más inaccesible.

El soldador es un dispositivo que obstinadamente se volverá hacia el lado donde es seguro que algo se quemará.

Siempre se estropea aquel componente del que no tenemos repuesto.

Al montar un equipo previamente desmontado, siempre sobran tornillos.

Los conductores que se emplean para el cableado, que se habían cortado previamente a su longitud correcta, en la práctica resultarán ser siempre demasiado cortos.

Corolario: Si los cortas largos, acabarán sobrando, lo que hará que de nuevo los cortes, curiosamente resultando que, al fin, resultan cortos.

Se obtiene el más variado surtido de nudos cuando se deshace un rollo de cable que con anterioridad se había enrollado con todo cuidado, a fin de que no se produjeran.

Si se necesitan cien resistencias para montar un determinado circuito, nunca habrá más de noventa y nueve en el almacén.

Siempre que falte una resistencia para completar el circuito, esta no existirá y no podrá ser reemplazada por ninguna combinación de otras existentes ni en serie ni en paralelo.

Un transistor que está protegido por un fusible ultrarrápido, en realidad no lo será, pues aquel saltará antes que el fusible, evitando que éste salte primero.

Los osciladores que deben cebarse espontáneamente, jamás arrancarán por sí solos.

Un circuito que no deba oscilar entrará espontáneamente en oscilación a la primera de cambio.

La garantía de calidad no existe.

Es inútil hacer un aparato a prueba de tontos, siempre existe un tonto capaz de saltarse cualquier protección.

La accesibilidad cuando se recuperan piezas pequeñas que se han caído de la mesa de trabajo, varía directamente con el tamaño de la pieza, e inversamente con su importancia para completar el trabajo empezado.

Los suministros necesarios para el experimento de ayer deben ser pedidos no más tarde de mañana al mediodía.

Axioma De Cahn:

Cuando todo falle, lea las instrucciones.

Cuatro Principios De Taller:

La llave inglesa o el taladro que usted necesite serán precisamente los que falten en la caja de herramientas.

Para la mayor parte de los montajes hacen falta tres manos.

Las tuercas sobrantes nunca ajustan con los tornillos sobrantes.

Cuanto más cuidadosamente se planifique un proyecto, mayor confusión se producirá cuando algo falle.

Ley De Anthony Sobre La Fuerza:

No lo fuerce. Cómprase un martillo más grande.

Ley De Anthony Sobre El Taller:

Cualquier herramienta, cuando se suelta, rueda hasta el rincón más inaccesible de todo el taller.

Corolario: Cuando vaya a recogerla, tropezará con otras herramientas y se hará polvo los dedos de los pies.

Ley De La Dispersión Probable:

Cualquier cosa que choque contra el ventilador no se distribuirá uniformemente.

Ley De Jenkinson:

De todas maneras, no funcionará.

Ley De Johnson:

Si un artilugio mecánico falla, lo hará en el momento más inoportuno.

Ley De Ken:

Una partícula que se desplaza, buscará el ojo más próximo.

Ley De Murphy Sobre La Termodinámica.

Todo empeora a elevadas presiones.

Ley Eléctrica de Pattison:

Si un cable puede conectarse de dos formas distintas, la primera funde los plomos.

Ley De Pattison Sobre La Electrónica:

Si los cables se pueden conectar de dos o más formas diferentes, la primera de ellas es la que funde los plomos.

Regla Del Pensamiento Inteligente:

Guarde todas las piezas.

Ley De La Reproducción Inanimada:

Si tenemos un aparato, lo desmontamos, lo montamos, lo volvemos a desmontar y lo volvemos a montar, tendremos dos aparatos (desgraciadamente distintos).

Ley De Las Reparaciones:

Si no se ha roto, no lo podrá arreglar.

Ley de Sattinger:

Funciona mejor si lo conectas.

Observación De Baruch:

Si todo lo que tiene es un martillo, cualquier cosa que vea le parecerá un clavo.

Ley general de la construcción:

Córtalo grande y encájalo a patadas      colaboración de Zheo

## **LAS COMUNICACIONES**

La Tarifa telefónica siempre será reducida cuando no tengamos a quien llamar y será de hora punta cuando estemos conectados en cualquier sitio.

Ley de Isra para llamadas telefónicas:

Siempre que llames a un amigo que hace tiempo que no te llama, descubrirás que él estaba a punto de llamarte.

Ley de Gilart:

En la telefonía celular, la probabilidad de tener cobertura es inversamente proporcional a la necesidad que tengamos de llamar en ese momento.

Observaciones De Agustirring Sobre el Teléfono:

- 1ª- Si al regresar a casa oyes el timbre del teléfono, hay un 99% de posibilidades de que cese de sonar justo en el momento de asir el auricular.
- 2ª- Si al darse esta circunstancia te sientas a esperar que repitan la llamada, ésta no se producirá NUNCA.
- 3ª- En el caso de que, tras golpearte la espinilla con un mueble, llegues a tiempo de contestar, resultará una llamada equivocada.
- 4ª- Si tienes hijas jóvenes, la probabilidad de coger tu teléfono y encontrarlo "frio" es prácticamente despreciable.

Fenómenos Telefónicos De Frank:

- 1.-Si tiene lápiz, no tiene papel.
- 2.-Si tiene papel, no tiene lápiz.
- 3.-Si tiene las dos cosas, nadie le deja un mensaje.

## **INFORMÁTICA**

Hacés copias en cinta?. Tírala. Total cuando vayas a usarla te dará error de lectura.  
Errar es de humanos, pero para liar las cosas de verdad, hace falta un ordenador.  
Si Windows 95/98 puede fallar, fallará.  
Nunca juegues con un sistema que funcione al 50 % de sus posibilidades, o suficientemente bien.  
Siempre que te vayas a conectar a internet, se producirá la llamada que llevabas esperando durante todo el día.  
Cuando no quieres que tus padres sepan que estas utilizando el ordenador, pueden pasar varias cosas:  
a) El ventilador va y se jode.  
b) La impresora se vuelve loca y empieza a funcionar y mete un ruido que no veas.  
c) Te has olvidado de apagar los altavoces del ordenador.  
d) Al pulsar el botón para encenderlo va y salta el automatico.  
e) (Esta es la mas probable)Tu padre te ve, y a tomar por tajas.  
...Todo esto si el ordenador funciona , claro!.

Un programa tiene más posibilidades de no funcionar:

- a) Cuanto más lo necesitas.
- b) Cuantas más ganas tenías de probarlo.
- c) Cuanto menos hace que ampliaste la RAM de tu ordenador (en ese caso aparecerá un mensaje de "memoria insuficiente").
- d) Cuantos más amigos has reunido en tu casa para enseñárselo.

Cada vez que dibujes con el mouse padecerás un ataque de Parkinson pasajero.  
Si decides no hacer una copia de seguridad de un diskette, su esperanza de vida se reducirá drásticamente.  
Corolario: Si decides que no hace falta que grabes esos archivos tan preciados en diskettes porque ya están grabados en el disco duro, sólo por pensarlo harás que aumente la probabilidad de que un virus infecte tu ordenador.

Siempre que te conectes al chat en busca de alguien concreto, en ese momento no estará.  
De todas las cosas que se pueden hacer con un ordenador, las más inútiles siempre son las más divertidas.  
Un programa de ordenador siempre hará lo que le ordenes que haga, no lo que quieres que haga.  
La velocidad de carga de la página WEB que deseas ver es inversamente proporcional al interés por ella.  
Siempre le tocará el teclado ergonómico al que no sabe mecanografía.  
Siempre que quieras instalar un programa que tarde mucho en configurarse, lo harás cuando te queden diez minutos para irte a casa y, evidentemente, llegarás tarde.  
La probabilidad de fallo de un disco duro es directamente proporcional al tiempo transcurrido desde el ultimo backup.  
Siempre grabarás tus trabajos finales escolares en diskettes que estan dañados y que son imposibles de leer.  
Empieces por el que empieces, siempre encontrarás el programa deseado en el último disquete que queda.  
En los diskettes, los bad cluster siempre salen en el lugar en donde hay el programa ejecutable o en su defecto el programa más importante.  
No se perderá un programa del que uno tenga copias.

Cuando compramos un Pentium 166 y estamos seguros de que no se quedará corto, a las tres horas aparece un maldito procesador el doble de rápido.  
Si tu navegador de Internet no está muy católico, funcionará siempre excepto cuando traigas a un amigo para enseñárselo.

Si intentas instalar una tarjeta de sonido con W'95 siempre sonarán unas campanas por los altavoces y leerás "error ,W'95 no ha podido detectar su tarjeta de sonido".

Si un ordenador con Windows 95 instalado funciona correctamente, es que algún componente de dicho ordenador está defectuoso.

Si se ha de ir la luz, se irá cuando estés desfragmentando el disco duro.

Si aparece un mensaje de error desconocido, en la pantalla de tu ordenador, la explicación siempre está en aquel manual que no tienes a mano, ni posibilidades de conseguir.

Si un programa funciona a la primera, es que ese programa ya se ha quedado obsoleto.

Cuando al compilar un programa no da errores de compilación, eso quiere decir que el programa no hará lo que nosotros queremos que haga.

Si tienes instalado el Win'95 asegúrate de formatear dos veces el disco duro si no quieres que te aparezca un alien.

Ley de las comunicaciones:

Un módem es una máquina para ampliar los problemas de tu ordenador a los de los demás.

Leyes De Ecuación Para Ordenadores:

La probabilidad de conectar con un chat es inversamente proporcional al retraso con que estés llegando respecto de la hora a la que quedaste en estar.

Cuando estés a punto de terminar de hacer un trabajo de mas de 20 folios en el ordenador, por una extraña circunstancia, habrá un apagón.

Si tú no puedes pasarte un juego, todo aquél al que se lo dejés podrá.

La intensidad con que se oye el pitido de arranque del ordenador es directamente proporcional a las ganas que tienes de que nadie se dé cuenta de que lo has encendido para ver ese CD-ROM guarrete que te han dejado.

Corolario: Tus padres, que nunca entran en tu habitación, entrarán justo cuando la imagen de la tía despatarrada ocupa toda la pantalla.

Leyes De Los Errores Del Windows'95-98-2000 etc.. :

- 1.- El detector de errores de Windows 95 nunca detectará el error de que se trate.
- 2.- Cuando pulsemos el boton de ignorar el error, el error nos ignorará a nosotros.
- 3.- Tras un error que intentemos saltar, siempre habra otro.
- 4.- La frase del año será "General Protection Fault".

Ley Del Familiar Manazas:

Cuando tu hermana/o utiliza el ordenador, no se por qué cuando tu lo enciendes, automáticamente, se activa Windows a prueba de fallos. (Eso si se enciende.)

Ley De Los Informáticos De Mantenimiento En Las Grandes Empresas:

Del documento más importante nunca hay copia de seguridad.

Ley De Isra Para Correo Electrónico:

La probabilidad de que el ordenador se cuelgue cuando quieres enviar un mensaje es directamente proporcional al tiempo que hayas pasado escribiendo el mensaje.

Ley De Isra Para Faltas De Ortografía:

El corrector ortográfico de tu procesador de texto se saltará siempre las faltas más garrafales.

Ley de Pierce:

En cualquier sistema computerizado, la máquina malinterpretará, construirá mal, imprimirá mal, o no evaluará una operación o una subrutina, siempre que funcione por primera vez.

Ley De Las Ventanas:

Si la persiana de protección de un diskette se queda atorada en la disquetera, hará de esta su nuevo hogar.

Ley de Wasser-Leiner:

La probabilidad de que un nuevo hardware instalado en la maquina funcione a la primera es inversamente proporcional a las ganas de usarlo de su feliz propietario.

Postulado de Troutman sobre Programación (nº5):

Si se ha diseñado el editor de entrada de tal forma que rechace todas las entradas nocivas, siempre habrá algún idiota que descubre el método para que se cuelen los datos.

Conclusión deductiva de Menzinsky :

Premisa: El programa nunca es del agrado del jefe.

Consecuencia : El programador no sabe lo que quiere el jefe.

El problema: El jefe no sabe lo que quiere.