

100 Données générales de traitement

Définition

Cette zone contient des données codées élémentaires, applicables à toutes les notices d'autorité.

Occurrence

Obligatoire.

Non répétable.

Les éléments de données marqués comme “ (obligatoires) ” ne peuvent pas être remplacés par des caractères de remplissage.

Indicateurs

Indicateur 1	blanc	Non défini
Indicateur 2	blanc	Non défini

Sous-zone(s) :

\$a Données générales de traitement
Obligatoire.
Non répétable.

Liste des éléments de données de longueur fixe

Nom de l'élément de données	Nombre de caractères	Positions des caractères
Date de création dans le fichier (Obligatoire)	8	0-7
Statut de la vedette d'autorité	1	8
Langue de catalogage (Obligatoire)	3	9-11
Code de translittération	1	12
Jeu de caractères (Obligatoire)	4	13-16
Jeu de caractères supplémentaire	4	17-20
Écriture de catalogage	2	21-22
Sens de l'écriture de catalogage	1	23

Remarque(s) sur le contenu de la sous-zone

0-7 Date de création dans le fichier (Obligatoire)
Date sur huit caractères numériques, sous la forme internationale normalisée (norme ISO 8601) AAAAMMJJ, dans laquelle AAAA représente l'année, MM le mois, avec le premier caractère à 0 si nécessaire, et JJ le jour du mois, avec le premier caractère à 0 si nécessaire.
Cette date est celle de la création de la notice dans le fichier, elle rend compte de son ancienneté. Lorsqu'une notice est corrigée, en raison d'erreurs de saisie ou de rédaction, cette date n'est pas modifiée. En cas d'échange, la notice doit également conserver sa date originale.

Exemple ■ :

5 Octobre 1967 : 19671005

8 Statut de la vedette d'autorité
On utilise un code à un seul caractère alphabétique pour indiquer le niveau de catalogage de la vedette d'une notice d'autorité. NB. Ne pas confondre cet élément de données avec la position 17 du Label de notice (niveau d'encodage) qui définit la plus ou moins grande complétude de la notice.

a = Établi
La vedette est établie.

c = Provisoire
La vedette ne peut pas être établie de façon définitive car l'information nécessaire

n'est pas disponible ; lors de sa prochaine utilisation, la vedette devra être révisée à la lumière de tout complément d'information.

x = Non applicable

La notice est une notice de renvoi MARC ou une notice explicative MARC et par conséquent la vedette 2XX contient une variante de forme.

9-11 Langue de catalogage (Obligatoire)

Un code à trois caractères indique la langue utilisée pour le catalogage. La vedette 2XX apparaît sous la forme qui serait la sienne dans un catalogue rédigé dans la langue spécifiée ici. Les notes, ainsi que toutes les autres informations textuelles, seront exprimées dans la langue de catalogage. Pour la liste des codes de langues, se reporter à la norme ISO 639-2 ou au *Manuel UNIMARC – Format bibliographique*, Annexe A.

La vedette elle-même peut être dans une langue différente de celle utilisée pour le catalogage. Par exemple, selon certaines règles de catalogage, la vedette titre uniforme pour un classique anonyme français sera la forme française du titre uniforme, quelle que soit la langue de catalogage.

12 Code de translittération

Un code à un seul caractère indique le système de translittération utilisé pour la racine de la première vedette 2XX de la notice.

- a = Translittération selon la norme ISO
- b = Autre
- c = Translittérations multiples : ISO ou autre règles ¹.
- d = Système de translittération propre à l'Agence bibliographique nationale
- e = Romanisation sans système de translittération connu
- f = Autre système de translittération identifié
- y = Pas de translittération

13-16 Jeu de caractères (Obligatoire)

Les quatre caractères de ces positions indiquent les principaux jeux de caractères graphiques utilisés dans la notice. Les positions 13-14 indiquent le jeu G0 et les positions 15-16 indiquent le jeu G1. Si le jeu G1 n'est pas requis, les positions 15-16 contiennent des blancs.

- 01 = ISO 646, version IRV (caractères latins de base)
- 02 = Registre ISO #37 (caractères cyrilliques de base)
- 03 = ISO 5426 (caractères latins – jeu étendu)
- 04 = ISO 5427 (caractères cyrilliques – jeu étendu)
- 05 = ISO 5428 (caractères grecs)
- 06 = ISO 6438 (caractères africains codés)
- 07 = ISO 10586 (caractères géorgiens)
- 08 = ISO 8957 (caractères hébreux) Table 1
- 09 = ISO 8957 (caractères hébreux) Table 2
- 10 = [Réservé]
- 11 = ISO 5426-2 (caractères latins utilisés dans les langues européennes minoritaires et dans une typographie obsolète)
- 50 = ISO 10646 Niveau 3

ISO 10646, étant un jeu en 16 bits, comporte tous les caractères nécessaires. Lorsque les positions 13-14 contiennent la valeur '50', cette valeur est également valide pour les jeux G1, G2 et G3 et les positions 15-20 contiennent des blancs.

Exemple(s) ■ :

Transmission en code 8 bits avec, en jeu G0, la norme ISO 646 et, en jeu G1, la norme ISO 5426 (latin – jeu étendu) : 0103

Transmission en code 8 bits comportant un jeu cyrillique de base et un jeu cyrillique étendu : 0204

Transmission en code 7 bits n'utilisant que la norme ISO 646 : 01##

¹ NdT. Le texte original anglais précise : “ Le code “ c ” sera habituellement utilisé lorsque des écritures multiples sont signalées dans le \$7 des zones vedettes. ” Ce code ne s'applique pas ici, car la position ne concerne qu'une seule zone, la première vedette 2XX de la notice.

- 17-20 Jeu de caractères supplémentaire
Deux codes, comportant chacun deux caractères, indiquent jusqu'à deux jeux de caractères graphiques supplémentaires utilisés dans l'échange de la notice. On utilise les mêmes codes que dans les positions 13-16. Les positions 17-18 indiquent le jeu G2 et les positions 19-20 indiquent le jeu G3. Le *Manuel UNIMARC - Format bibliographique*, Annexe J, décrit la procédure à suivre quand il faut mettre en œuvre plus de quatre jeux de caractères. Si aucun jeu supplémentaire n'est requis, les quatre positions contiennent des blancs.
- 21-22 Écriture de catalogage
Un code de deux caractères indique l'écriture utilisée pour le catalogage. C'est l'écriture dans laquelle apparaissent les qualificatifs dans les zones 2XX, les notes et autres informations textuelles dans la notice d'autorité.
- | | |
|--|-----------------|
| ba = latin | ha = hébreu |
| ca = cyrillique | ia = thaï |
| da = japonais – écriture non spécifiée | ja = devanagari |
| db = japonais – Kanji | ka = coréen |
| dc = japonais – Kana | la = tamil |
| ea = chinois | ma = géorgien |
| fa = arabe | mb = arménien |
| ga = grec | zz = autres |
- 23 Sens de l'écriture de catalogage
Un code d'un caractère est utilisé pour indiquer le sens de l'écriture utilisée pour le catalogage et codée dans les positions 100/21-22 :
- | |
|------------------------|
| 0 = de gauche à droite |
| 1 = de droite à gauche |

Exemple(s):

- EX 1 ■ 100 ## \$aAAAAMMJJafrey0103#####ba0
La langue utilisée est le français. Aucune translittération n'a été utilisée. Les jeux de caractères sont ceux des normes ISO 646, latin de base (pos. 13-14) et ISO 5424, latin étendu (pos. 15-16). L'écriture est le latin, le sens de l'écriture est de gauche à droite
- EX 2 ■ 100 ## \$aAAAAMMJJapery50#####fa1
La langue utilisée est le persan (farsi). Aucune translittération n'a été utilisée. Le jeu de caractères est celui de la norme ISO 10646 niveau 3. L'écriture est l'arabe, le sens de l'écriture est de droite à gauche.