

I protocolli Core versione 1.5.

A: chi legge.

DA: Jim e Michele McCarthy, McCarthy Technologies, Inc.

Oggetto: distribuzione dei protocolli Core Versione 1.5

Caro destinatario:

Le informazioni contenute in questo documento, i Protocolli Core versione 1.5, sono “software per il tuo cervello”. Per quanto si tratti di un modo abbastanza nuovo di distribuire idee, noi pensiamo che il mezzo del software, le sue caratteristiche generali e il modo in cui è percepito dalle persone sia il modo migliore di distribuire un qualsiasi sistema di idee funzionali e di procedure. A tutti è chiaro che il software deve fare qualcosa e le persone capiscono che un software di successo, con il passare del tempo probabilmente sarà aggiornato ad una migliore (o quantomeno diversa) versione. Vedrai che queste assunzioni sono vere anche per i Protocolli Core.

Esistono molti altri vantaggi nel trattare qualsiasi procedura come se fosse (e, in effetti, è) un particolare tipo di software, distribuendola anche nello stesso modo in cui è distribuito il software ma tutti questi vantaggi derivano dal fatto iniziale che un cliente riceve una copia assolutamente esatta del software. Questo documento è la tua copia di questo software.

Con i computer quando installi un nuovo programma sul tuo hard disk, ti aspetti ragionevolmente che i file forniti dal produttore sia una replica di quelli del programma originale. Per quanto il programma possa avere altri tipi di problemi, la maggior parte delle volte non sei preoccupato della fedele corrispondenza tra i bit della tua copia e quelli dell'originale. Con il software per il tuo cervello, le cose vanno un po' diversamente. Il documento che stai leggendo è pensato e scritto per supportare la “tecnologia di copia” da persona a persona dalla quale dipendiamo per la distribuzione pubblica dei Protocolli Core.

Nel caso in cui qualcuno ti ha passato a mano o inviato per e-mail queste pagine prima di parlare con te dei Protocolli Core, devi sapere che questa persona si è semplicemente comportata in modo conforme ai suoi obblighi di licenza contenuti nell'accordo di licenza del Core. Questa licenza è conforme allo standard “GNU General Public License” (www.fsf.org/copyleft/gpl.html), e come tale regola, fra le altre cose, la libera distribuzione dei Protocolli Core.

I Protocolli Core v. 1.5, distribuiti nella versione completa in queste poche pagine, consistono di:

1. Questa lettera
2. I protocolli Core e gli impegni relativi
3. L'accordo di licenza dei protocolli Core

Questi tre elementi costituiscono, integralmente e inseparabilmente, i protocolli Core versione 1.5. Versioni successive saranno rese disponibili sul nostro sito web (www.mccarthy-tech.com). I file citati nell'accordo di licenza alla fine di questo documento sono costituiti da tre parti.

Tutte e tre queste parti dovrebbero essere incluse nel pacchetto che stai leggendo. Tieni presente che ci sono molti altri pezzi del Core che ti potrebbero servire, in particolare i pattern, gli antipattern e le definizioni del Core che sono pubblicati in un libro¹ (in cui anche questo testo è stato pubblicato la prima volta) e nei materiali forniti nei nostri corsi, ma non sono inclusi qui e il loro utilizzo non è regolato dalla licenza del Core.

Nel momento in cui distribuisi i protocolli Core, ciò che distribuisi sono le pagine di questa Appendice. Se decidi di parlare a qualcuno dei protocolli Core, o di “insegnarli” a qualcuno, stai, di fatto, copiando i protocolli Core. Questi tentativi di copia “verbale” contengono bug e sono incompleti. Possono anche essere molto irritanti, specialmente se la persona che li copia è troppo zelante. Tuttavia riteniamo che è bene copiare i Protocolli Core, quindi abbiamo deciso che è possibile farlo gratuitamente a condizione che siano realmente copiati: copiare i protocolli Core significa che tutti i materiali contenuti in questo documento devono essere forniti prima o durante il tentativo di trasferire una parte qualsiasi del contenuto dei protocolli Core a qualcun altro. Sei tenuto ad includere (1) Questa nostra dichiarazione (2) i protocolli Core e (3) la licenza dei protocolli Core nella versione italiana e inglese, stampati o per e-mail (una versione elettronica di questo documento è disponibile sul nostro sito web www.mccarthy-tech.com).

Non sono davvero molte pagine e distribuirle ti eviterà di dover spiegare, difendere o predicare il Core. Davvero, è solo software. Distribuiscilo in giro e le persone potranno prelevarlo.

La nostra offerta comprende corsi, BootCamp e servizi di certificazione per chi vuole adottare i protocolli Core: trovi i dettagli sul nostro sito www.mccarthy-tech.com.

In nessun modo questo materiale ti autorizza a insegnare i protocolli Core o ti certifica come competente a farlo. Non sei autorizzato a tenere un BootCamp sul Core. Nel caso in cui tu stia partecipando a un qualche tipo di corso autorizzato o un BootCamp, il tuo insegnante deve averti già mostrato la sua certificazione da parte di McCarthy Technologies che autorizza la sua attività. Qualora ciò non sia avvenuto, si tratta di un'attività non autorizzata.

A proposito, se hai già sentito parlare dei protocolli Core da qualcuno che presumibilmente sapeva tutto di essi, ma non hai mai visto questa lettera, adesso sai qualcosa di nuovo su quella persona.

Grazie per il tuo interesse verso il nostro lavoro.²

Jim McCarthy
jim@mccarthy.net

Michele McCarthy
michele@mccarthy.net

THE CORE SYSTEM

VERSIONE 1.5

(v1.5 – Beta Release 1.5 (24-8-04))

La struttura di The Core. The Core è un sistema personale e inter-personale per aiutarti ad ottenere ciò che vuoi, qualunque cosa sia quello che vuoi, con il minimo dispendio possibile di tempo e fatica per ottenerlo. The Core è passato attraverso vari stadi di sviluppo, sperimentazione e utilizzo quotidiano fin dal 1996.

The Core 1.5 è costituito da due tipi di elementi:

1. Undici speciali promesse (i Core Commitments o CoreCom).

Si tratta di impegni che ogni persona che adotta The Core:

- a. Deve sottoscrivere di adottare;
- b. Rinnoverà con frequenza e in modo esplicito;
- c. Continuerà a mettere in pratica finché qualcosa di meglio non diventa disponibile.

Benché esistano altri tipi di impegni associati a The Core, i Core Commitments (CoreCom) sono decisivi.

2. Undici comportamenti specifici (i Protocolli Core)

Sono comportamenti definiti pensati per facilitare la fedeltà personale alle promesse dei Core Commitments.

L'adozione dei Core Commitments si realizza firmando la pagina dei Core Commitments Page davanti a un testimone (vedi pagina due, più oltre), e quindi inviando il documento originale a:

Core Adoption Records
C/O McCarthy Technologies, Inc.
9719 Crystal Lake Drive
Woodinville, WA 98077
USA
(425) 487-2467

I Core Commitments

È mia ferma intenzione fornire ora a me stesso il miglior aiuto disponibile per raggiungere quello che voglio e per aiutare gli altri a raggiungere quello che vogliono. *Per ottenere questo scopo, scelgo di assumermi gli impegni sotto elencati e trasformarli in mie promesse personali.*

Inoltre mi unisco a coloro che hanno già fatto queste promesse e che stanno adesso collaborando attivamente tra loro per mantenerle utilizzando i relativi protocolli.

Il tempo durante il quale manterrà questa scelta non è definito. Mi obbligo liberamente a questi impegni descritti qui sotto fino al momento in cui incontrerò o creerò un altro sistema che serva meglio al mio scopo.

Quindi, prometto che:

1. **Eserciterò la mia libertà di scelta;** proteggerò questa libertà mantenendomi responsabile per le mie scelte e incoraggiando gli altri a fare altrettanto.
2. **Mi impegnerò quando sono presente.**
 - a. **Saprò quello che voglio nelle grandi e nelle piccole cose, e**
 - i. Renderò continuamente nota questa mia conoscenza.
 - ii. Cercherò e accetterò l'aiuto degli altri nello scoprire e ottenere quello che voglio.
 - iii. Inviterò gli altri ad aiutarmi continuamente nel comportarmi come se volessi ottenere quello che voglio.
 - b. **Ascolterò e osserverò il più totalmente possibile, e**
 - i. Offrirò in maniera coerente una chiara descrizione delle mie informazioni emozionali,
 - ii. Mi aspetterò lo stesso dagli altri,
 - iii. Eviterò di offrire e rifiuterò di accettare trasmissioni emozionali incoerenti.
 - c. **Quando riterrò di avere un'idea migliore dell'idea prevalente in quel momento, la esprimerò immediatamente** a tutti quelli che possono perfezionarla, respingerla o attuarla. Una volta che ho espresso un'idea, la manterrò finché:
 - i. Mi renderò conto che dopotutto non è l'idea migliore,
 - ii. Qualcun altro la migliora e la esprime di nuovo in modo diverso,
 - iii. È ufficialmente adottata o sicuramente rifiutata.
 - d. Parlerò sempre e solo quando questo migliorerà il rapporto risultato/sforzo.
 - e. Offrirò e accetterò solo comportamenti e comunicazioni razionali e orientate ai risultati.
3. **Mi firerò fuori da situazioni improduttive:**
 - a. Quando non posso mantenere questi impegni.
 - b. Quando gli altri non si comportano in modo coerente rispetto a questi impegni.
 - c. Quando è più importante che io mi coinvolga in altre situazioni.
4. **Sosterrò l'idea migliore a prescindere dalla sua provenienza,** e tuttavia continuerò fortemente a sperare che possa nascere un'idea anche migliore.
5. **Farò ora quello che deve essere fatto alla fine e può essere fatto adesso.**
6. **Mirerò ad andare avanti verso un dato obiettivo,** influenzando il mio comportamento all'azione.
7. **Userò i protocolli The Core, quando sono applicabili.**
 - a. Adotterò nuovi protocolli – o altre procedure definite – sempre e solo quando migliorano i risultati. Se scopro o incontro un protocollo o una procedura migliore, la documenterò e informerò gli altri che possono dare una mano a diffonderla.
 - b. Quando violerò o sarò testimone di una violazione degli impegni di The Core o dei protocolli Core, lo riconoscerò esplicitamente, e mi impegnerò immediatamente per migliorare la situazione.
 - c. Non danneggerò né tollererò il danno fatto a qualcuno per la sua fedeltà a questi impegni.
8. **Ricercherò continuamente un aiuto produttivo e efficace.**
9. **Non farò mai nulla di stupido deliberatamente.**
10. **Informerò gli altri del mio impegno a orientarmi ai risultati,** e, a seconda dell'opportunità, li inviterò a unirsi a me, offrendo loro una copia scritta di questi impegni Core.
11. Accetterò con gratitudine aiuto da parte degli altri, quando il mio comportamento pubblico apparirà incoerente rispetto a queste promesse.

Rinnoverò la mia personale adesione agli impegni di The Core ogni volta che faccio CheckIn dicendo, "Ci sono."

Firma: _____

Data e Luogo: _____

Nome: _____

Testimoniato da:: _____

Protocolli Core

1. Passo (Non Passo)

Passo è il modo con cui rifiuti di partecipare a qualcosa. Usalo ogni volta che non vuoi partecipare ad un'attività.

Procedura

1. Nel momento in cui decidi di non partecipare dici: "lo passo"

Impegni

1. Non dichiarare le ragioni per cui passi.
2. Esegui la procedura di Passo su qualcosa non appena ti accorgi che vuoi passare.
3. Rispetta il diritto degli altri a passare senza dare spiegazioni.
4. Aiuta quelli che passano evitando di discutere su di loro o sul loro passo.
5. Non giudicare, far sentire in colpa, interrogare o punire chiunque faccia passo.

Note

1. In generale, se passi per la maggior parte del tempo, non sarai in linea con i tuoi Impegni Core.
2. Puoi fare Passo su qualsiasi attività o impegno, ma se sei membro di un gruppo in cui tutti i membri hanno adottato gli impegni Core, non puoi Passare su un voto Decisore, e devi dire "Ci sono", quando fai CheckIn.
3. Puoi sempre Passare, anche se hai già iniziato a fare qualcosa.
4. Esegui "Non Passo" ogni volta che lo desideri. Fai "Non Passo" appena ti accorgi che vuoi partecipare ancora, dicendo "lo non passo". "Non Passo" richiede gli stessi impegni di Passo.

2. CheckIn

Il protocollo di CheckIn migliora i risultati mettendo a disposizione una struttura per rendere disponibili le informazioni emozionali. Il protocollo elimina l'ambiguità emozionale e incoraggia libertà di espressione e confidenza. CheckIn è utilizzato ogni volta che un gruppo si riunisce, quando ne senti il bisogno emotivo e quando ritieni che il tuo comportamento vada in una direzione poco produttiva. Il protocollo di CheckIn serve al doppio scopo di rinnovare il tuo impegno verso gli impegni di presenza e ricerca di comportamenti efficienti definiti da The Core e di fornirti un mezzo per rendere esplicito il tuo stato emotivo, a beneficio tuo e del tuo gruppo.

Procedura

1. Chi parla dice:

a. "Mi sento (uno o più dei seguenti: ARRABBIATO, TRISTE, CONTENTO, IMPAURITO)." Chi parla può fornire anche una breve spiegazione.

OPPURE:

b. Se altri hanno già fatto CheckIn chi parla può dire, "lo Passo". (vedi Passo)

2. Chi parla dice "Ci sono." Questa frase significa che chi sta parlando intende comportarsi in modo conforme agli impegni Core.

3. Le persone che ascoltano rispondono "Benvenuto".

Impegni

1. Comunica i sentimenti senza condizioni o altre qualifiche.
2. Comunica solo sentimenti che riguardano te stesso.
3. Ascolta in silenzio durante il CheckIn di un altro.

4. Non fare riferimento alle emozioni comunicate dal tuo CheckIn o da quello di un altro senza averne il permesso esplicito da parte degli altri.

Notes

1. Nell'ambito del Core, tutte le emozioni vengono espresse attraverso la combinazione di ARRABBIATO, TRISTE, FELICE, IMPAURITO. Ad esempio Eccitato può essere una combinazione di CONTENTO e IMPAURITO.
2. Fai CheckIn il più profondamente possibile. Fare CheckIn con due o più emozioni è la norma. La profondità del CheckIn di un gruppo si traduce direttamente nella qualità dei risultati che il gruppo ottiene.
3. Non fare nulla per diminuire o aumentare il tuo stato emozionale. Non descriverti come "un po'" ARRABBIATO, IMPAURITO o CONTENTO e non dire "sono ARRABBIATO, ma in ogni caso sono CONTENTO".
4. Tranne che in gruppi numerosi, se più di una persona fa CheckIn, è raccomandabile che tutti gli altri facciano CheckIn.

3. CheckOut

CheckOut implica che la tua presenza fisica significa sempre il tuo coinvolgimento. Devi fare CheckOut quando ti rendi conto che non puoi mantenere gli impegni Core o quando sarebbe meglio per te essere da qualche altra parte.

Procedura

1. Dici "Non ci sono"
2. Lascia fisicamente il gruppo finché non sei pronto a fare di nuovo CheckIn.
3. Dire quando pensi di tornare, se lo sai, è facoltativo.

Impegni

1. Ritorna appena puoi e sei in grado di rispettare gli impegni Core.
2. Ritorna e fai CheckIn senza attrarre eccessiva attenzione sul tuo ritorno.
3. Fai sapere al gruppo quando tornerai, se lo sai, ma non dire niente sul tuo ritorno se non ne hai idea.
4. Non giudicare, far vergognare, discutere, interrogare o punire chiunque si chiama fuori facendo CheckOut.

Note

1. È un uso scorretto di CheckOut utilizzarlo per ottenere attenzione incondizionata, esprimere rabbia, disturbare, interrompere e così via. Tuttavia se vuoi fare una qualsiasi di queste cose, significa che hai bisogno di fare CheckOut.
2. Fai CheckOut se il tuo stato emotivo ti impedisce di avere successo, se la tua ricettività a nuove informazioni è troppo bassa o se non sai quello che vuoi.
3. CheckOut è un'ammissione del fatto che in quel momento non sei in grado di dare contributi.

4. Chiedi Aiuto

Chiedi Aiuto ti permette di utilizzare in modo efficiente le competenze e le conoscenze degli altri. Chiedi Aiuto è l'atto che catalizza il legame e la visione condivisa. Usalo sempre, prime e durante il perseguimento di qualsiasi obiettivo.

Procedura

1. il Richiedente, dice a un altro: "(nome del destinatario della richiesta), vuoi X?"
2. Il Richiedente esprime qualsiasi specifica o restrizione alla richiesta.
3. Chi Aiuta risponde dicendo "Sì" o "No", o offrendo una forma alternativa di aiuto.

Impegni

1. Inizia il protocollo Chiedi Aiuto con la frase "Vuoi..."

2. Abbi chiaro che cosa vuoi da Chi Aiuta.
3. Se non hai una comprensione chiara di quale aiuto vuoi, segnala questa condizione dicendo: "Non sono sicuro di quale aiuto ho bisogno, ma vuoi aiutarmi?"
4. Assumi che tutte le persone che possono aiutare siano sempre disponibili e abbi fiducia nel fatto che ognuna accetta la responsabilità di dire "No".
5. Di' "No" ogni volta che non vuoi aiutare.
6. Accetta la risposta "No" senza fare domande e senza drammi emotivi.
7. Sii ricettivo verso l'aiuto che è offerto.
8. Offri il miglior aiuto possibile.
9. Rimanda la richiesta d'aiuto se non sei in grado di coinvolgerti completamente.
10. Chiedi maggiori informazioni se non ti sono chiare le specifiche dell'aiuto richiesto.
11. Non scusarti del fatto che stai chiedendo aiuto.

Note

1. Chiedere aiuto è un'impresa a basso costo. Il peggior esito possibile è un "No", che non ti fa avanzare o indietreggiare rispetto al punto in cui eri quando hai chiesto aiuto. Nel miglior caso possibile riduci la quantità di tempo necessaria per completare un compito o per imparare qualcosa.
2. Chi Aiuta dovrebbe dire "no" se non è sicuro di voler aiutare. Non dovrebbe dire nient'altro, quando rifiuta una richiesta d'aiuto.
3. Non è possibile "sovra-chiedere" aiuto a una data persona, a meno che questa non ti abbia chiesto di rispettare un particolare limite nelle richieste.
4. Se non capisci il valore dell'aiuto che ti è offerto o senti che non sarebbe utile, o ritieni di aver già preso in considerazione e scartato l'idea in precedenza, mettiti in una posizione di curiosità invece di rispondere con il riflesso condizionato del rifiuto "Ma..." (vedi Investigarer).
5. Chiedere aiuto in un momento difficile significa che hai aspettato troppo a lungo a chiedere aiuto. Chiedi aiuto quando stai andando bene.
6. Semplicemente porsi in relazione con qualcuno, perfino se non sa nulla dell'argomento su cui hai bisogno d'aiuto può servire a trovare risposte dentro di te, specialmente se chiedi a questo qualcuno di Investigare su di te.

5. Verifica Protocollo

Usa Verifica Protocollo per essere sicuro che i protocolli diano i migliori risultati. Usalo quando pensi che un protocollo sia usato in modo scorretto da qualsiasi punto di vista o quando un impegno Core viene disatteso. L'obiettivo dei protocolli Core è di ottenere risultati nel modo più efficiente possibile. Quando usi Verifica Protocollo ti stai accertando che il tuo gruppo abbia successo.

Procedura

1. Pronuncia le parole "Verifica Protocollo"
2. Se conosci il modo giusto di usare il protocollo, enuncialo, se non lo conosci, chiedi aiuto.

Impegni

1. Chiama "Verifica Protocollo" non appena ti accorgi dell'uso scorretto di un protocollo o di un impegno Core violato. Fallo a prescindere dall'attività che si sta svolgendo in quel momento.
2. Supporta chiunque usi Verifica Protocollo.
3. Non far vergognare e non punire chiunque usi Verifica Protocollo.
4. Usa Chiedi Aiuto non appena non sei sicuro del corretto uso del protocollo.

6. Controllo Intenzione

Usa Controllo Intenzione per chiarire lo scopo di un comportamento tuo o di un'altra persona. Usalo quando non riesci ad immaginare un effetto positivo risultante da quel comportamento. Controllo Intenzione accerta l'integrità delle intenzioni tue o di un altro in una data situazione.

Procedura

1. Chiedi "Qual è la tua/mia intenzione nel x?", dove x equivale a qualche tipo di comportamento o parola che descrive un comportamento in corso o che incombe da parte della persona di cui vuoi conoscere le intenzioni.
2. Se è utile, chiedi: "Quale risposta o comportamento vuoi e da chi, come risultato di x?"

Impegni

1. Sii consapevole delle tue intenzioni prima di verificare quelle di un altro.
2. Indaga abbastanza da scoprire l'intenzione della persona o delle sue azioni.
3. Assicurati di voler risolvere qualsiasi eventuale conflitto serenamente prima di fare Controllo Intenzione su qualcun altro. Se non hai intenzioni pacifiche, fai Check Out.
4. Non metterti sulla difensiva quando qualcuno ti chiede qual è la tua intenzione. Se non ce la fai, fai CheckOut.

Note

1. Situazioni in cui Controllo Intenzione è uno strumento utile indicano quasi sempre che un impegno Core viene infranto.
2. Se si crea un conflitto che sembra irrisolvibile, fai Check Out e Chiedi Aiuto.

7. Decisore

Decisore va usato ogni volta che si vuole dirigere immediatamente e in modo unanime un gruppo verso dei risultati. Va usato per raggiungere la miglior decisione possibile nel modo più efficiente possibile.

Procedura

1. Il Proponente dice: "Io propongo di [comportamento conciso e perseguibile]".
2. Il Proponente dice "1-2-3."
3. I votanti, utilizzando Sì (pollice in alto) o No (pollice verso) o "Sostengo la proposta" (mano aperta), votano tutti insieme.
4. I votanti che non possono assolutamente accettare la proposta si dichiarano dicendo "È un No assoluto. Non ci sto." Se questo accade, la proposta è automaticamente ritirata.
5. Il Proponente conta i voti.
6. Il Proponente ritira la proposta se la somma dei contrari più i sostenitori della proposta è troppo superiore¹ ai Sì o se ritiene di non poter concludere il protocollo Risoluzione (vedi sotto).
7. Il Proponente utilizza il protocollo Risoluzione con ciascuno di coloro che si è chiamato fuori per tentare di portarlo a bordo, chiedendo "Che cosa ci vuole per portarti a bordo?"

¹ "Troppo superiore" può essere approssimativamente calcolato con il seguente metodo euristico: a) circa il 50% (o superiore) dei voti sono "Sostengo-la-proposta", OPPURE b) il guadagno previsto se la proposta passa è inferiore al costo probabile dello sforzo per il protocollo Risoluzione, OPPURE c) (il guadagno previsto se la proposta passa per la percentuale stimata di probabilità che la proposta alla fine passi con la fatica associata al protocollo Risoluzione) è minore o uguale al costo di procedere direttamente con il protocollo Risoluzione.

8. Il Proponente dichiara la proposta approvata se tutti i No cambiano il loro voto in Sì o "Sostengo la proposta". Il gruppo a questo punto è impegnato verso il risultato proposto.

Impegni

1. Proponi non più di un argomento per proposta.
2. Rimani presente fino alla fine del Decisore; mantieniti sempre consapevole di come il tuo comportamento fa andare avanti il gruppo oppure lo frena.
3. Dai la tua piena attenzione a una proposta oltre e prima di ogni altra attività.
4. Parla soltanto se sei il Proponente o ti è chiesto di farlo da parte del Proponente.
5. Mantieni il riserbo sulle ragioni per cui hai votato in un modo o in un altro.
6. Chiarisci subito se voti un No assoluto e preparati a proporre un'idea migliore.
7. Sei personalmente responsabile del raggiungimento degli obiettivi stabiliti da un Decisore anche nel caso in cui sia stato fatto durante la tua assenza.
8. Tieniti aggiornato sugli impegni definiti da Decisore durante la tua assenza.
9. Rispetta l'impegno di chi vota No assoluto a non spiegarne le ragioni.
10. Supporta attivamente le decisioni che sono prese.
11. Utilizza il tuo potere di "interrompere lo spettacolo" dicendo "non ci sto a nessuna condizione" con gran discrezione e il meno spesso possibile.
12. Insisti sempre affinché i protocolli Decisore e Risoluzione siano eseguiti esattamente come da specifiche, senza tener conto di quante volte ti troverai a dover insistere.
13. Non fare Passo durante un Decisore.
14. Premi incessantemente per andare avanti; tendi sempre a preferire l'azione.
15. Non guardare come votano gli altri per decidere come votare tu.
16. Evita di usare Decisore in gruppi numerosi. Dividili in sottogruppi più piccoli per prendere le decisioni e riporta i risultati nel gruppo.

Note

1. Vota No solo quando sei convinto che il contributo a progredire che offrirai al gruppo dopo averlo rallentato o fermato sul voto in corso supererà e varrà molto di più dei costi (di solito considerevoli) che stai introducendo votando No.
2. Se non sei sicuro o sei confuso riguardo a una proposta, supportala (vota "Sostengo la proposta") e cerca di chiarirla in separata sede dopo che la proposta è stata risolta. Se dopo aver avuto più informazioni hai una proposta alternativa, puoi avere fiducia nel fatto che il tuo gruppo sosterrà l'idea migliore. (vedi gli Impegni Core).
3. Votare No per fare piccoli cambiamenti ad una proposta che altrimenti troveresti accettabile rallenta il movimento e dovrebbe essere evitato. Invece fai una nuova proposta dopo che l'attuale è stata approvata o meglio ancora, prendi parte all'implementazione per essere sicuro che la tua idea sia recepita..
4. Ritira le proposte deboli. Se una proposta riceve meno del settanta per cento (approssimativamente) di Sì, è una proposta debole e dovrebbe essere ritirata da chi la propone. Tuttavia la decisione è a discrezione del Proponente.
5. Pensa a te stesso come l'unico potenziale contrario ogni volta che voti No.
6. Vota un No Assoluto, quando sei convinto di avere un contributo rilevante da dare alla direzione o alla guida del gruppo, o quando devi assolutamente farlo per rispettare la tua integrità.

8. Risoluzione

Quando un voto di Decisore raccoglie una piccola minoranza di contrari, il Proponente guida rapidamente il team, con una modalità molto strutturata, nella trattativa con i contrari. Il protocollo Risoluzione mira a promuovere sfacciatamente la proposta con l'obiettivo di farla accettare ai contrari al minor costo possibile.

Procedura

1. Il Proponente chiede a ciascuno dei contrari "Che cosa ti serve per accettare la proposta?"
2. Il Contrario afferma con un sola, breve frase dichiarativa l'esatta modifica che richiede per accettare la proposta.
3. Il Proponente si offre di adottare i cambiamenti proposti oppure ritira la proposta.

Note

1. Se i cambiamenti richiesti da chi è Contrario sono semplici, allora viene eseguito un semplice Controllo Visivo per verificare se tutti sono ancora d'accordo.
2. Se i cambiamenti richiesti sono complessi, il Proponente deve ritirare la proposta e poi presentare una nuova proposta che includa i cambiamenti richiesti dal Contrario..
3. Se il Contrario comincia a dire perchè ha votato No, o qualsiasi altra cosa diversa dal dire cosa serve per averlo favorevole, il Proponente deve interromperlo chiedendo: "Che cosa ti serve per accettare la proposta?"

9. Gioco della Perfezione

Il Gioco della Perfezione ti aiuterà a soddisfare l'aspirazione di combinare le migliori idee attraverso critiche costruttive.

Usalo ogni volta che vuoi migliorare qualcosa che hai creato.

Procedura

1. Il Cercatore di Perfezione esegue un'azione o presenta un oggetto da perfezionare ed eventualmente dice "Inizio" e "Fine" per informare il Perfezionatore dell'inizio e della fine della presentazione.
2. Il Perfezionatore definisce il valore della prestazione o dell'oggetto con una scala da 1 a 10 basata su quanto valore egli ha da aggiungere.
3. Il Perfezionatore dice "Quello che mi è piaciuto della prestazione o dell'oggetto è X" dove X sta per il valore di punti assegnati.
4. Il Perfezionatore presenta i miglioramenti alla prestazione o all'oggetto che secondo lui servono per valutarla 10, dicendo: "Perchè sia un dieci, dovresti fare X"

Impegni

1. Accetta le critiche senza discuterle.
2. Fai solo critiche costruttive: cosa ti piace e cosa servirebbe per "dargli un 10"
3. Astieniti dal parlare di quello che non ti piace o dall'essere negativo in altri modi.
4. Sottrai punti solo se puoi pensare a dei miglioramenti.
5. Usa i punti per rappresentare la scala del miglioramento.

Note

1. Un giudizio di dieci significa che non puoi aggiungere valore e un giudizio di 1 significa che fondamentalmente puoi aggiungere tutto il valore dell'oggetto con le tue idee. Se non puoi offrire idee per rendere migliore un oggetto, devi valutarlo 10 perfino se non ti piace.
2. Le informazioni importanti da trasmettere nel Gioco della Perfezione sono quelle che migliorano la prestazione o l'oggetto. Per esempio "Il suono ideale di uno schiocco delle dita per me è quello che è nitido,

ha un volume sufficiente e in qualche modo mi fa trasalire. Per avere un 10, dovresti incrementarne la nitidezza".

3. Come Cercatore di Perfezione, puoi fare solo domande per chiarimento o per ottenere maggiori informazioni finalizzate al miglioramento. Se non sei d'accordo con le idee che sono offerte, semplicemente non includerle nell'oggetto o nella prestazione.

10. Allineamento Personale

L'Allineamento Personale ti aiuta a penetrare in profondità nei tuoi desideri e scoprire che cosa t'impedisce di ottenere quello che vuoi. Usalo per scoprire, esprimere e ottenere quello che vuoi. La qualità del tuo allineamento sarà uguale alla qualità dei tuoi risultati.

Passi

1. **Voglio.** Rispondi alla domanda: *“Che cosa voglio, con precisione?”*
2. **Blocco.** Chiedi a te stesso, *“Che cosa mi blocca dall'avere quello che voglio?”*
3. **Forza.** Immagina che cosa potrebbe rimuovere questo blocco chiedendoti *“Quale forza – se la possedessi – farebbe a pezzi questo mio blocco?”*
4. **Cambiamento.** Fai come se la forza che hai identificato sia ciò che vuoi.
5. **Ancora.** Ripeti i passi da 2 a 4 finché il processo produce coerentemente una forza potente abbastanza da frantumare i tuoi blocchi e ottenere quello che all'inizio pensavi di volere.
6. **Fatto.** Adesso metti per iscritto una dichiarazione di allineamento personale nella forma *“Io voglio [forza].”*
7. **Segnale/Risposta/Compito.** Definisci un segnale per far sapere agli altri quando stai praticando il tuo Allineamento e una risposta che possono darti per farti percepire il loro appoggio. Per esempio, *“Quando dico-faccio, ‘X,’ diresti-faresti, ‘Y?’”* Se vuoi, trasforma la frase in un compito dicendo che farai X un certo numero di volte al giorno, dove X equivale a una attività che per essere fatta richiede che tu metta in pratica il tuo Allineamento.
8. **Evidenza.** Scrivi, in termini specifici e misurabili, l'evidenza a lungo termine derivante dalla pratica di questo Allineamento.
9. **Aiuto.** Chiedi aiuto a ciascun membro del tuo gruppo. Ti aiuteranno dandoti la risposta che vorresti quando emetterai il segnale che stai mettendo in pratica il tuo Allineamento.

Impegni

1. Identifica blocchi e desideri che sono specifici e personali.
2. Identifica blocchi che, se risolti, aumenterebbero radicalmente la tua efficacia nella vita, nel lavoro e nel gioco.
3. Scegli una forza che ti riguarda e preferibilmente che si possa descrivere con una sola parola.
4. Scegli un segnale e una risposta che attiverai molte volte al giorno che sia positiva, significativa per te e appaia diversa dal tuo comportamento normale.
5. Chiedi aiuto alle persone che ti conoscono, e/o conoscono gli allineamenti.
6. Definisci un'evidenza che sia misurabile da un terzo interlocutore obiettivo.

Note

1. Un blocco personale è qualcosa che trovi dentro di te. Non si riferisce alle circostanze o ad altre persone. Assumi che potresti avere quello che vuoi adesso, che il tuo blocco è un mito che in qualche modo ti priva del tuo pieno potenziale.
2. Una Forza è una caratteristica, una virtù o una capacità personale e osservabile.
3. Chiarisci sia l'evidenza immediata sia quella a lungo termine del tuo Allineamento. Scrivi i risultati che iniziano ora (o molto presto) e quelli che vedrai tra cinque o più anni.

4. Le risposte più efficaci sono uniche, memorabili, in qualche modo drammatiche e, spesso, ostentate e sgargianti. (Tuttavia, un momento di silenzio rituale in un ambiente di solito rumoroso è sempre una risposta intensa).

5. Quando i membri di un gruppo completano il loro allineamento personale insieme (chiedendosi reciprocamente aiuto), il passo finale del processo è più potente se eseguito con una cerimonia.

6. Se hai difficoltà nel definire quello che vuoi, adotta l'Allineamento "Voglio auto-consapevolezza".

Non ci sono situazioni in cui un aumento dell'auto-consapevolezza non sia positivo.

11. Investigare

Investigare ti permette di apprendere dati su un fenomeno che accade a qualcun altro. Usalo quando un'idea o un comportamento che qualcuno mette in atto sembra mediocre, confuso o semplicemente interessante.

Procedura

1. Agisci come se tu fossi un investigatore distaccato ma affascinato, facendo domande finché la tua curiosità è soddisfatta e non hai più domande da fare.

Impegni

1. Fai domande formulate correttamente.
2. Fai solo domande che aumentano la tua comprensione del fenomeno.
3. Fai domande solo se il soggetto che risponde è coinvolto e appare pronto a rispondere ad altre.
4. Evita di offrire opinioni.
5. Non fare domande che puntano a pilotare in cui pensi di sapere come risponderanno.

Note

1. Evita di fare teorie sull'argomento o di offrire un qualsiasi tipo di diagnosi.
2. Prova a usare le forme seguenti per le tue domande:
 - i. Che cosa ti rende Y riguardo a X, Z?
 - ii. Lo puoi spiegare con un esempio specifico?
 - iii. Come va X quando succede?
 - iv. Qual è la sola cosa che vuoi di più risolvendo X?
 - v. Qual è il problema principale che vedi riguardo a X?
 - vi. Qual è l'atto più importante che potresti fare proprio adesso per aiutarti riguardo a Y?
3. Domande inefficaci sono invece:
 - i. Domande che guidano o riflettono un'agenda.
 - ii. Domande che cercano di nascondere una risposta che ritieni vera.
 - iii. Domande che invitano a raccontare storie.
 - iv. Domande che cominciano con perchè."
4. Rimani attaccato alla tua intenzione di raccogliere maggiori informazioni.
5. Se hai la sensazione che potresti esplodere se non dici quello che hai in testa, non dovresti parlare proprio. Valuta se fare Controllo Intenzione o Investigare.

Accordo di licenza
 Protocolli Core V. 1.0
 December 2001
 Jim and Michele McCarthy, www.mccarthy-tech.com
 Copyright © 2001 McCarthy Technologies, Inc.

Questa è una traduzione italiana non ufficiale della Licenza Pubblica Generica GNU. Non è pubblicata dalla Free Software Foundation e non ha valore legale nell'esprimere i termini di distribuzione del software che usa la licenza GPL. Solo la versione originale in inglese della licenza ha valore legale. Ad ogni modo, speriamo che questa traduzione aiuti le persone di lingua italiana a capire meglio il significato della licenza GPL. La licenza in inglese segue il testo in italiano.

This is an unofficial translation of the GNU General Public License into Italian. It was not published by the Free Software Foundation, and does not legally state the distribution terms for software that uses the GNU GPL--only the original English text of the GNU GPL does that. However, we hope that this translation will help Italian speakers understand the GNU GPL better. The English text follows the Italian translation in this document and has legal value.

LICENZA PUBBLICA GENERICA (GPL) DEL PROGETTO GNU
 Versione 2, Giugno 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA

Traduzione curata da gruppo Pluto, da ILS e dal gruppo italiano di traduzione GNU. Ultimo aggiornamento 19 aprile 2000. Chiunque può copiare e distribuire copie letterali di questo documento di licenza, ma non ne è permessa la modifica.

Preambolo

Le licenze della maggior parte dei programmi hanno lo scopo di togliere all'utente la libertà di condividere e modificare il programma stesso. Viceversa, la Licenza Pubblica Generica GNU è intesa a garantire la libertà di condividere e modificare il software libero, al fine di assicurare che i programmi siano liberi per tutti i loro utenti. Questa Licenza si applica alla maggioranza dei programmi della Free Software Foundation e ad ogni altro programma i cui autori hanno deciso di usare questa Licenza. Alcuni altri programmi della Free Software Foundation sono invece coperti dalla Licenza Pubblica Generica Minore. Chiunque può usare questa Licenza per i propri programmi.

Quando si parla di software libero (free software), ci si riferisce alla libertà, non al prezzo. Le nostre Licenze (la GPL e la LGPL) sono progettate per assicurarsi che ciascuno abbia la libertà di distribuire copie del software libero (e farsi pagare per questo, se vuole), che ciascuno riceva il codice sorgente o che lo possa ottenere se lo desidera, che ciascuno possa modificare il programma o usarne delle parti in nuovi programmi liberi e che ciascuno sappia di potere fare queste cose.

Per proteggere i diritti dell'utente, abbiamo bisogno di creare delle restrizioni che vietino a chiunque di negare questi diritti o di chiedere di rinunciarvi. Queste restrizioni si traducono in certe responsabilità per chi distribuisce copie del software e per chi lo modifica.

Per esempio, chi distribuisce copie di un programma coperto da GPL, sia gratis sia in cambio di un compenso, deve concedere ai destinatari tutti i diritti che ha ricevuto. Deve anche assicurarsi che i destinatari ricevano o possano ottenere il codice sorgente. E deve mostrar loro queste condizioni di licenza, in modo che essi conoscano i propri diritti.

Proteggiamo i diritti dell'utente in due modi: (1) proteggendo il software con un copyright, e (2) offrendo una licenza che dia il permesso legale di copiare, distribuire e modificare il Programma.

Inoltre, per proteggere ogni autore e noi stessi, vogliamo assicurarci che ognuno capisca che non ci sono garanzie per i programmi coperti da GPL. Se il programma viene modificato da qualcun altro e ridistribuito, vogliamo che gli acquirenti sappiano che ciò che hanno non è l'originale, in modo che ogni problema introdotto da altri non si rifletta sulla reputazione degli autori originari.

Infine, ogni programma libero è costantemente minacciato dai brevetti sui programmi. Vogliamo evitare il pericolo che chi ridistribuisce un programma libero ottenga la proprietà di brevetti, rendendo in pratica il programma cosa di

sua proprietà. Per prevenire questa evenienza, abbiamo chiarito che ogni brevetto debba essere concesso in licenza d'uso a chiunque, o non avere alcuna restrizione di licenza d'uso.
Seguono i termini e le condizioni precisi per la copia, la distribuzione e la modifica.

LICENZA PUBBLICA GENERICA GNU TERMINI E CONDIZIONI PER LA COPIA, LA DISTRIBUZIONE E LA MODIFICA

0. Questa Licenza si applica a ogni programma o altra opera che contenga una nota da parte del detentore del copyright che dica che tale opera può essere distribuita sotto i termini di questa Licenza Pubblica Generica. Il termine "Programma" nel seguito si riferisce ad ogni programma o opera così definita, e l'espressione "opera basata sul Programma" indica sia il Programma sia ogni opera considerata "derivata" in base alla legge sul copyright; in altre parole, un'opera contenente il Programma o una porzione di esso, sia letteralmente sia modificato o tradotto in un'altra lingua. Da qui in avanti, la traduzione è in ogni caso considerata una "modifica". Vengono ora elencati i diritti dei beneficiari della licenza.

Attività diverse dalla copiatura, distribuzione e modifica non sono coperte da questa Licenza e sono al di fuori della sua influenza. L'atto di eseguire il Programma non viene limitato, e l'output del programma è coperto da questa Licenza solo se il suo contenuto costituisce un'opera basata sul Programma (indipendentemente dal fatto che sia stato creato eseguendo il Programma). In base alla natura del Programma il suo output può essere o meno coperto da questa Licenza.

1. È lecito copiare e distribuire copie letterali del codice sorgente del Programma così come viene ricevuto, con qualsiasi mezzo, a condizione che venga riprodotta chiaramente su ogni copia una appropriata nota di copyright e di assenza di garanzia; che si mantengano intatti tutti i riferimenti a questa Licenza e all'assenza di ogni garanzia; che si dia a ogni altro destinatario del Programma una copia di questa Licenza insieme al Programma. È possibile richiedere un pagamento per il trasferimento fisico di una copia del Programma, è anche possibile a propria discrezione richiedere un pagamento in cambio di una copertura assicurativa.

2. È lecito modificare la propria copia o copie del Programma, o parte di esso, creando perciò un'opera basata sul Programma, e copiare o distribuire tali modifiche o tale opera secondo i termini del precedente comma 1, a patto che siano soddisfatte tutte le condizioni che seguono:

a) Bisogna indicare chiaramente nei file che si tratta di copie modificate e la data di ogni modifica.

b) Bisogna fare in modo che ogni opera distribuita o pubblicata, che in parte o nella sua totalità derivi dal Programma o da parti di esso, sia concessa nella sua interezza in licenza gratuita ad ogni terza parte, secondo i termini di questa Licenza.

c) Se normalmente il programma modificato legge comandi interattivamente quando viene eseguito, bisogna fare in modo che all'inizio dell'esecuzione interattiva usuale, esso stampi un messaggio contenente una appropriata nota di copyright e di assenza di garanzia (oppure che specifichi il tipo di garanzia che si offre). Il messaggio deve inoltre specificare che chiunque può ridistribuire il programma alle condizioni qui descritte e deve indicare come reperire questa Licenza. Se però il programma di partenza è interattivo ma normalmente non stampa tale messaggio, non occorre che un'opera basata sul Programma lo stampi.

Questi requisiti si applicano all'opera modificata nel suo complesso. Se sussistono parti identificabili dell'opera modificata che non siano derivate dal Programma e che possono essere ragionevolmente considerate lavori indipendenti, allora questa Licenza e i suoi termini non si applicano a queste parti quando queste vengono distribuite separatamente. Se però queste parti vengono distribuite all'interno di un prodotto che è un'opera basata sul Programma, la distribuzione di quest'opera nella sua interezza deve avvenire nei termini di questa Licenza, le cui norme nei confronti di altri utenti si estendono all'opera nella sua interezza, e quindi ad ogni sua parte, chiunque ne sia l'autore. Quindi, non è nelle intenzioni di questa sezione accampare diritti, né contestare diritti su opere scritte interamente da altri; l'intento è piuttosto quello di esercitare il diritto di controllare la distribuzione di opere derivati dal Programma o che lo contengano. Inoltre, la semplice aggregazione di un'opera non derivata dal Programma col Programma o con un'opera da esso derivata su di un mezzo di memorizzazione o di distribuzione, non è sufficiente a includere l'opera non derivata nell'ambito di questa Licenza.

3. È lecito copiare e distribuire il Programma (o un'opera basata su di esso, come espresso al comma 2) sotto forma di codice oggetto o eseguibile secondo i termini dei precedenti commi 1 e 2, a patto che si applichi una delle seguenti condizioni:

a) Il Programma sia corredato del codice sorgente completo, in una forma leggibile da calcolatore, e tale sorgente sia fornito secondo le regole dei precedenti commi 1 e 2 su di un mezzo comunemente usato per lo scambio di programmi.

b) Il Programma sia accompagnato da un'offerta scritta, valida per almeno tre anni, di fornire a chiunque ne faccia richiesta una copia completa del codice sorgente, in una forma leggibile da calcolatore, in cambio di un compenso non superiore al costo del trasferimento fisico di tale copia, che deve essere fornita secondo le regole dei precedenti

commi 1 e 2 su di un mezzo comunemente usato per lo scambio di programmi.

c) Il Programma sia accompagnato dalle informazioni che sono state ricevute riguardo alla possibilità di ottenere il codice sorgente. Questa alternativa è permessa solo in caso di distribuzioni non commerciali e solo se il programma è stato ottenuto sotto forma di codice oggetto o eseguibile in accordo al precedente comma B.

Per "codice sorgente completo" di un'opera si intende la forma preferenziale usata per modificare un'opera. Per un programma eseguibile, "codice sorgente completo" significa tutto il codice sorgente di tutti i moduli in esso contenuti, più ogni file associato che definisca le interfacce esterne del programma, più gli script usati per controllare la compilazione e l'installazione dell'eseguibile. In ogni caso non è necessario che il codice sorgente fornito includa nulla che sia normalmente distribuito (in forma sorgente o in formato binario) con i principali componenti del sistema operativo sotto cui viene eseguito il Programma (compilatore, kernel, e così via), a meno che tali componenti accompagnino l'eseguibile.

Se la distribuzione dell'eseguibile o del codice oggetto è effettuata indicando un luogo dal quale sia possibile copiarlo, permettere la copia del codice sorgente dallo stesso luogo è considerata una valida forma di distribuzione del codice sorgente, anche se copiare il sorgente è facoltativo per l'acquirente.

4. Non è lecito copiare, modificare, sublicenziare, o distribuire il Programma in modi diversi da quelli espressamente previsti da questa Licenza. Ogni tentativo di copiare, modificare, sublicenziare o distribuire il Programma non è autorizzato, e farà terminare automaticamente i diritti garantiti da questa Licenza. D'altra parte ogni acquirente che abbia ricevuto copie, o diritti, coperti da questa Licenza da parte di persone che violano la Licenza come qui indicato non vedranno invalidata la loro Licenza, purché si comportino conformemente ad essa.

5. L'acquirente non è tenuto ad accettare questa Licenza, poiché non l'ha firmata. D'altra parte nessun altro documento garantisce il permesso di modificare o distribuire il Programma o i lavori derivati da esso. Queste azioni sono proibite dalla legge per chi non accetta questa Licenza; perciò, modificando o distribuendo il Programma o un'opera basata sul programma, si indica nel fare ciò l'accettazione di questa Licenza e quindi di tutti i suoi termini e le condizioni poste sulla copia, la distribuzione e la modifica del Programma o di lavori basati su di esso.

6. Ogni volta che il Programma o un'opera basata su di esso vengono distribuiti, l'acquirente riceve automaticamente una licenza d'uso da parte del licenziatario originale. Tale licenza regola la copia, la distribuzione e la modifica del Programma secondo questi termini e queste condizioni. Non è lecito imporre restrizioni ulteriori all'acquirente nel suo esercizio dei diritti qui garantiti. Chi distribuisce programmi coperti da questa Licenza non è comunque tenuto a imporre il rispetto di questa Licenza a terzi.

7. Se, come conseguenza del giudizio di un tribunale, o di una imputazione per la violazione di un brevetto o per ogni altra ragione (non limitatamente a questioni di brevetti), vengono imposte condizioni che contraddicono le condizioni di questa licenza, che queste condizioni siano dettate dalla corte, da accordi tra le parti o altro, queste condizioni non esimono nessuno dall'osservazione di questa Licenza. Se non è possibile distribuire un prodotto in un modo che soddisfi simultaneamente gli obblighi dettati da questa Licenza e altri obblighi pertinenti, il prodotto non può essere affatto distribuito. Per esempio, se un brevetto non permettesse a tutti quelli che lo ricevono di ridistribuire il Programma senza obbligare al pagamento di diritti, allora l'unico modo per soddisfare contemporaneamente il brevetto e questa Licenza è di non distribuire affatto il Programma.

Se una qualunque parte di questo comma è ritenuta non valida o non applicabile in una qualunque circostanza, deve comunque essere applicata l'idea espressa da questo comma; in ogni altra circostanza invece deve essere applicato questo comma nel suo complesso.

Non è nelle finalità di questo comma indurre gli utenti ad infrangere alcun brevetto né ogni altra rivendicazione di diritti di proprietà, né di contestare la validità di alcuna di queste rivendicazioni; lo scopo di questo comma è unicamente quello di proteggere l'integrità del sistema di distribuzione dei programmi liberi, che viene realizzato tramite l'uso di licenze pubbliche. Molte persone hanno contribuito generosamente alla vasta gamma di programmi distribuiti attraverso questo sistema, basandosi sull'applicazione fedele di tale sistema. L'autore/donatore può Decisorio di sua volontà se preferisce distribuire il software avvalendosi di altri sistemi, e l'acquirente non può imporre la scelta del sistema di distribuzione.

Questo comma serve a rendere il più chiaro possibile ciò che crediamo sia una conseguenza del resto di questa Licenza.

8. Se in alcuni paesi la distribuzione o l'uso del Programma sono limitati da brevetto o dall'uso di interfacce coperte da copyright, il detentore del copyright originale che pone il Programma sotto questa Licenza può aggiungere limiti geografici espliciti alla distribuzione, per escludere questi paesi dalla distribuzione stessa, in modo che il programma possa essere distribuito solo nei paesi non esclusi da questa regola. In questo caso i limiti geografici sono inclusi in questa Licenza e ne fanno parte a tutti gli effetti.

9. All'occorrenza la Free Software Foundation può pubblicare revisioni o nuove versioni di questa Licenza Pubblica Generica. Tali nuove versioni saranno simili a questa nello spirito, ma potranno differire nei dettagli al fine di coprire nuovi problemi e nuove situazioni.

Ad ogni versione viene dato un numero identificativo. Se il Programma asserisce di essere coperto da una particolare

versione di questa Licenza e "da ogni versione successiva", l'acquirente può scegliere se seguire le condizioni della versione specificata o di una successiva. Se il Programma non specifica quale versione di questa Licenza deve applicarsi, l'acquirente può scegliere una qualsiasi versione tra quelle pubblicate dalla Free Software Foundation.

10. Se si desidera incorporare parti del Programma in altri programmi liberi le cui condizioni di distribuzione differiscano da queste, è possibile scrivere all'autore del Programma per chiederne l'autorizzazione. Per il software il cui copyright è detenuto dalla Free Software Foundation, si scriva alla Free Software Foundation; talvolta facciamo eccezioni alle regole di questa Licenza. La nostra decisione sarà guidata da due finalità: preservare la libertà di tutti i prodotti derivati dal nostro software libero e promuovere la condivisione e il riutilizzo del software in generale.

NON C'È GARANZIA

11. POICHÉ IL PROGRAMMA È CONCESSO IN USO GRATUITAMENTE, NON C'È GARANZIA PER IL PROGRAMMA, NEI LIMITI PERMESSI DALLE VIGENTI LEGGI. SE NON INDICATO DIVERSAMENTE PER ISCRITTO, IL DETENTORE DEL COPYRIGHT E LE ALTRE PARTI FORNISCONO IL PROGRAMMA "COSÌ COM'È", SENZA ALCUN TIPO DI GARANZIA, NÉ ESPLICITA NÉ IMPLICITA; CIÒ COMPRENDE, SENZA LIMITARSI A QUESTO, LA GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIALIZZABILITÀ E UTILIZZABILITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO. L'INTERO RISCHIO CONCERNENTE LA QUALITÀ E LE PRESTAZIONI DEL PROGRAMMA È DELL'ACQUIRENTE. SE IL PROGRAMMA DOVESSE RIVELARSI DIFETTOSO, L'ACQUIRENTE SI ASSUME IL COSTO DI OGNI MANUTENZIONE, RIPARAZIONE O CORREZIONE NECESSARIA.

12. NÉ IL DETENTORE DEL COPYRIGHT NÉ ALTRE PARTI CHE POSSONO MODIFICARE O RIDISTRIBUIRE IL PROGRAMMA COME PERMESSO IN QUESTA LICENZA SONO RESPONSABILI PER DANNI NEI CONFRONTI DELL'ACQUIRENTE, A MENO CHE QUESTO NON SIA RICHiesto DALLE LEGGI VIGENTI O APPAIA IN UN ACCORDO SCRITTO. SONO INCLUSI DANNI GENERICI, SPECIALI O INCIDENTALI, COME PURE I DANNI CHE CONSEGUONO DALL'USO O DALL'IMPOSSIBILITÀ DI USARE IL PROGRAMMA; CIÒ COMPRENDE, SENZA LIMITARSI A QUESTO, LA PERDITA DI DATI, LA CORRUZIONE DEI DATI, LE PERDITE SOSTENUTE DALL'ACQUIRENTE O DA TERZI E L'INCAPACITÀ DEL PROGRAMMA A INTERAGIRE CON ALTRI PROGRAMMI, ANCHE SE IL DETENTORE O ALTRE PARTI SONO STATE AVVISATE DELLA POSSIBILITÀ DI QUESTI DANNI.
FINE DEI TERMINI E DELLE CONDIZIONI

LICENSE AGREEMENT

Protocolli Core V. 1.0

December 2001

Jim and Michele McCarthy, www.mccarthy-tech.com

Copyright © 2001 McCarthy Technologies, Inc.

Permission is granted to make and distribute verbatim copies of this software provided the copyright notice and this permission notice are preserved on all copies. Permission is granted to copy and distribute modified versions of this software under the conditions for verbatim copying, provided also that the section entitled “GNU General Public License” is included exactly as in the original, and provided that the entire resulting derived work is distributed under the terms of a permission notice identical to this one.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation’s software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Library General Public License instead.) You can apply it to your programs, too. When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things. To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it. For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights. We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software. Also, for each author’s protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors’ reputations. Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone’s free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The “Program”, below, refers to any such program or work, and a “work based on the Program” means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”.) Each licensee is addressed as “you”. Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program’s source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program. You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.) These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it. Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program. In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.) The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable. If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program. If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances. It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice. This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and “any later version”, you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM “AS IS” WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms. To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the “copyright” line and a pointer to where the full notice is found. One line to give the program’s name and an idea of what it does

Copyright © yyyy name of author

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307, USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright © year, name of author, Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details, type “show w”. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type “show c” for details. The hypothetical commands “show w” and “show c” should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than “show w” and “show c”; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program. You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a “copyright disclaimer” for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names: Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program “Gnomovision” (which makes passes at compilers) written by James Hacker. Signature of Ty Coon, 1 April 1989 Ty Coon, President of Vice This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the

GNU Library General Public License instead of this License.

¹ *Software for Your Head: Protocolli Core for Creating and Maintaining Shared Vision*, di Jim e Michele McCarthy. Boston: Addison-Wesley, 2002 (ISBN: 0-201-60456-6).

² You can find current versions of these pages plus book and video information at www.mccarthy-tech.com.