**Ingenieurbüro I.B.A.P.**, Stand 29.12.2024

# Zusammenstellung von Murphy's Gesetzen

**Originaltext:**
„Wenn es mehrere Möglichkeiten gibt, eine Aufgabe zu erledigen, und eine davon in einer Katastrophe endet oder sonst wie unerwünschte Konsequenzen nach sich zieht, dann wird es jemand genauso machen."

(„If there's more than one possible outcome of a job or task, and one of those outcomes will result in disaster or an undesirable consequence, then somebody will do it that way.")

**Wenn irgendetwas schiefgehen kann, dann geht es schief.**
**Folgerungen:**
- Nichts ist so leicht, wie es aussieht.
- Alles dauert länger, als man glaubt.
- Wenn bei mehreren Dingen die Gefahr besteht, dass sie schiefgehen, wird genau das schiefgehen, was den größtmöglichen Schaden anrichtet.
- Wenn man annimmt, dass ein Projekt auf vier unterschiedliche Arten schiefgehen kann und alle diese verhindert, taucht urplötzlich eine fünfte auf.
- Wenn man Dinge sich selbst überlässt, tendieren sie dazu, sich vom schlechten Zustand zu einem noch schlechteren zu entwickeln.
- Immer, wenn man sich anschickt, etwas zu tun, muss irgendetwas anderes noch vorher getan werden.
- Jede Problemlösung verursacht neue Probleme.
- Es ist unmöglich, etwas idiotensicher zu machen, weil Idioten so genial sind.

**Murphy's Philosophie:**
Lächle... morgen wird alles noch schlimmer!

**Murphy's Proportionalitätskonstante:**
Alle Dinge werden direkt proportional zu ihrem Wert beschädigt.

**Heller's Gesetz zum Management:**
Der erste Mythos des Managements ist, dass es überhaupt existiert.

**Conway´s Gesetz**
In jeder Organisation gibt es immer nur eine Person, die weiß was los ist. Diese eine Person muss entlassen werden.
In Wirklichkeit weiß niemand, was gerade wo in einer Organisation abläuft.

**Der Auftrieb**
Die Organisation einer Bürokratie ähnelt sehr stark einem Faulturm - die dicksten Brocken steigen immer nach oben.

**G. Kaffeekünste**
Wenn du Kaffee kochst, vergiss den Kaffee nicht, sonst ist das Ergebnis zwar herzschonend, aber sehr dünn

**Lehrlings A. Traurige Erfahrung**
Der Chef kommt genau in dem Augenblick ins Büro, indem du dich zurücklehnst, um zu entspannen.

**Parkinson's fünftes Gesetz:**
Wenn es irgendeinen Weg gibt, eine Entscheidung hinauszuzögern, so wird eine gute Bürokratie, egal ob öffentlich oder privatwirtschaftlich, diesen Weg finden.

**Gresham's Gesetz:**
Belanglose Dinge werden sofort erledigt, wichtige Dinge hingegen nie.

**Gray's Gesetz der Programmierung:**
n + 1 Aufgaben sollen in der Zeit erfüllt werden, die man in n Aufgaben erfüllen muss.

**Logg's Widerlegung des Gray'schen Gesetzes:**
Für die Erledigung von n + 1 einfachen Aufgaben braucht man doppelt so viel Zeit, wie für n Aufgaben.

**Das Fehlergesetz**
Die großen Fehler merkt keiner. Die kleinen Fehler kumulieren sich.
Mutter Natur ist immer auf der Seite des Fehlers.

**Relativität der Zeit:**
Die Länge einer Minute ist relativ. Das hängt davon ab, auf welcher Seite der Toilettentür Du Dich befindest.

**Die tägliche Erfahrung:**
Sobald dir ein guter Gedanke kommt, vergisst du ihn.
Sobald dir ein schlechter Gedanke kommt, geschieht es.

**Das Schönheitsgesetz**
Schönheit ist nur oberflächlich, aber Hässlichkeit geht durch und durch.

**Eherner Heeres-Grundsatz:**
Jeder Befehl, der missverstanden werden könnte, wird missverstanden.

**Lebenserfahrung**
Freunde kommen und gehen, aber Feinde sammeln sich an.
Wenn man etwas versteht, dann ist es veraltet.
Das, was du suchst, findest du immer an dem Platz, an dem du zuletzt nachschaust.
Jeder hat ein System, reich zu werden, dass nicht funktioniert.

**Das Peter-Prinzip:**
In einer Hierarchie strebt jeder Angestellte danach, bis in den Bereich seiner Inkompetenz aufzusteigen.

**1. Folgerung:**
Irgendwann wird jeder Posten mit einem Angestellten besetzt, der unfähig zur Ausführung seiner Aufgaben ist.

**2. Folgerung:**
Die Arbeit wird durch solche Arbeitskräfte erledigt, die in der Hierarchie noch nicht an der letzten Stufe angelangt sind.

**Herrn Th. traurige Erfahrung:**
Es ist hart entlassen zu werden, wenn man eigentlich überflüssig. Man sollte es schon vorher merken

**Richard's Regel zum Eigentum:**

1. Wenn man Dinge nur lange genug aufbewahrt, kann man sie danach auch sicher wegwerfen.
2. Wirft man hingegen etwas weg, so benötigt man es genau in dem Augenblick, in dem es nicht mehr greifbar ist.

**Lewis's Regel zur Preisermittlung:**
Unabhängig vom Aufwand an Zeit und Mühe zur Ermittlung einer günstigen Einkaufsquelle wird ein Gegenstand, nachdem man ihn gekauft hat, im Nachbarladen billiger angeboten.

**Anthony's Werkstattgesetz:**
Jedes herunterfallende Werkzeug rollt mit Sicherheit in die hinterste, dunkelste Ecke der Werkstatt.

**Zusatz:**
Auf dem Weg in diese Ecke trifft es auf jeden Fall erst einmal den großen Zeh.

**Johnson's erstes Gesetz:**
Wenn eine mechanische Vorrichtung ausfällt, dann passiert das gerade im unangenehmsten Augenblick.

**Cahn's Axiom:**
Wenn nichts mehr geht, sollte man einfach in der Bedienungsanleitung nachlesen.

**Meskimen's Gesetz:**
Man hat nie genug Zeit, um etwas richtig zu machen, jedoch man hat immer Zeit, etwas nochmal zu machen.

**Mandy´s tägliche Erfahrung**
Der Langsamste ist immer genau vor dir.
Radarfallen stehen nur dort, wo das Rasen so richtig Spaß macht.

**G.´s Fußwegerfahrung:**
Man weiß nie, wie tief eine Pfütze ist, bevor man nicht hineingetreten ist.

**Scotts zweites Gesetz:**
Wenn man einen Fehler gefunden und endlich korrigiert hat, stellt sich heraus, dass die erste Version richtig war.

**Folgerung:**
Nachdem sich die Korrektur plötzlich als falsch herausstellte, ist es unmöglich, den Originalzustand wiederherzustellen.

**O‘Toole's Kommentierung von Murphy's Gesetz:**
Murphy war ein Optimist!

**Boling's Postulat:**
Wenn Sie sich wohlfühlen, machen Sie sich keine Sorgen – es geht wieder vorbei.

**Scotts erstes Gesetz:**
Egal, wenn ein Vorhaben schiefgeht - man sieht es ihm zuerst nicht an.

**Spark's zehn Regeln für Projektmanager**

1. Bemühen Sie sich, sehr wichtig zu wirken.

2. Versuchen Sie, möglichst oft zusammen mit wichtigen Personen gesehen zu werden.

3. Sprechen Sie mit Autorität; wenn möglich, verwenden Sie nur überprüfte und einleuchtende Argumente.

4. Versteigen Sie sich nicht ins Argumentieren. Wenn Sie in die Enge getrieben werden, stellen Sie eine alltägliche Frage, lehnen sich mit einem zufriedenen Lächeln zurück, und während sich Ihr Kontrahent sein weiteres Vorgehen überdenkt, wechseln Sie das Thema.

5. Hören Sie aufmerksam zu, wenn andere ein Problem diskutieren. Stürzen Sie sich auf ein möglichst einfaches Statement und booten Sie die anderen damit aus.

6. Wenn ein Untergebener eine gute Frage stellt, schauen Sie ihn an, als wäre er nicht ganz bei Sinnen. Wenn er dann beschämt den Blick zu Boden senkt, stellen Sie ihm die gleiche Frage in anderer Form.

7. Erklimmen Sie eine exzellente Position, doch bleiben Sie meist außer Sicht, und stellen Sie sich nicht ins Rampenlicht.

8. Laufen Sie außerhalb Ihres Büros immer schnellen Schrittes; es bewahrt Sie vor Fragen von Untergebenen und Vorgesetzten.

9. Halten Sie Ihre Bürotür immer geschlossen. Erstens hält das Besucher fern, und zweitens sieht es immer so aus, als ob Sie in einer wichtigen Konferenz wären.

10. Geben Sie nur mündliche Befehle. Schreiben Sie niemals etwas nieder, was in eine „Watergate-Akte" rutschen könnte.

**Gesetze zur Computer-Programmierung:**

1. Jedes Programm, das läuft, ist veraltet.
2. Jedes andere Programm kostet mehr und ist langsamer.
3. Ist ein Programm brauchbar, dann wird es sofort durch ein anderes ersetzt.
4. Ist ein Programm unbrauchbar, dann wird es veröffentlicht.
5. Jedes Programm wird so erweitert, dass es sämtlichen zur Verfügung stehenden Speicherplatz belegt.
6. Der Wert eines Programms ist proportional zum Gewicht des gedruckten Papiers.
7. Die Programm-Komplexität wächst so lange, bis sie das Leistungsvermögen des Programmierers übersteigt.

**Gilb's Gesetz der Unzuverlässigkeit:**

1. Computer sind unzuverlässig, aber Menschen sind noch unzuverlässiger.
2. Jedes von menschlicher Zuverlässigkeit abhängige System ist unzuverlässig.
3. Unerfindliche Fehler sind in ihrer Mannigfaltigkeit unbegrenzt.
4. Im Gegensatz dazu sind offensichtliche Fehler per Definition in ihren Auswirkungen beschränkt.

**Einkauf**

1. Wenn man lange mühselig und vergeblich versucht hat, einen Gegenstand billig zu erwerben, so wird er, nachdem man ihn endlich gekauft hat, irgendwo im Superangebot zu erhalten sein.
2. Das Produkt, das du gerade gekauft hast, schneidet im Testbericht am schlechtesten ab.
3. Zwanzig Sekunden bevor Du Dich beim Einkaufen zur Kasse begibst, tun das alle anderen Kunden auch.
4. Die andere Warteschlange kommt stets schneller voran.

**Maier's Gesetz:**
Wenn die Fakten nicht mit der Theorie übereinstimmen, müssen die Fakten vernichtet werden.

**Folgerungen:**

1. Je umfassender eine Theorie ist, desto besser ist sie.
2. Ein Experiment muss nochmals überdacht werden, wenn nicht mehr als 50% der erzielten Messungen die aufgestellte Theorie unterstützen.

**Match's Maxime:**
Ein Narr in einem hohen Rang ist wie ein Mann auf der Spitze eines hohen Berges; alles unter ihm scheint sehr klein zu sein, und er wiederum kommt jedem, der unten steht, sehr klein vor.

**H. L. Mecken's Gesetz:**
Die, die es können, machen es.
Die, die es nicht können, lehren es.

**Martin's Erweiterung:**
Die, die es nicht lehren können, befehlen es.

**Jones's Gesetz:**
Derjenige, der lächeln kann, wenn etwas schiefgeht, denkt gerade an jemanden, den er dafür verantwortlich machen kann.

**Clark's Gesetz für revolutionäre Ideen:**
Jede revolutionäre Idee - egal ob in der Wissenschaft, in Politik, Kunst oder was auch immer - erweckt drei mögliche Reaktionen. In den drei folgenden Aussagen sind sie zusammengefasst:

1. Das ist unmöglich - verschwenden Sie nicht meine Zeit.
2. Ist schon möglich, bloß lohnt sich das Ganze nicht.
3. Ich habe schon immer gesagt, dass das eine gute Idee ist.

**Finagles erstes Gesetz**
Wenn ein Experiment funktioniert, ist irgendetwas nicht in Ordnung.

**Finagles zweites Gesetz:**
Unabhängig vom Resultat eines Experiments wird es immer jemanden geben, der es
(a) falsch interpretiert,
(b) trickreich frisiert oder
(c) glaubt, dass es seiner eigenen Lieblings-Theorie entspricht.

**Finagles drittes Gesetz:**
In einer beliebigen Daten Sammlung ist der Fehler dort, wo die Daten ganz offensichtlich richtig sind und deshalb nicht überprüft werden müssen.

**Folgerungen:**
1. Jemand, den man um Hilfe bittet, wird den Fehler auch nicht sehen.
2. Jeder, der zufällig einen Blick darauf wirft, aber gar nicht nach seinem Rat gefragt wurde, sieht den Fehler sofort.

**I.´s Problem:**
Erst wenn alle anderen Möglichkeiten zur Lösung eines Problems durchgespielt sind und versagen, wird es eine Lösung geben, die einfach und so augenfällig und klar ist, dass sie verständlich ist für jedermann

Alle unbeseelten Gegenstände können sich gerade soweit bewegen, dass sie einem im Weg sind.

**Fallgesetz**
Ein Brot fällt i.d.R. mit dem Belag nach unten auf den Teppich.
Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Brot auf die Belag-Seite fällt, steht in direktem Verhältnis zum Preis des Teppichs.

**Gerechtigkeit**
Subventionen bekommen immer nur die anderen. Steuerrückzahlungen auch.

**Achtzig-Zwanzig-% Regel für Projektabläufe:**
Die ersten 80 % einer Aufgabe nehmen 20 % der Zeit in Anspruch, die letzten 20 % der Aufgabe erfordern die anderen 80 % der Zeit.

**Malek's Gesetz:**
Jede einfache Idee wird in komplizierte Worte gekleidet.

**Feuer und Rauch**
Die Neigung des Rauches einer Zigarette oder eines Lagerfeuers, ins Gesicht einer Person zu ziehen, hängt direkt mit der Empfindlichkeit dieser Person zusammen.

**Universell anwendbare Regeln für gutgläubige Ingenieure:**
1. In jede Berechnung wird sich auch jeder mögliche Fehler einschleichen.
2. In jeder Formel sind alle Konstanten - besonders solche, die aus Ingenieur-Handbüchern stammen - als Variable zu behandeln.
3. Hauptänderungen einer Entwicklung werden immer dann notwendig, wenn bereits die Fertigung läuft.
4. Aufbau- und Betriebsanleitungen, die zusammen mit den Geräten versandt werden, werden bei der Wareneingangs-Kontrolle sofort weggeworfen.
5. Wenn mehr als eine Person für eine Fehlkalkulation verantwortlich ist, ist keiner der Schuldige.

**Meskimen's Gesetz:**
Man hat nie genug Zeit, um etwas richtig zu machen, jedoch man hat immer Zeit, etwas nochmal zu machen.

**Eisernes Gesetz der Verteilung:**
Die, die sowieso schon alles haben, kriegen noch mehr.

**Klipsteins Gesetze:**

1. Eine patentreife Erfindung wurde stets eine Woche vorher schon von einem firmenunabhängigen Techniker in ganz ähnlicher Form angemeldet.
2. Die Einhaltung von Lieferterminen ist umgekehrt proportional den Beteuerungen über ihre Einhaltung.
3. Einheiten werden immer in der unüblichsten Form angegeben, Geschwindigkeiten z. B. in Angström pro Woche.
4. Zugeschnittene Drähte sind immer zu kurz.
5. Toleranzen summieren sich einseitig stets in die Richtung, die maximale Schwierigkeiten bei der Fertigung verursacht.
6. Wenn ein Projekt n Bauelemente benötigt, werden davon n - 1 Bauelemente am Lager sein.
7. Motoren drehen sich stets in die falsche Richtung.
8. Eine vor Zerstörung geschützte Schaltung wird andere Schaltungsteile zerstören.
9. Ein mit einer Sicherung geschützter Transistor wird stets zuerst hochgehen, um die Sicherung zu schützen.
10. Fehler treten immer erst nach der Endprüfung auf.
11. Ein Bauelement oder Messgerät wird lang genug, aber nicht länger funktionieren, bis es die Eingangskontrolle erfolgreich passiert hat.
12. Nach dem Lösen der letzten von 16 Befestigungsschrauben stellt sich heraus, dass die falsche Abdeckung geöffnet wurde.
13. Wenn alle 16 Schrauben wieder angezogen sind, stellt sich heraus, dass die Gummidichtung vergessen wurde.
14. Sobald ein Gerät vollständig zusammengebaut ist, finden sich übriggebliebene Bauelemente auf dem Tisch.

**Frieder´s 1. Regel:**
Wenn man lange genug an einem Heizungsrohr herumschraubt, wird es brechen.

**Frieder´s 2. Regel:**
Heizkessel, die in Störung gegangen sind, funktionieren plötzlich einwandfrei, wenn der Kundendienst ankommt.

**Frieder´s 3. Regel:**
Um etwas sauberzumachen, muss etwas anderes dreckig werden. Und wenn es ein Taschentuch ist.

**Frieder´s 4. Regel:**
Die Wahrscheinlichkeit, dass eine Vorführung schief geht, steht in direktem Verhältnis zu der Anzahl und der Wichtigkeit des eingeladenen Publikums.

**Boling's Postulat:**
Wenn Sie sich wohlfühlen, machen Sie sich keine Sorgen – es geht wieder vorbei.

**O‘Toole's Kommentierung von Murphy's Gesetz:**
**Murphy war ein Optimist.**

Zusammenstellung vom **Ingenieurbüro I.B.A.P.** aus eigenen Erfahrungen aus dem Heizungsbau und der Büroarbeit.

Eine Hauptquelle war:

**Quantisierte Formulierung von Murphy's Gesetz:**

**Alles geht auf einmal schief.**

Hans-Joachim Otto
Nussbaumweg 16 45259 Essen

Impressum:

**Ingenieurbüro I.B.A.P.**
**Dipl.-Ing. Andreas Preußer**
Voglerstraße 7,
01277 Dresden
www.ibap.de

Dresden, den 29.12.2024