

Mémento de catalogage dans ALEPH

JEUX

Version 2.0

Mai 2019

Remarques préliminaires

1. Avant de créer ou d'importer une notice, il est primordial, pour éviter la création de doublons, d'interroger le catalogue afin de s'assurer qu'une notice n'existe pas déjà pour le document à traiter.
2. Choisir la grille de saisie adéquate. 3 grilles sont disponibles actuellement :
 - [10_03_jeu_plateau_cartes_pions.mrc \(PLG01\)](#) : jeu de plateau avec cartes et pions.
 - [10_04_jeu_plateau_cartes_pions_appli.mrc \(PLG01\)](#) : jeu de plateau avec cartes, pions et application téléchargeable.
 - [10_05_jeu_3d.mrc \(PLG01\)](#) : jeu en 3 dimensions (cubes à empiler par ex.).
3. Prendre connaissance du «*Memento de catalogage dans ALEPH* (livres imprimés et livres lus)».

Avertissement

Ce document ne se veut pas un manuel de catalogage exhaustif. Il a uniquement pour objet de rappeler quelques règles de « bonne pratique » en matière de catalogage et d'encodage des jeux au sein de notre catalogue collectif Aleph. Le cas des jeux vidéo n'y est pas abordé.

Sources d'information

L'ensemble de la ressource, ce qui inclut :

- La ressource elle-même
- Le conteneur
- Le texte d'accompagnement ou une brochure

Champs les plus courants

Remarque

Les champs dont l'intitulé est suivi de la mention « (TYP) », ci-dessous, interviennent dans la création de champs virtuels TYP (un tableau récapitulatif figure dans les infos étiquette de ce champ).

Rappelons que ces champs TYP n'apparaissent pas lors de la saisie dans le module de catalogage. Ils sont générés automatiquement par le système à partir de certaines données codées et ne peuvent être modifiés qu'en intervenant sur ces données codées. Ils sont très utiles pour la recherche, car ils permettent de filtrer les résultats selon le type de document (type de support et/ou type de contenu), de manière beaucoup plus précise que le format de notice ou le support exemplaire. Ces champs constituent l'index mots « Type de document ». La recherche peut porter aussi bien sur les codes que sur les mots des libellés associés à ces codes.

LDR - Label de notice (TYP)

LDR -----nrm0-22-----450-

L'accès à ce champ se fait par la combinaison de touches « Ctrl-f ». Certaines positions sont déjà complétées dans les grilles de saisie prédéfinies.

En position 5, utilisez le code n pour une **n**ouvelle notice (code par défaut dans les grilles de saisie) ; indiquez c (**c**orrigé) lorsque vous modifiez la notice.

Les positions 6 (type de notice) et 7 (niveau bibliographique) interviennent dans la création de champs TYP. Ces positions sont complétées dans les grilles de saisie prédéfinies.

Indiquez 0 en position 8. Cette position est remplie dans les grilles de saisie prédéfinies.

071 – Référence éditoriale

Cette zone contient la référence fournie par l'éditeur (présente sur la boîte ou le livret des règles par ex.).

Exemple :

[071](#) [50](#) [a](#) 14348101
[b](#) MB

073 – Numéro international d'article

Cette zone contient le numéro international d'article (EAN).

Exemple :

[073](#) [_0](#) [a](#) 3010000018063

100 – Données générales de traitement (TYP)

L'accès à ce champ se fait par la combinaison de touches « Ctrl-f ».

Certaines positions sont déjà complétées.

La position 17 (type de public) intervient dans la création des champs TYP « DA Document pour adultes » et « DJ Document pour jeunes ». Voir infos étiquette de ce champ.

101 – Langue de la ressource

Indiquer la langue du jeu, de ses règles.

Voir infos étiquette de ce champ.

ATTENTION : utilisez Ctrl-F8 pour sélectionner le code voulu dans la liste déroulante.

Exemples :

[101](#) [0](#) [a](#) fre → pour un jeu/règles en français

[101](#) [1](#) [a](#) fre → pour un jeu/règles en français traduit de l'anglais
[c](#) eng

[101](#) [2](#) [a](#) fre → pour un jeu/règles en français et en anglais traduit de l'anglais
[a](#) eng
[c](#) eng

102 – Pays de publication ou de production

ATTENTION : utilisez Ctrl-F8 pour sélectionner le code voulu dans la liste déroulante.

Exemples :

102 __ a BE → pour un jeu publié en Belgique

102 __ a FR → pour un jeu publié dans 3 pays (France, Belgique, Canada)

a BE

a CA

102 __ a ZZ → pour un jeu publié par une organisation internationale ou dans plus de 3 pays.

102 __ a XX → pour un jeu dont le pays de publication est inconnu.

106 - Zone de données codées : Forme de la ressource (TYP)

106 __ a z

115 - Zone de données codées : Images projetées, enregistrements vidéo et films (TYP)

115 __ a c---baizxbx----bkxxc

À ajouter dans le cas d'un jeu comprenant un **DVD-Video**. Cette zone peut être complétée/corrigée en fonction du DVD à décrire. L'accès à ce champ se fait par la combinaison de touches « Ctrl-f ».

116 - Zone de données codées : Documents graphiques (TYP)

116 __ a dc-cxx----xx----zz

À ajouter dans le cas d'un jeu comprenant un plateau de jeu en carton (composé de plusieurs couleurs).

116 __ a dc-cxx----xx----ah

À ajouter dans le cas d'un jeu comprenant des cartes de jeu en carton (composé de plusieurs couleurs).

Cette zone peut être complétée/corrigée en fonction du jeu à décrire. L'accès à ce champ se fait par la combinaison de touches « Ctrl-f ».

117 - Zone de données codées : Objets en trois dimension, artefacts (TYP)

117 __ a ap-----

Certaines positions sont déjà complétées dans les grilles de saisie prédéfinies.

En position 0 et 1, utilisez les code **a** et **p** pour jeu (codes par défaut dans la grille de saisie adéquate).

Pour un jeu de patiente (puzzle par ex.), il est possible de modifier les codes : a en position 0 et h en position 1 (117 __ a ah-----).

117 __ a aq----- → pour un jouet

117 __ a ar----- → pour une poupée

Cette zone peut être complétée/corrigée en fonction du jeu à décrire. L'accès à ce champ se fait par la combinaison de touches « Ctrl-f ».

125 - Zone de données codées : Enregistrements sonores et musiques notée

125 __ a --
b c-

À ajouter (en plus de la zone 126) dans le cas d'un jeu comprenant un **CD-Audio non musical**. Cette zone peut être complétée/corrigée en fonction du CD à décrire. L'accès à ce champ se fait par la combinaison de touches « Ctrl-f ».

126 - Zone de données codées : Enregistrements sonores – caractéristiques physiques (TYP)

126 __ a agbxhxx-----cd
b bex

À ajouter dans le cas d'un jeu comprenant un **CD-Audio**. Cette zone peut être complétée/corrigée en fonction du CD à décrire. L'accès à ce champ se fait par la combinaison de touches « Ctrl-f ».

135 - Zone de données codées : Ressources électroniques (TYP)

135 __ a hongannnaadn

À ajouter (en plus de la zone 126) dans le cas d'un jeu comprenant un **CD-Audio MP3**.

135 __ a -o-g-----

À ajouter dans le cas d'un jeu comprenant un **CD-Rom**. Cette zone peut être complétée/corrigée en fonction du CD-Rom à décrire.

135 __ a -z-g-----

À ajouter dans le cas d'un jeu comprenant un **DVD-Rom**. Cette zone peut être complétée/corrigée en fonction du DVD-Rom à décrire. L'accès à ce champ se fait par la combinaison de touches « Ctrl-f ».

135 __ a grcz-----

À ajouter dans le cas d'un jeu nécessitant le téléchargement d'une application.

181 - Zone de données codées : Type du contenu

Cette zone Unimarc répétable fonctionne par paires avec la zone 182 ci-dessous. Ensemble, elles correspondent à la zone 0 de l'ISBD intégrée, dont la traduction française a été publiée en 2011. À terme, elles remplaceront l'indication générale du type de ressource de la sous-zone 200\$b devenue obsolète depuis la parution de l'ISBD intégrée.

Pour en savoir plus sur cette zone : <https://www.transition-bibliographique.fr/wp-content/uploads/2018/07/B181.pdf>

182 - Zone de données codées : Type de médiation

Cette zone Unimarc répétable fonctionne par paires avec la zone 181 ci-dessus. Ensemble, elles correspondent à la zone 0 de l'ISBD intégrée, dont la traduction française a été publiée en 2011. À terme, elles remplaceront l'indication générale du type de ressource de la sous-zone 200\$b devenue obsolète depuis la parution de l'ISBD intégrée.

Pour en savoir plus sur cette zone : <https://www.transition-bibliographique.fr/wp-content/uploads/2018/07/B182.pdf>

183 - Zone de données codées : Type de support matériel

Cette zone complète les zones 181 et 182. L'usage d'une zone 181 implique l'usage d'une zone 182 et d'une zone 183 liées par la présence dans chacune d'elle d'une sous-zone \$z ayant même valeur. Une seule zone 183 est requise par support. Le matériel d'accompagnement n'est pas concerné par cette zone. Seule la ressource principale doit être prise en compte.

Pour en savoir plus sur cette zone :

<http://documentation.abes.fr/sudoc/formats/unmb/zones/183.htm>

NB : ces 3 zones sont encodées par défaut dans les grilles de saisie des types de jeux les plus courants (3 grilles prévues actuellement). À modifier/compléter le cas échéant.

200 - Titre et mention de responsabilité

200 \$a : utilisez les chevrons pour rejeter les articles (définis, indéfinis et partitifs) en 200 \$a. Il y a un espace avant la fermeture des chevrons <<La_>>, sauf après une apostrophe <<L'>>. Il n'y a pas d'espace après la fermeture des chevrons. N'utilisez pas les chevrons en 200 pour les \$a suivants, ni pour les \$c, d et i.

200 \$b : utilisez toujours la liste déroulante. Ce sous-champ vient après le 200 \$a, sauf en présence de sous-champs h et/ou i. Dans ce cas, ceux-ci précèdent le \$b. Les crochets ne doivent pas être saisis : ils seront restitués automatiquement à l'affichage. NB : l'indication générale du type de document «Objet» pourrait être modifiée en fonction de l'édition complète de l'ISBD intégrée.

200 \$e : indiquez le complément du titre.

200 \$f : la première mention de responsabilité sera toujours reprise en \$f même s'il s'agit d'une mention de responsabilité secondaire.

Les abréviations ne sont désormais plus utilisées dans les mentions de responsabilité, en \$f et \$g (mention de responsabilité suivante), que si elles sont présentes dans la source d'information.

Les termes préface, postface, traduit, traduction, dirigé, direction, édité, édition, etc. ne sont plus abrégés.

Exemples :

200 1 a <<La >>bonne paie

b Objet

[200 1](#) [a](#) Twister
[b](#) Objet
[e](#) le jeu qui te fait faire des contorsions amusantes
[f](#) auteur, Ralph P. Piecha
[g](#) illustration graphique, F. Hett

[200 1](#) [a](#) Élixir
[b](#) Objet
[f](#) illustrations, Bernard Bittler

Si pour une mention de responsabilité il existe plus de trois personnes/collectivités, on reprend les trois premières suivies de ... [et al.].

Exemple :

[200 1](#) [f](#) un jeu de Frank Bireau, Bruno Faidutti, Klaus Tauber... [et al.]

200 \$\$d : il ne faut pas saisir le signe = avant le titre parallèle : il sera rétabli automatiquement à l'édition. Par contre, il faut l'introduire, suivi d'un espace, devant les sous-titres parallèles (\$\$e) et mentions de responsabilités parallèles (\$\$f ou \$\$g) lorsqu'ils sont immédiatement précédés d'un sous-champ de même type dans une autre langue.

Exemples :

[200 1](#) [a](#) Centre d'activité
[b](#) Objet
[e](#) 10 choses amusantes que bébé peut faire
[d](#) Activity center
[e](#) 10 fun things for baby to do
[z](#) eng

[510 1](#) [a](#) Activity center
[e](#) 10 fun things for baby to do
[z](#) eng

[200 1](#) [a](#) <<La >>course des rats
[b](#) Objet
[e](#) tous contre le rat
[e](#) = versus a cat

205 – Mention d'édition

S'il y a lieu d'indiquer une nouvelle édition ou version, on inscrit celle qui apparaît sur le matériel ludique. Dans cette zone, nous garderons les abréviations « éd. » et « Éd. ». La numérotation de l'édition est transcrite en chiffres arabes, même si elle figure sous une autre forme dans le document (lettres, chiffres romains...). Les ordinaux se transcrivent 1^{ère}, 2^e (et non 2^{ème}), 3^e, etc.

Exemples :

[205](#) [a](#) Éd. française

[205](#) __ [a](#) Nouvelle éd. avec 30 nouvelles cartes

210 - Publication, production, diffusion, etc.

210 \$\$a : pour la transcription des noms de lieux de publication, suivez les indications fournies par la fiche « Publication, production, distribution, etc. - Zone UNIMARC 210 » du *Guide pratique de catalogage*, en ligne dans le module de catalogage d'Aleph.

210 \$\$c : les chevrons ne sont pas utilisés en 210 \$\$c. L'article initial ne prend pas la majuscule. Par contre, le premier mot significatif prend la majuscule.

Si aucun nom ne peut être donné comme étant celui de l'éditeur ou du diffuseur, on met l'abréviation « s.n. » (*sine nomine*) entre crochets.

210 \$\$d : on ajoute une date de copyright à la date de publication, production ou distribution lorsqu'on le juge important pour les utilisateurs du catalogue

Exemples :

[210](#) __ [a](#) Attenschwiller
[c](#) Ravensburger
[d](#) 1998, cop. 1990

Plusieurs lieux, plusieurs éditeurs (3 maximum) :

[210](#) __ [a](#) Berlin
[c](#) Haba
[a](#) Paris
[c](#) Tilsit
[d](#) 2001

Pas de lieu d'édition ou de diffusion dans la publication : si l'on connaît de façon certaine le lieu de publication ou de diffusion sans qu'il figure sur les sources principales d'information, on le donne entre crochets :

[210](#) __ [a](#) [Paris]

Si l'on n'est pas sûr du lieu de publication ou de diffusion, le lieu probable suivi d'un point d'interrogation est indiqué entre crochets.

[210](#) __ [a](#) [Amsterdam ?]

Si aucune ville ou localité ne peut être donnée, on indique le nom de l'État, de la province ou du pays, en appliquant les mêmes règles que pour les villes.

[210](#) __ [a](#) Canada

→ *Le nom du pays apparaît comme lieu de publication sur les sources principales d'information*

[210](#) __ [a](#) [Belgique ?] → *Lieu de publication probable*

Si le lieu de publication ou de diffusion est inconnu, on met l'abréviation « S.l. » (*sine loco*) entre crochets (avec un «s» majuscule puisqu'il apparaît en début de zone)

210 __ a [S.l.]
c [s.n.]
d [1998 ?]

Commentaire : il s'agit d'une publication sans lieu d'édition et sans nom d'éditeur ou de diffuseur avec une date de publication incertaine.

Pour les éditeurs ou diffuseurs occasionnels ou peu connus, l'adresse complète avec le code postal peut être ajoutée au nom de la localité dans le champ 210 \$\$b (entre crochets si elle n'est pas prise dans les sources principales d'information).

210 __ a Neumünster
b Hollenstrasse 33, 2350

210 __ a Saint-Rémy-de-Provence
b [Quartier du Grès, 13210]

215 – Description matérielle

215 \$\$a : description physique du jeu pour bien comprendre comment se présente matériellement l'objet ludique.

215 \$\$c : on indique le(s) matériau(x) constituant le jeu ainsi que les mentions d'illustration.

215 \$\$d : on donne les dimensions (en cm) des ressources à trois dimensions sous la forme *hauteur x largeur x profondeur*.

215 \$\$e : le matériel d'accompagnement s'indique en \$\$e, sans le signe +. L'indication du nombre d'unités et du type de présentation matérielle suit les mêmes règles qu'en 215 \$\$a.

Exemples :

215 __ a 1 jeu (102 jetons en plastique, 4 supports en bois, 1 plateau)
c matériaux divers, coul.
d dans une boîte, 9 x 30 x 20 cm
e 1 règle du jeu (8 p.)

215 __ a 1 jeu (10 partitions musicales, 29 cartes «musicien», 1 carte «chef d'orchestre», 1 dé)
c carton et bois, coul.
d dans une boîte, 4 x 18 x 12 cm

Cas de jeux multiples :

- 215 ___ a 4 jeux (4 coffrets en bois avec plateau amovible, 31 bâtonnets en bois (1 noir, 10 rouges, 10 jaunes, 5 bleus, 5 verts), 32 jetons plats ronds noirs, 16 pions-chevaux (4 rouges, 4 bleus, 4 jaunes, 4 verts), 60 petits pions (10 rouges, 10 bleus, 10 verts, 10 jaunes, 10 mauves, 10 noirs))
c matériaux divers, coul.
d dans une boîte, 8 x 25 x 18 cm

Voir aussi champ 307 ci-dessous

NB : «dans une boîte» peut être remplacé par «en conteneur».

225 – Collection

Ce champ étant indexé, il faut introduire les chevrons pour rejeter les articles initiaux. Les termes « Collection » et « Série » ne se placent pas entre chevrons. On maintient ces termes sauf s'ils sont nettement séparés du nom de la collection par la typographie, la ponctuation ou la mise en page. Le premier mot du nom de la collection porte toujours une majuscule.

Le premier indicateur pour les collections de jeux peut être 0 ou 2, mais jamais 1.

Pour créer le ou les champ(s) 410 indispensable(s) à l'indexation des titres de collection et sous-collection, passez la macro « Créer 410 à partir du 225 ».

L'article initial prend la majuscule et non le premier mot significatif. (**Les** jeux de poche Ravensburger)

Lorsque le titre de la sous-collection est significatif, on l'introduit en 225 \$\$a. Dans ce cas, on introduit le titre de la collection en 308, précédé de la mention « Collection principale : », et suivi de l'ISSN et du n° éventuels (suivre la ponctuation ISBD prescrite).

Lorsque le jeu est numéroté dans la collection et qu'une sous-collection est introduite en 225, le numéro n'est pas transcrit en 225, mais en 308\$\$a, précédé de la mention « Numéro dans la collection principale : ». Le même principe s'applique à l'ISSN de la collection. Dans ce cas, la mention introductive à utiliser en 308\$\$a est « ISSN de la collection principale : ». On peut décider d'utiliser le numéro de catalogue du fabricant comme numéro de collection.

Exemples :

225 2 a Milton-Bradley
v C4645

410 0 t Milton-Bradley
v C4645

225 0 a <<Les >>jeux de poche Ravensburger

410 0 t <<Les >>jeux de poche Ravensburger
d 1998

Lorsque le document décrit n'est pas numéroté dans la collection, il faut ajouter manuellement un sous-champ \$\$\$d au champ 410 (après avoir passé la macro « Créer 410 à partir du 225 ») comportant l'année de publication.

300 – Note générale

Respectez l'ordre préconisé par la norme AFNOR de description bibliographique. Les notes du même type s'encodent dans un même champ 300. Les notes de types différents s'encodent dans des champs 300 distincts.

Exemples :

Pour une seule et même notice :

[300](#) _ [a](#) Basé sur le jeu «Drinking game» de Charles F. Petranek

[300](#) _ [a](#) Pour 2 à 4 joueurs

Cas des extensions :

Dans la notice de l'extension :

[300](#) _ [a](#) Extension de : «Les loups-garous de Thiercelieux»

[300](#) _ [a](#) L'extension peut se jouer indépendamment

[300](#) _ [a](#) L'extension ne peut pas se jouer indépendamment

Dans la notice du jeu principal :

[300](#) _ [a](#) A pour extension : «Nouvelle lune»

Voir aussi champ 488 ci-dessous.

307 – Note sur la collation

Cette zone complète le champ 215 (voir ci-dessus) en apportant des précisions sur la description physique du jeu.

Exemples :

[307](#) _ [a](#) Le coffret contenant l'ensemble des documents est en forme de piano

Cas de jeux multiples :

[307](#) _ [a](#) Mikado : 31 bâtonnets en bois (1 noir, 10 rouges, 10 jaunes, 5 bleus, 5 verts) ; Solitaire : 32 jetons plats ronds noirs ; Les petits chevaux : 16 pions-chevaux (4 rouges, 4 bleus, 4 jaunes, 4 verts) ; Dames chinoises : 60 petits pions (10 rouges, 10 bleus, 10 verts, 10 jaunes, 10 mauves, 10 noirs)

308 – Note sur la collection

Voyez le champ 225, ci-dessus.

327 – Note de contenu

Cette zone contient une note décrivant le contenu de la ressource. À utiliser dans le cas des jeux multiples (indiquer le titre des différents jeux). Lorsque la note de contenu est complète, l'indicateur 1 doit être placé à 1. La mention «Réunit :» ne doit pas être encodée car elle s'affichera automatiquement au format ISBD.

Lorsque la note de contenu est incomplète, l'indicateur 1 vaut 0 et la mention introductive adéquate doit être encodée.

[327 1 a](#) «Dames chinoises» ; «Mikado» ; «Les petits chevaux» ; «Solitaire»

Voir aussi champ 423 ci-dessous

330 – Résumé ou extrait

N'ajoutez pas de résumé s'il existe déjà. Expliquez les règles, le déroulement, le but ou les qualités développées par le jeu. Le résumé ne doit pas être trop long, sinon il ne s'affichera pas complètement lors de la consultation du catalogue. Ce champ étant indexé, tentez de normaliser la terminologie.

333 – Note sur le public destinataire

Contient les renseignements sur les utilisateurs ou le public auquel est destiné le document décrit dans la notice.

Exemples :

[333 _ a](#) À partir de 6 ans

[333 _ a](#) 3 ans et plus

410 - Collection

Ce champ étant indexé, il faut introduire les chevrons pour rejeter les articles initiaux. Voyez le champ 225, ci-dessus.

423 – Est publié avec

Ce champ étant indexé, il faut introduire les chevrons pour rejeter les articles initiaux.

Ce champ est utilisé pour dépouiller les différents titres significatifs des jeux contenus dans un jeu multiple, mentionnés en 327.

Exemples :

[423 _ 0 t](#) Mikado

[423 _ 0 t](#) <<Les >>petits chevaux

454 – Est une traduction de

Ce champ étant indexé, il faut introduire les chevrons pour rejeter les articles initiaux.

Ce champ est utilisé pour introduire le titre original d'un jeu.

Exemple :

[454](#) [_1](#) [t](#) Kanguru

Le second indicateur est placé à 1 pour générer automatiquement une note **Trad. de :**
« ... »

488 – Autre type de relation

Ce champ étant indexé, il faut introduire les chevrons pour rejeter les articles initiaux.

Ce champ est utilisé dans le cas des extensions.

Dans la notice de l'extension :

[488](#) [_0](#) [1](#) 001**NNNNNNNNNN**
[t](#) <Titre du jeu principal>

Où **NNNNNNNNNN** est le contenu du champ 001 de la notice du jeu principal.

Cela crée un «lien parallèle» cliquable vers la notice du jeu principal (dans l'affichage «complet + liens»).

Exemple :

Dans la notice de l'extension :

[300](#) [_](#) [a](#) Extension de : «Les loups-garous de Thiercelieux»

[488](#) [_0](#) [1](#) 001**000688930**
[t](#) <<Les >>loups-garous de Thiercelieux

510 – Titre parallèle

Ce champ étant indexé, il faut introduire les chevrons pour rejeter les articles initiaux.

Le titre parallèle est repris dans ce champ pour en permettre l'accès.

Voir exemple du champ 200 \$\$d, ci-dessus.

686 – Autres classification

Dans la base bibliographique (PLG01), ce champ est actuellement utilisé uniquement pour les indices ESAR. Utilisez Ctrl-F8 pour sélectionner le code voulu dans la liste déroulante. Le champ 686 est répétable.

Exemple :

[686](#) [_](#) [a](#) A101
[2](#) esar

7XX – Bloc des responsabilités

Chaque champ 7XX doit faire l'objet d'un contrôle d'autorité (→ Ctrl-F3) qui permet de sélectionner la bonne autorité. Si cette autorité n'existe pas et **si la vedette est liée à un minimum de cinq notices**, il faut le signaler à la Bibliothèque centrale qui se chargera de la créer. Les agents de la cellule catalogage ont besoin de connaître le nom, le prénom et, dans la mesure du possible, le sexe, les dates biographiques, la nationalité, la langue et l'activité de la personne. Pour les collectivités, le nom courant, la nationalité, la langue, l'activité. Fournir également la référence de la source des informations.

Indiquez toujours le code de fonction en \$\$4, même pour les auteurs et coauteurs repris en 7X0 et 7X1, pour lesquels le code à utiliser est 070 (auteur).

801 – Source de catalogage

Ce champ est obligatoire.

Le second indicateur est placé à 0 pour une nouvelle notice. Lorsqu'on modifie une notice, on crée un nouveau champ 801 dont l'indicateur 2 est placé à 2.

Utilisez toujours Ctrl-F8 (liste déroulante) pour sélectionner les valeurs des sous-champs pour lesquels une liste est disponible, en particulier le \$\$b. Voyez les infos étiquette de ce champ.

FMT – Format de la notice

Il est possible de modifier le format de la notice : clic droit de la souris + « Changer format notice » + sélectionner le format. Dans la grille de saisie « Jeux », format **JX**, vérifiez et corrigez, si nécessaire, les positions 6 et 7 du champ LDR (voir ce champ, ci-dessus).

VAL – Validation de notice

Ce champ est obligatoire.

Ce champ spécifique contient les informations relatives à la saisie de la notice pour en permettre le suivi.

Se référer aux listes déroulantes (Ctrl-F8) pour certains sous-champs (voir les infos étiquette de ce champ).