

La méthode Old Pochmann

Introduction

La méthode Old Pochmann (ou Classic Pochmann) est une méthode de résolution à l'aveugle inventée par Stefan Pochmann en 2004. Elle a un principe de fonctionnement très simple et ne nécessite qu'un très peu d'algorithmes (aucun si vous connaissez déjà certaines PLL au 3x3) ! Le principe de base est de résoudre une pièce à la fois pour les coins, et de résoudre une pièce à la fois pour les arêtes. Mais avant de commencer ce tutoriel, il est bon de connaître quelques mots de vocabulaire. Le **buffer** est la pièce que l'on va envoyer dans son bon emplacement. En l'échangeant ainsi, on va se retrouver avec une nouvelle pièce dans la position du buffer, qu'on va à nouveau envoyer dans l'emplacement correct. On forme de cette manière ce qu'on appelle un **cycle**. Dans la méthode Pochmann, le buffer pour les coins est la pièce UBL, et pour les arêtes la pièce UR.

ATTENTION : Il ne faut pas confondre la pièce UBL avec la pièce LBU ou BLU. En effet, l'orientation du coin n'est pas la même. UBL désigne le sticker situé sur la face U de la pièce UBL.

Un autre conseil : Prenez toujours votre cube dans la même orientation, vos repères seront meilleurs. De plus, devoir chercher quelle position est la plus avantageuse en début de résolution n'a pas d'intérêt, car cela fait perdre beaucoup de temps.

Les algorithmes

Les algorithmes dont vous allez avoir besoin sont les suivants :

Pour les coins :

- La **PLL Y** $F R U' R' U' R U R' F' R U R' U' R' F R F'$
- La **PLL Y modifiée¹** $R U' R' U' R U R' F' R U R' U' R' F R$
- La **PLL J modifiée** $R U L' U^2 R U' R' U^2 L R U' R^2$

Pour les arêtes :

- La **PLL T** $R U R' U' R' F R^2 U' R' U' R U R' F'$
- La **PLL Ja** $R U R' F' R U R' U' R' F R^2 U' R' U'$
- La **PLL Jb** $R' U^2 R U R' z R^2 U R' D R U' z'$

Et pour la parité :

- La **PLL R** $R U R' F' R U^2 R' U^2 R' F R U R U^2 R' U'$

(1) Vous noterez que la seule différence avec la PLL Y est qu'on a enlevé les mouvements F et F' en début et fin d'algorithmes. Cela peut paraître assez anodin, mais c'est utile à savoir pour des annulations de mouvement.

Voici un tableau qui récapitule l'effet de l'algorithme sur le cube :

EFFET DES ALGORITHMES SUR LE CUBE :				
COINS				
ALGORITHME	Pièces échangées :			
PLL Y	UBL-UFR			
PLL Y modifiée	UBL-RFD			
PLL J modifiée	UBL-DFR			
ARÊTES				
PLL T	UR-UL			
PLL Ja	UR-UF			
PLL Jb	UR-UF			

Vous savez cependant qu'il est impossible de n'échanger que deux pièces sur le cube. Dans ce cas, tous les algorithmes de permutation de coins ne permutent pas seulement le buffer UBL avec un autre pièce, mais elles permutent également les arêtes UL et UB ; De la même manière, les algorithmes d'arêtes permutent également tous les coins UFR et UBL. Gardez simplement ça en tête, ça pourra nous servir plus tard dans le cas du problème de parité.

Maintenant, on va pouvoir entrer dans le vif du sujet avec la résolution des coins !

Les coins

Dans le cas de résolution des coins, la pièce qui joue le rôle de buffer est le coin UBL. Ce qu'on fait est qu'on regarde le coin qui est dans cet emplacement, et on se pose la question d'où il doit aller. Si la pièce n'est pas résolue, on l'envoie dans cet emplacement. Pour cela, il va falloir amener cet emplacement vers une des pièces pour lesquelles on a un algorithme. On fait pour cela un un (ou plusieurs) mouvements appelés **set-ups** qui vont amener l'emplacement cible vers un coin pour lequel on a un algorithme, faire l'algorithme, puis défaire le set-up. Et c'est bon, la pièce est résolue !

Mais attention, tous les mouvements de set-up ne sont pas autorisés. Les faces U, L et B ne peuvent être modifiées, puisque le buffer ou les arêtes UL et UB seraient perdues ! On a donc le droit d'utiliser uniquement des mouvements F, R et D pour les set-ups. Je vous encourage à les trouver vous-même, cela vous aidera à mieux les comprendre. Je glisse en dessous un tableau qui donne les set-ups et algorithmes pour tous les cas. Il est inutile de l'apprendre, le but est de comprendre comment cela fonctionne !

Emplacement cible	Set-up	Algorithme	Dé-set-up
UBR	R2	PLL J modifiée	R2
UFR		PLL Y	
ULF	F2	PLL J modifiée	
BRU	R'	PLL Y	R

RBU	R2	PLL Y modifiée	R2
RFU	R'	PLL Y modifiée	R
FUR	R'	PLL J modifiée	R
FUL	R2 F'	PLL Y	F R2
LFU	F2	PLL Y modifiée	F2
DBR	R2	PLL Y	R2
DFR		PLL J modifiée	
DFL	D	PLL J modifiée	D'
DLB	D2	PLL J modifiée	D2
BDR	D'	PLL Y modifiée	D
RDB	D' R	PLL Y	R' D
RFD		PLL Y modifiée	
FDR	R	PLL Y	R'
FDL	D	PLL Y modifiée	D'
LFD	D R	PLL Y	R' D'
LBD	D2	PLL Y modifiée	D2
BDL	D2 R	PLL Y	R' D2

Les fins de cycle

Il arrive que le buffer se retrouve résolu. Si tous les coins sont déjà résolus, alors c'est bon, on peut passer aux arêtes ! Sinon, on l'échange avec n'importe quel coin non résolu, on commence le cycle à partir de là, jusqu'à retomber sur cette pièce. Si tous les coins sont résolus, parfait ! Sinon, il faut recommencer jusqu'à ce que ce soit bon !

Orientation

Il arrive qu'un coin soit dans le bon emplacement mais mal orienté. Pour cela il existe une formule qui fait tourner UBL dans le sens antihoraire et UFL dans le sens horaire :

$L' U2 L U L' U L R U2 R' U' R U' R'$

Parité

Si le nombre de permutations effectués est pair, alors les coins seront bons, et on pourra passer aux arêtes. Si en revanche le nombre de permutations effectués est impair, alors les arêtes UB et UL seront échangées. Il faut alors faire l'algorithme de parité ($PLL R : R U R' F' R U2 R' U2 R' F R U R U2 R' U'$) après avoir résolu les coins et avant de résoudre les arêtes.

Cet algorithme échange les arêtes UB et UL, mais également les coins UBR et UFR, qui sont échangés par les algorithmes utilisés pour la résolution des arêtes.

En gros, si le nombre d'algorithmes pour les coins ou les arêtes est impair, faites l'algorithme de parité sans réfléchir entre la résolution des coins et des arêtes.

Les arêtes

Pour les arêtes, le principe de résolution est similaire à celui des coins. La pièce buffer est l'arête UR. Les coins UFR et UBL étant échangés à chaque permutation, les setups ne doivent pas comporter de mouvements affectant ces pièces. Les mouvements interdits sont donc U, R, F et B. Cela peut sembler bien restrictif au premier abord, mais si on inclut les mouvements de tranches internes, cela devient faisable assez facilement. Je vous encourage à trouver par vous-même les setups. Encore, une fois je vous mets un tableau avec les set-ups. Il est inutile de l'apprendre par cœur, il faut juste comprendre comment il fonctionne !

Emplacement cible	Set-up	Algorithme	Dé-set-up
UB		PLL Jb	
UL		PLL T	
UF		PLL Ja	
BU	M	PLL Ja	M'
LU	L' d L'	PLL T	L d' L
FU	M'	PLL Jb	M
BL	L	PLL T	L'
LB	d L'	PLL T	L d'
LF	d' L	PLL T	L' d
FL	L'	PLL T	L
FR	d2 L	PLL T	L' d2
RF	d' L'	PLL T	L d
RB	d L	PLL T	L' d'
BR	d2 L'	PLL T	L d2
BD	M	PLL Jb	M'
LD	D M'	PLL Ja	M D'
FD	M'	PLL Ja	M
RD	D' M'	PLL Ja	M D
DB	M2	PLL Ja	M2
DL	L2	PLL T	L2
DF	M2	PLL Jb	M2
DR	D2 L2	PLL T	L2 D2

Voilà, vous savez comment résoudre les arêtes -et donc tout le cube- avec la méthode Pochmann. Pour les fins de cycle, le principe est le même que pour les coins. Pour orienter deux arêtes, la formule suivante oriente les arêtes UF et UB : M U M U M U2 M' U M' U M' U2.

La mémorisation

Savoir résoudre le cube, est une bonne chose, mais encore faut-il le mémoriser ! Retenir la suite des pièces serait bien trop compliqué. Pour cela, il existe différents systèmes de mémorisation qui remplacent cette suite de pièce par des mots, des chiffres, des lettres... Voici quelques systèmes de mémorisation.

Les chiffres/lettres : On remplace chaque pièce (en faisant bien attention de différentier BL de LB par exemple) par une lettre ou un chiffre. Par exemple, on peut remplacer les coins par des lettres de A à U (pas la peine de mémoriser le buffer !). La mémo sera une suite de lettres. Par exemple D-H-U-L-C-V-Q-T. Pour les chiffres, le principe est le même.

Paires de lettre : Cette méthode plus avancée demande du temps avant d'être maîtrisée. Le principe de base est le même que pour les lettres, on attribue à chaque sticker une lettre. Mais la différence est qu'on ne les mémorise pas les une à la suite des autres, mais par groupe de deux. On place chaque couple de deux lettre sus une image. Par exemple DK donnera Danemark.

Les images simples : Il s'agit simplement de remplacer chaque sticker par une image. On peut également les regrouper par champ lexical en fonction de la face (personnage/animal/lieu...). On parle d'images « simples » puisqu'il existe un autre système plus complexe faisant appel à des images :

PAOL : Ce système plus avancé à également recours à des images. PAOL est un acronyme pour *Personnage Action Objet Lieu*. Il peut être réduit à PAO, voire à PA. Le principe est de donner à chaque sticker un personnage, une action, un objet et un lieu. Pour la première pièce du cycle, on mémorise le personnage correspondant à la pièce, pour la deuxième l'action, pour la troisième l'objet et pour la quatrième le lieu. Mais un exemple vaut mieux que mille mots ! Si on a par exemple :

UL : Poussin / Picorer / Des graine / Au poulailler

FR : Footballeur / Jouer au foot / Un Ballon / Au stade

LB : Paysan / Cutiver / Des carottes / A la ferme

DR : Infirmière / Soigner / Un médicament / A l'hôpital

Si on a le cycle UR-FR-LB-DR à mémoriser, on obtient : Le poussin joue au foot avec des carottes à l'hôpital. N'est-ce pas beau ? Ce système permet d'aller assez vite lorsqu'il est bien maîtrisé. Notez que la mémorisation est quelque chose de personnel, la mémo que vous utiliserez sera personnalisée, pour s'adapter à votre propre mémoire. Vous n'êtes pas non plus obligé d'utiliser un des systèmes que je cite. Il en existe d'autres, et vous pouvez même créer le votre !

Comment commencer ?

Il est fort probable que vos premières tentatives soient un échec. Pour s'entraîner progressivement avant de faire ses premiers blinds, voici une suggestion pour mieux se préparer.

D'abord, faites des résolutions les yeux ouverts pour bien comprendre le fonctionnement de la méthode.

Ensuite, vous pouvez écrire votre mémo sur un bout de papier et résoudre le cube sans le voir pour vous habituer à votre mémo et à la résolution.

Enfin, vous pourrez tenter vos premiers vrais blinds !