



# MODELES D'INSTRUMENTS DE MESURE NOUVELLEMENT APPROUVES

DECISION D'APPROBATION DE MODELES  
N° 92.00.611.049.2 DU 31 DECEMBRE 1992

Balances à équilibre automatique CAMPESA  
modèles GF/1, GF/2, GF/3, GF/4, GF/4-I, GF/5, GF/5-I,  
GF/6, GF/1C, GF/3C, GF/4C et GF/4C-I  
à indication du poids et du prix  
(CLASSE III)

LA PRESENTE DECISION EST PRONONCEE EN APPLICATION DU DECRET N° 88-682 DU 6 MAI 1988 RELATIF AU CONTROLE DES INSTRUMENTS DE MESURE ET DU DECRET N° 65-487 DU 18 JUIN 1965 MODIFIE PAR LE DECRET N° 75-1201 DU 4 DECEMBRE 1975 REGLEMENTANT LA CATEGORIE D'INSTRUMENTS DE MESURE : INSTRUMENTS DE PESAGE A FONCTIONNEMENT NON AUTOMATIQUE ET INSTRUMENTS DE PESAGE INDIQUANT LE PRIX.

## FABRICANT

CAMPESA S.A., Avda. Can Sucarrats, s/n, Polígono Ind. Cova Solera, 08191 Rubi (Barcelona), Espagne.

## DEMANDEUR

SOCIETE ALFATECH, 51, rue Boureau-Guérinière, 93360 Neuilly Plaisance.

## CARACTERISTIQUES

Les balances à équilibre automatique CAMPESA modèles GF/1, GF/2, GF/3, GF/4, GF/4-I, GF/5,

GF/5-I, GF/6, GF/1C, GF/3C, GF/4C et GF/4C-I à indication du poids et du prix sont des balances destinées à la vente directe au public. Elles sont composées de :

- un dispositif récepteur de charge constitué d'un plateau en appui sur un transmetteur de charge ou suspendu,
- un dispositif équilibreur et transducteur de charge constitué d'un capteur à jauges de contrainte de marque ARBE, modèle MB,
- un dispositif indicateur utilisant un convertisseur analogique numérique et comportant un double afficheur des informations principales et un calculateur de prix.

Les modèles diffèrent les uns des autres par :

- la forme : balance de comptoir ou balance suspendue (les modèles suspendus étant repérés par la lettre C),
- la présence ou non d'un dispositif imprimeur intégré (les modèles GF/1, GF/2, GF/1C étant sans dispositif imprimeur),



- les fonctions disponibles (en particulier utilisation par différents vendeurs et possibilité de programmation de prix unitaire et de textes, présence d'un afficheur secondaire),

- la possibilité de fonctionner en mode isolé ou en mode interconnecté pour former le système modèle GF faisant l'objet de la décision n° 92.00.612.010.2 du 31 décembre 1992 (ces modèles sont repérés par la lettre I),

- la possibilité, sur les modèles munis d'un dispositif imprimeur, de délivrer soit un ticket continu, soit des étiquettes autocollantes,

- le fait que le modèle GF/6 est un modèle libre-service destiné à l'utilisation par le consommateur.

Les balances sont équipées de :

- un dispositif de mise à zéro initiale,
- un dispositif de maintien de zéro (zéro suiveur),
- un dispositif indicateur de zéro,
- un dispositif semi-automatique de tare d'effet soustractif,
- un dispositif indicateur de tare,
- un dispositif de mise de niveau constitué de 4 pieds réglables et un dispositif indicateur de niveau à bulle pour les modèles de comptoir,
- un dispositif de suspension pour les modèles suspendus,
- un dispositif d'entrée-sortie d'informations de type RS 485.

Les balances à équilibre automatique CAMPESA modèles GF/1, GF/2, GF/3, GF/4, GF/4-I, GF/5, GF/5-I, GF/6, GF/1C, GF/3C, GF/4C et FG/4C-I à indication du poids et du prix sont des instruments à une seule étendue de mesure et une seule valeur d'échelon. Leurs caractéristiques métrologiques sont les suivantes :

Max	15 kg	ou	6 kg
Min	100 g		40 g
e = d	5 g		2 g
T =	- 995 g		- 398 g

$$d_u = 0,01 \text{ F/kg}$$

$$\text{Prix unitaire maximal} = 999,99 \text{ F/kg}$$

$$d_p = 0,05 \text{ F}$$

$$\text{Prix à payer maximal} = 9\,999,95 \text{ F}$$

### CONDITIONS PARTICULIERES

Lorsque les balances munies d'imprimante délivrent des étiquettes autocollantes, l'impression pour des valeurs de poids inférieures à la portée

minimale est rendue automatiquement impossible. De plus, la portée minimale est fixée à 2,5 kg pour le modèle gradué par 5 g.

Sur le modèle GF 6 le dispositif de tare est accessible en mode programmation.

Les instruments étant destinés à la vente directe au public, tout dispositif d'impression ou d'affichage destiné au vendeur ou au client qui leur est connecté doit avoir fait l'objet d'une approbation de modèle pour être utilisé avec la balance. Les éléments connectés non destinés au vendeur ou au client et qui ne sont pas d'un modèle approuvé doivent porter la mention "INTERDIT POUR TOUTE TRANSACTION" et les informations qu'ils délivrent ne peuvent en aucun cas être utilisées pour des opérations énumérées à l'article 26 du décret n° 88-682 du 6 mai 1988.

### CONDITIONS PARTICULIERES D'INSTALLATION

Les balances de comptoir doivent toujours être installées horizontalement, mises de niveau sur une base stable. Les modèles suspendus doivent être installés verticalement et le mouvement du plateau ne doit pas être entravé.

Les balances doivent être disposées de telle sorte que l'acheteur puisse facilement se rendre compte du résultat de la pesée.

### SCELLEMENTS

Les balances à équilibre automatique CAMPESA modèles GF/1, GF/2, GF/3, GF/4, GF/4-I, GF/5, GF/5-I, GF/6, GF/1C, GF/3C, GF/4C et GF/4C-I à indication du poids et du prix sont équipées d'un dispositif de scellement conforme, suivant le modèle, à l'un des trois plans figurant en annexe.

### INSCRIPTIONS REGLEMENTAIRES

La plaque d'identification des instruments concernés par la présente décision porte les mentions suivantes :

- le nom du fabricant,
- la marque de la société ALFATECH,
- la référence du modèle et le numéro de série de l'instrument,
- les caractéristiques métrologiques et la classe de précision,
- le numéro et la date de la présente décision.



De plus, les indications de la portée maximale, de la portée minimale et de l'échelon de vérification doivent figurer à proximité des résultats sur les deux faces de l'afficheur. En outre, le modèle GF/6 porte la mention "Interdit pour la réalisation de préemballages".

## DEPOT DE MODELE

Plans et schémas déposés à la sous-direction de la métrologie, à la direction régionale de l'industrie, de la recherche et de l'environnement d'Ile-de-France et chez le demandeur.

## VALIDITE

La présente décision a une durée de validité de 1 an à compter de la date figurant dans son titre.

## REMARQUE

Les balances faisant l'objet de la présente décision peuvent être commercialisées sous la

marque DINA ou d'autres marques commerciales.

## ANNEXES

Notice descriptive.

Photographies n<sup>os</sup> 5913-1 à 10.

Plans de scellement n<sup>os</sup> 5913-11, 12 et 13.

---

POUR LE MINISTRE ET PAR DELEGATION :

PAR EMPECHEMENT DU DIRECTEUR DE L'ACTION REGIONALE  
ET DE LA PETITE ET MOYENNE INDUSTRIE,  
L'INGENIEUR EN CHEF DES INSTRUMENTS DE MESURE,

J. HUGOUNET

---

## NOTICE DESCRIPTIVE

Balances à équilibre automatique  
CAMPESA modèles GF/1, GF/2, GF/3,  
GF/4, GF/4-I, GF/5, GF/5-I, GF/6, GF/1C,  
GF/3C, GF/4C et GF/4C-I  
à indication du poids et du prix

## I. PRESENTATION DES DIFFERENTS MODELES

### 1. Balances de comptoir

#### 1.1. Modèle GF/1 - Poids, prix unitaire, prix à payer

- forme : compacte et plate
- vendeurs : aucun
- clavier : 17 touches
- PLU : 50
- imprimante : aucune.

#### 1.2. Modèle GF/2 - Poids, prix unitaire, prix à payer

- forme : afficheurs sur colonne
- vendeurs : aucun
- clavier : 17 touches
- PLU : 50
- imprimante : aucune.

#### 1.3. Modèle GF/3 - Un ou deux vendeurs avec imprimante sans PLU'S directs

- forme : bloc "afficheurs, clavier, imprimante" sur colonne
- vendeurs : un ou deux
- clavier : 24 touches
- PLU et textes programmés : 250 indirects
- imprimante : thermique.

#### 1.4. Modèle GF/4 - Un ou deux vendeurs avec imprimante avec PLU directs

- forme : bloc "afficheurs, clavier, imprimante" sur colonne
- vendeurs : un ou deux

- clavier : 56 touches
- PLU et textes programmés : 1 000, dont 23 sont directs
- imprimante : thermique.

#### 1.5. Modèle GF/4-I - Douze vendeurs avec imprimante et possibilité d'interconnexion en système GF

- forme : bloc "afficheurs, clavier, imprimante" sur colonne
- vendeurs : douze
- clavier : 56 touches
- PLU et textes programmés : 600, dont 23 sont directs
- imprimante : thermique.

#### 1.6. Modèle GF/5 - Un ou deux vendeurs avec imprimante-étiquetage avec PLU directs

- forme : bloc "afficheurs, clavier, imprimante" sur colonne
- vendeurs : douze
- clavier : 56 touches
- PLU et textes programmés : 1 000, dont 32 sont directs
- imprimante : thermique à étiquettes autocollantes.

#### 1.7. Modèle GF/5-I - Douze vendeurs avec imprimante à étiquette et possibilité d'interconnexion en système GF

- forme : bloc "afficheurs, clavier, imprimante" sur colonne
- vendeurs : douze
- clavier : 56 touches
- PLU et textes programmés : 600, dont 23 sont directs
- imprimante : thermique à étiquettes autocollantes.

#### 1.8. Modèle GF/6 - Libre-service avec imprimante à étiquettes avec PLU directs

- forme : bloc "afficheurs, clavier, imprimante" sur colonne

- vendeurs : balance libre-service
- clavier : 37 touches
- PLU et textes programmés : 1 000, dont 36 sont directs
- imprimante : thermique à étiquettes autocollantes.

## 2. Balances suspendues

### 2.1. Modèle GF/1C - Poids, prix unitaire, prix à payer

- vendeurs : aucun
- clavier : 17 touches
- PLU et textes programmés : 50
- imprimante : aucune.

### 2.2. Modèle GF/3C - Un ou deux vendeurs avec imprimante sans PLU directs

- vendeurs : un ou deux
- clavier : 24 touches
- PLU et textes programmés : 250
- imprimante : thermique.

### 2.3. Modèle GF/4C - Un ou deux vendeurs avec imprimante avec PLU directs

- vendeurs : un ou deux
- clavier : 42 touches
- PLU et textes programmés : 1 000, dont 18 sont directs
- imprimante : thermique.

### 2.4. Modèle GF/4C-I - Douze vendeurs avec imprimante et possibilité d'interconnexion en système GF

- vendeurs : douze
- clavier : 42 touches
- PLU et textes programmés : 600, dont 9 sont directs
- imprimante : thermique.

## II. PRESENTATION DES DIFFERENTES FONCTIONS

Suivant les modèles, les différentes fonctions décrites ci-dessous sont ou ne sont pas toutes accessibles.

## 1. Fonctions d'utilisation

### 1.1. Tare

Appuyer sur "T"

Bien que la tare ne soit pas bloquée, elle ne s'efface pas en passant par zéro, si, au préalable, il n'a pas été placé, sur le plateau, un poids stable supérieur à la tare.

Pour annuler la tare sans remplir cette condition, avec le plateau de la balance vide, sans aucun poids, appuyer sur la touche "T".

### 1.2. Fixation tare

Appuyer sur "T", après avoir déjà mis en œuvre le dispositif de tare.

Cette manœuvre n'est pas possible si le plateau est vide et la valeur de tare affichée précédée du signe "-" car dans ce cas cela annule la tare.

### 1.3. Annulation fixation tare

Avec le plateau de la balance vide, sans aucun poids dessus, l'ANNULATION s'effectue en appuyant sur "T" deux fois de suite.

En ayant, sur le plateau, un poids supérieur à la tare, appuyer sur "T", et, en enlevant le poids du plateau, l'ANNULATION se fait automatiquement.

### 1.4. Fixation prix

Appuyer sur "fu".

### 1.5. Annulation fixation prix

Appuyer sur "fu".

### 1.6. Calcul du prix à payer

*Avec prix unitaire variable (non programmé dans PLU)*

Introduire le prix par le clavier numérique.

Mémoriser par vendeur, sauf pour les modèles GF/1, GF/2 et GF/1C.

*Avec PLU (prix programmé)*

- PLU direct  
Appuyer sur la touche du PLU direct  
Mémoriser par vendeur.

- PLU indirect  
Appuyer sur "PLU"  
Tabuler sur le clavier le n° du PLU  
Mémoriser par vendeur.

### 1.7. Articles non pesés en plus

*Prix variable (non programmé en PLU)*

Appuyer sur "+"

Introduire le prix par le clavier

Mémoriser par vendeur.

*Avec PLU (prix programmé)*

- PLU direct  
Appuyer sur "+"  
Appuyer sur la touche "PLU"  
Mémoriser par vendeur.
- PLU indirect  
Appuyer sur "+"  
Appuyer sur "PLU"  
Tabuler sur le clavier le N° du PLU  
Mémoriser par vendeur.

### 1.8. Articles non pesés en moins

*Prix variable (non programmé en PLU)*

Appuyer sur "-"

Introduire le prix par le clavier

Mémoriser par vendeur.

*Avec PLU (prix programmé)*

- PLU direct  
Appuyer sur "-"  
Appuyer sur la touche du PLU direct  
Mémoriser par vendeur.
- PLU indirect  
Appuyer sur "-"  
Appuyer sur "PLU"  
Tabuler sur le clavier le N° du PLU  
Mémoriser par vendeur.

### 1.9. Multiplication d'articles non pesés en plus

*Prix variable (non programmé en PLU)*

Appuyer sur "+"

Introduire le prix unitaire par le clavier

Appuyer sur "x"

Introduire par clavier le nombre d'articles  
Mémoriser par vendeur.

*Avec PLU (prix programmé)*

- PLU direct  
Appuyer sur "+"  
Appuyer sur la touche du PLU direct  
Appuyer sur "x"  
Introduire par clavier le nombre d'articles  
Mémoriser par vendeur.
- PLU indirect  
Appuyer sur "+"  
Appuyer sur "PLU"  
Tabuler sur le clavier le numéro de PLU  
Appuyer sur "x"  
Introduire par clavier le nombre d'articles  
Mémoriser par vendeur.

### 1.10. Multiplication d'articles non pesés en moins

*Prix variable (non programmé en PLU)*

Appuyer sur "-"

Introduire le prix unitaire par clavier

Appuyer sur "x"

Introduire par clavier le nombre d'articles

Mémoriser par vendeur.

*Avec PLU (prix programmé)*

- PLU direct  
Appuyer sur "-"  
Appuyer sur la touche du PLU direct  
Appuyer sur "x"  
Introduire par clavier le nombre d'articles  
Mémoriser par vendeur.
- PLU indirect  
Appuyer sur "-"  
Appuyer sur "PLU"  
Tabuler sur clavier le N° du PLU  
Appuyer sur "x"  
Introduire par le clavier le nombre d'articles  
Mémoriser par vendeur.

### 1.11. Sous-total achat client (visualisation avec impression)

Appuyer sur "◇".

Appuyer sur la touche du vendeur.

Appuyer sur "C" ou "↓" pour retourner à la position de travail.

**1.12. Total achat client**

*Avec impression du ticket :*

Appuyer sur "\*" et sur la touche du vendeur

Appuyer sur "C" pour retourner à la position de travail.

**1.13. Révision des transactions qui composent le total d'achat**

Après avoir fait le total d'achat et avant d'appuyer sur "C" pour retourner à la position de travail,

Appuyer sur "-": apparaissent visualisées les données de la 1ère transaction.

Appuyer sur "+": à chaque appui se visualisent les transactions en sens ascendant de la 1ère à la dernière.

En appuyant sur "C" on peut annuler la transaction qui est en cours de visualisation dans l'afficheur en la soustrayant automatiquement du total d'achat.

Appuyer sur "C" ou "↓" pour retourner à la position de travail.

**1.14. Continuation du ticket par addition des coûts d'achat**

Après avoir fait le total d'achat et avant d'appuyer sur "C" pour retourner à la position de travail.

Appuyer sur "+".

L'inscription AJOUTE ET CONTINUE figure à la fin du ticket initial.

**1.15. Calcul de la monnaie à rendre**

Après avoir fait le total d'achat et avant d'appuyer sur "C" pour retourner à la position de travail,

Introduire par le clavier la somme remise par le client qui s'affiche accompagnée de l'indication COMPT.

Appuyer sur "↓" la somme à rendre s'affiche avec l'indication rEndU.

Appuyer éventuellement sur "↓" pour visualiser de nouveau le total.

Appuyer sur "C" pour retourner à la position de travail.

**1.16. Répétition du ticket**

Après avoir fait le total d'achat et avant d'appuyer sur "C" pour retourner à la position de travail.

Appuyer de nouveau sur la touche du vendeur.

Le nouveau ticket porte l'inscription REPETITION.

Appuyer sur "C" pour retourner à la position de travail.

On ne peut réaliser la répétition que deux fois.

**1.17. Avance papier de l'imprimante**

Appuyer sur "↓".

**1.18. Impression du poids uniquement (sans prix unitaire ni prix à payer)**

Pour utiliser cette fonction, il faut que la balance ait été programmée pour imprimer pesée par pesée (voir mode 2 du paragraphe 2.9.).

De même, cette fonction ne sera possible que si le PLU avec lequel on veut opérer, est programmé comme article pesé ou indistinct, et avec le prix unitaire égal à ZERO.

*PLU direct (optionnel)*

Appuyer sur la touche PLU direct

Appuyer sur "↓".

*PLU indirect*

Appuyer sur "PLU"

Introduire au clavier le numéro du PLU

Appuyer sur "↓"

Appuyer sur une touche vendeur.

En appuyant sur une touche vendeur, on imprimera automatiquement un ticket avec uniquement l'indication du poids.

*Remarque :* Dans cette opération, l'impression du code à barres et du nom du produit peut être activée ou annulée à volonté (opérations 2.3. et 2.4. respectivement).

**1.19. Impression uniquement du nom du produit (sans poids, prix unitaire, ni prix à payer)**

Pour utiliser cette fonction, il faut que la balance ait été programmée pour imprimer pesée par pesée (voir mode 2 du paragraphe 2.8.).

De même, cette fonction ne sera possible que si le PLU avec lequel on veut opérer, est programmé comme article non pesé positif ou comme indistinct, et avec le prix unitaire égal à ZERO.

#### *PLU direct (optionnel)*

Appuyer sur la touche [+]

Appuyer sur la touche vendeur.

#### *PLU indirect*

Appuyer sur [+]

Appuyer sur [PLU]

Introduire au clavier le numéro du PLU

Appuyer sur [-]

Appuyer sur une touche vendeur.

En appuyant sur une touche vendeur, on imprimera automatiquement un ticket avec uniquement l'indication du nom du produit.

*Remarque* : Dans cette opération, l'impression du code à barres peut être activée ou annulée à volonté (opérations 2.4.).

### **1.20. Impression uniquement du code à barres (sans nom, poids, prix unitaire, ni prix à payer)**

Pour utiliser cette fonction, il faut que la balance soit programmée de la façon suivante :

- ticket de pesée à pesée (voir mode 2 du paragraphe 2.9.)
- PLU programmé comme non pesé positif avec poids unitaire égal à ZERO
- sélection fonctionnement sans PLU ni NOM (voir paragraphe 2.3.)
- sélection code à barres avec imprimante (voir paragraphe 2.4.).

#### *PLU direct*

Appuyer sur la touche de PLU direct

Appuyer sur une touche vendeur.

#### *PLU indirect*

Appuyer sur [PLU]

Introduire au clavier le numéro du PLU

Appuyer sur [-]

Appuyer sur une touche vendeur.

### **1.21. Opération de pré-emballage**

Pour sélectionner cette opération, il faut avoir fait auparavant, un Grand Total Général.

Dans le cas de balances interconnectées, le Grand Total Général doit être fait sur la balance sélectionnée comme MAITRE.

Quand on sélectionne l'opération de pré-emballage, chaque balance qui compose le système interconnecté devient une unité indépendante de travail, ainsi chacune peut faire l'opération avec un produit différent.

Appuyer simultanément sur [F] et [5].

Appuyer sur [3] pour sélectionner la fonction de pré-emballage.

Appuyer sur [-] pour situer la programmation en sélection du type de rente.

Appuyer sur [2] pour impression sur étiquette auto-adhésive.

Appuyer sur [-] pour passer à la séquence de programmation de l'impression manuelle ou automatique, selon le code suivant :

#### *Visualisant N*

L'impression se fait manuellement en appuyant sur n'importe quelle touche de vendeur.

#### *Visualisant S*

L'impression se fait automatiquement quand le poids se stabilise.

Pour passer d'une séquence à l'autre, appuyer sur n'importe quelle touche, sauf sur F et sur [-].

Appuyer sur [-] pour revenir à la position de travail.

Ensuite, sélectionner le type d'étiquette que l'on souhaite imprimer selon le détail suivant :

*Note* : On ne peut pas imprimer quand le poids est inférieur à la portée minimale (40 g pour 6 kg/2 g, 2,5 kg pour 15 kg/5 g).

### **ETIQUETTE DE POIDS-PRIX UNITAIRE-PRIX A PAYER**

Ce n'est possible que si le PLU avec lequel on opère, est programmé comme article pesé ou indistinct.

#### *PLU direct (optionnel)*

Appuyer sur la touche du PLU direct



*PLU indirect*

Appuyer sur [PLU]  
 Introduire au clavier le numéro du PLU  
 Appuyer sur [-]

**ETIQUETTE UNIQUEMENT DE PRIX A PAYER**

Ce n'est possible que si le PLU avec lequel on opère, est programmé comme non pesé positif ou comme indistinct.

*PLU direct programmé comme non pesé positif (optionnel)*

Appuyer sur la touche du PLU direct

*PLU direct programmé comme indistinct (optionnel)*

Appuyer sur [+]  
 Appuyer sur la touche du PLU direct

*PLU indirect programmé comme non pesé positif*

Appuyer sur [PLU]  
 Introduire au clavier le numéro du PLU  
 Appuyer sur [-]

*PLU indirect programmé comme indistinct*

Appuyer sur [+]  
 Appuyer sur [PLU]  
 Appuyer sur [-]

**ETIQUETTE UNIQUEMENT DE POIDS (Sans prix unitaire ni prix à payer)**

Ce n'est possible que si le PLU avec lequel on opère, est programmé comme article pesé ou indistinct, avec le prix unitaire égal à ZERO.

*PLU direct (optionnel)*  
 Appuyer sur [PLU] direct

*PLU indirect*  
 Appuyer sur [PLU]  
 Introduire au clavier le numéro du PLU  
 Appuyer sur [-]

**ETIQUETTE UNIQUEMENT DE NOM (sans poids, prix unitaire, ni prix à payer)**

Ce n'est possible que si le PLU avec lequel on opère, est programmé comme non pesé positif ou comme indistinct, avec le prix unitaire égal à ZERO.

*PLU direct (optionnel)*  
 Appuyer du [+]  
 Appuyer sur la touche du PLU direct

*PLU indirect*

Appuyer du [+]  
 Appuyer du [PLU]  
 Introduire au clavier le numéro du PLU  
 Appuyer sur [-]

**ETIQUETTE UNIQUEMENT DE CODE A BARRES**

Ce n'est possible que si le PLU avec lequel on opère, est programmé comme non pesé positif ou comme indistinct, avec le prix unitaire égal à ZERO. La balance doit être programmée en :

Mode de fonctionnement sans PLU ni NOM (voir paragraphe 2.3)  
 Mode code à barres avec imprimante (voir paragraphe 2.4).

*PLU direct (optionnel)*

Appuyer sur la touche du PLU direct

*PLU indirect*

Appuyer sur [PLU]  
 Introduire au clavier le numéro du PLU  
 Appuyer sur [-]  
 Après avoir sélectionné le type d'étiquette que l'on souhaite imprimer.

Appuyer sur [-] la balance se situe en :

*Sélection de la date limite de validité*

Appuyer sur [C] pour effacer les jours éventuellement programmés lors d'opérations antérieures.

Introduire sur le clavier le nombre de jours de validité (la date de validité est déterminée automatiquement par les jours programmés par rapport à la date de l'emballage).

Appuyer sur [-] ce qui permet d'entrer dans la programmation de :

*Pré-sélection du nombre d'étiquettes*

Appuyer sur [C] pour effacer les chiffres éventuels qui peuvent apparaître sur l'affichage du prix à payer.

Tabuler sur le clavier le nombre d'étiquettes à pré-sélectionner (Maximum 4 chiffres). Quand on arrive au nombre d'étiquettes pré-sélectionné, la balance se bloque en attendant une nouvelle programmation).

Appuyer sur [0] pour un nombre d'étiquettes indéfini.

Appuyer sur [-] pour remettre la balance en position de travail.

Si la balance est programmée pour l'impression automatique, les étiquettes de poids, prix unitaire, prix à payer ou celles uniquement de poids, sont imprimées automatiquement en plaçant le produit sur le plateau et quand le poids est stabilisé.

Si la programmation a été programmée en mode manuel, l'impression se fera en appuyant sur n'importe quelle touche de vendeur.

Les étiquettes uniquement de prix à payer, uniquement de nom et uniquement de code à barres, s'obtiennent toujours en appuyant sur n'importe quelle touche de vendeur, même si la balance est programmée en mode automatique.

Pour sortir de l'opération de pré-emballage, il faut tout d'abord faire un grand total général sur la balance même où on a fait l'opération.

## 2. Fonction de programmation

Il est INDISPENSABLE que toutes les balances qui composent le système interconnecté soient allumées lors des opérations de fonctionnement et celles de programmation.

### 2.1. Adaptation de la balance au système interconnecté (modèles ayant un I dans la référence)

Cette opération doit se réaliser dans chacune des balances qui composent le système interconnecté.

Appuyer simultanément sur "F" et "1"  
Sur l'afficheur il apparaît "t r o"

Appuyer sur "4" et ensuite sur [↵]  
Sur l'afficheur il apparaît "no.t"

Sur le clavier introduire le numéro d'ordre de la balance dans le système en commençant toujours par zéro (0, 1, 2, 3, etc.).

On le visualise sur l'afficheur du prix à payer.  
Appuyer sur [↵]. Sur l'afficheur de poids, on visualise "no.M"

Au clavier, introduire le numéro de la balance le plus élevé du système.

*Exemple* : 4 balances (0, 1, 2 et 3), on marquera le numéro qui est le plus élevé.

On le visualise sur l'afficheur de prix à payer.  
Appuyer sur [↵].  
Sur l'afficheur de poids, on visualise "no.S"

Sur le clavier, introduire le numéro de la section à laquelle appartient le système, (un chiffre de 0 à 9).

On le visualise sur l'afficheur de prix à payer. Toutes les balances de la section doivent comporter le même numéro.

En programmant cette séquence sur la balance ZERO, appuyer sur [fu] pour la sélectionner com-

me MAITRE de la section, sur l'afficheur de prix unitaire l'indication "M" apparaît.

Il ne peut exister qu'une balance MAITRE par section.

On recommande que la balance MAITRE soit la balance de numéro le plus bas, sans que ce soit nécessaire étant donné que n'importe quelle balance pourrait l'être aussi.

Appuyer sur "↵" pour retourner à la position de travail.

### 2.2. Sélection du fonctionnement optionnel de l'imprimante

Appuyer simultanément sur "F" et "3".

En appuyant successivement sur n'importe quelle touche, à l'exception de "F" et "↵", le fonctionnement de l'imprimante s'active ou se désactive.

Appuyer sur "↵" pour retourner à la position de travail.

*Note* : Dans le cas où le fonctionnement de l'imprimante est désactivé la balance ne peut plus effectuer que des opérations simples de calcul du prix à payer sur la base du poids et du prix unitaire.

### 2.3. Sélection de fonctionnement avec ou sans PLU et texte programmé

Appuyer simultanément sur "F" et "4".

En appuyant successivement sur n'importe quelle touche, à l'exception de "F" et "↵", s'active la sélection pour travailler :

avec PLU et textes programmés  
sans PLU et textes programmés  
avec PLU sans textes programmés.

Appuyer sur "↵" pour retourner à la position de travail.

### 2.4. Sélection de l'impression du code à barres

Appuyer simultanément sur "F" et "7".

Appuyer sur "0" pour sélectionner l'impression SANS code à barres.

Appuyer sur "↵" pour retourner à la position de travail.

Impression avec codes à barres.

Le code à barres peut être codé selon les possibilités suivantes :

- impression du montant et des 7 chiffres de contrôle sur le code standard que la balance émet automatiquement,

- impression du montant avec les 7 premiers chiffres du code programmables à volonté,
- impression du montant avec les 2 premiers chiffres du code programmables à volonté, et les 5 suivants avec le code standard émis automatiquement par la balance,
- impression du poids avec les 7 chiffres du contrôle sur le code standard émis de façon automatique par la balance,
- impression du poids avec les 7 premiers chiffres du code programmables à volonté.

La codification de poids peut être sélectionnée uniquement lorsque la balance est programmée en mode pesée à pesée ou bien en mode pré-emballage lorsque les balances sont munies d'étiquettes autocollantes.

### **2.5. Programmation du texte de commencement du ticket**

L'enregistrement du texte de commencement doit se réaliser indépendamment dans chacune des balances qui composent le système.

Appuyer simultanément sur "F" et "T".

Placer le tableau des lettres sur le clavier.

Appuyer sur "↑" pour avancer à la ligne suivante.

Appuyer sur "↓" pour revenir à la ligne antérieure.

Appuyer sur "→" pour avancer dans la ligne au caractère suivant (de gauche à droite).

Appuyer sur "←" pour revenir en arrière dans la ligne au caractère antérieur (de droite à gauche).

### **2.6. Programmation du numéro de la balance**

Appuyer simultanément sur "F" et "0".

Introduire le numéro par le clavier (s'il y a un numéro programmé, l'effacer préalablement en appuyant sur "C").

Appuyer sur "↵" pour retourner à la position de travail.

### **2.7. Programmation de l'heure et de la date**

La programmation de l'heure et de la date se réalise indépendamment dans chacune des balances qui composent le système.

Appuyer sur "+" pour avancer les minutes.

Appuyer sur "-" pour retarder les minutes.

Correction et programmation de la date et de l'heure :

Appuyer sur "T".

- Le premier chiffre de la date clignote.
- A chaque action de "T" le clignotement se déplace au chiffre suivant.
- Introduire par clavier le numéro qu'on voudrait programmer dans l'endroit fixé par le clignotement. Répéter l'opération dans les différents chiffres qui configurent la date et l'heure. Le dernier chiffre à la droite de l'heure et des minutes indique le jour de la semaine (1 lundi, 2 mardi, etc.).

En appuyant sur "C" on retourne à la date et l'heure qui était programmé antérieurement.

Appuyer sur "◊" pour l'impression des données programmées.

Appuyer sur "↵" pour retourner à la position de travail.

### **2.8. Sélection du type de ticket**

Appuyer simultanément sur "F" et "5".

Appuyer sur "0" pour travailler indistinctement avec 12 vendeurs, en imprimant plusieurs pesées par ticket (mémorisation des transactions et impression du ticket en demandant le total d'achat).

Appuyer sur "2" pour travailler indistinctement avec 12 vendeurs, en imprimant une seule transaction par ticket.

Appuyer sur "↵" pour retourner à la position de travail.

### **2.9. Programmation du nom d'un PLU**

Cette programmation doit se réaliser dans la balance sélectionnée comme MAITRE dans le cas d'un système.

Appuyer simultanément sur "F" et "-".

Mettre le tableau de programmation sur le clavier.

Appuyer sur "↑" pour avancer au texte suivant.

Appuyer sur "↓" pour aller au texte précédent.

### **2.10. Programmation du nom des familles**

Cette programmation doit se réaliser dans la balance sélectionnée comme MAITRE dans le cas d'un système.

Appuyer simultanément sur "F" et "X".

Placer le tableau de programmation sur le clavier.

Appuyer sur "↑" pour avancer à la famille suivante.

Appuyer sur "↓" pour aller à la famille précédente.

### 2.11. Programmation du prix unitaire d'un PLU

Dans le cas de balances interconnectées, cette programmation doit être faite sur la balance sélectionnée comme MAITRE.

La programmation et les modifications postérieures seront transmises simultanément à toutes les balances du système automatiquement.

Appuyer simultanément sur "F" et sur "PLU".

Localisation du PLU :

- **PLU DIRECT** : appuyer sur la touche du PLU direct.
- **PLU INDIRECT** : – Appuyer sur PLU,  
– Tabuler sur le clavier le numéro du PLU.

Appuyer sur "+" pour avancer au PLU suivant.

Appuyer sur "-" pour revenir au PLU précédent.

Pour programmer ou modifier un prix unitaire :

Appuyer sur "0".

Introduire le prix unitaire sur le clavier.

Les prix assignés à chaque PLU peuvent rester bloqués en empêchant leur modification en mode travail.

De même, on peut assigner à chaque PLU une fonction de travail déterminée, que ce soit produit pesé, non pesé positif, non pesé négatif ou indistinct. Un PLU programmé comme produit pesé n'admet pas d'être utilisé comme non pesé, ni positif ni négatif, et vice versa. Le PLU programmé comme indistinct peut être affecté à n'importe quelle fonction.

La programmation des deux modes se fait quand on doit programmer le prix unitaire du PLU.

Blocage de prix (optionnel) :

- Appuyer sur "\*". Sur le premier chiffre de l'afficheur du prix à payer, il apparaît l'indication B de blocage.
- En appuyant simultanément sur "F" et sur "\*" ou sur "V<sub>2</sub>", on annule tous les blocages individuels. Sur le deuxième chiffre de l'afficheur de prix à payer apparaît un A. La programmation de tous les PLU individuels se maintient et peut être réactivée.

- En appuyant une deuxième fois simultanément sur "F" et sur "\*", on fait un blocage général de tous les PLU. Sur le deuxième chiffre de l'afficheur de prix à payer, il apparaît G. La programmation de tous les PLU individuels se maintient et peut être réactivée.
- En appuyant pour la troisième fois simultanément sur "F" et sur "\*", on annule la programmation antérieure et on réactive la programmation de tous les PLU individuels. Le deuxième chiffre de l'afficheur reste éteint.

Fonction de travail (optionnel) :

- Appuyer sur T  
Sur le cinquième chiffre de l'afficheur de prix à payer, apparaît un "P" et le PLU reste programmé comme produit pesé.
- En appuyant successivement sur "T", on programme :
  - non pesé positif, il apparaît "nP".
  - non pesé négatif, il apparaît "nP-".
  - indistinct, le chiffre reste éteint sans aucune indication.
- Pour obtenir l'impression de la liste avec les prix associés à chaque PLU : Appuyer sur "◇".
- Appuyer sur "↵" pour revenir à la position de travail.

Remarque :

Si en effectuant une opération avec un PLU non bloqué, on peut utiliser un prix différent de celui qui est programmé, le prix qui apparaît visualisé peut être changé en appuyant sur "C" et en introduisant sur le clavier la nouvelle valeur que l'on veut appliquer.

Cette circonstance ne change pas le prix qui est programmé, celui-ci restant invariable.

### 2.12. Programmation des familles

Cette programmation doit se réaliser dans la balance sélectionnée comme MAITRE.

### 2.13. Programmation du numéro de PLU affecté à une touche directe

Cette programmation doit se réaliser sur chaque balance.

Avec cette programmation, il est possible que chaque balance possède des touches directes de PLU différentes.

Appuyer simultanément sur "F" et "6".

Appuyer sur la touche directe à laquelle on désire affecter un PLU déterminé.

Appuyer sur "C" pour annuler le numéro de code qui avait été affecté à la touche directe.

Tabuler au clavier le numéro de code de PLU que l'on désire affecter à la touche directe.

Appuyer sur "↵" pour retourner à la position de travail.

#### *Liste des PLU directs*

Indépendamment dans chaque balance, on peut demander une liste des PLU affectés aux touches directes correspondantes.

Pour cela appuyer simultanément sur "F", "6" et puis sur "◊".

Appuyer sur "↵" pour retourner à la position de travail.

#### **2.14. Transmission textes programmés et prix programmés dans une balance à toutes les autres de la section**

Cette séquence doit se réaliser dans la balance sélectionnée comme MAITRE.

Elle a pour objet de transmettre l'enregistrement ou la modification de noms et prix programmés de la balance MAITRE aux autres balances de la section.

Appuyer simultanément sur "F" et "PLU".

Appuyer sur "fu". Apparaît dans l'afficheur de prix à payer l'indication "b". Cette indication se maintient allumée pendant que s'effectue le chargement. Elle s'éteint lorsque la transmission est terminée.

Appuyer sur "↵" pour retourner à la position de travail.

#### **2.15. Interrogation du grand total partiel (sans effacement des données mémorisées)**

Cette interrogation doit se réaliser dans la balance sélectionnée comme MAITRE dans le cas des balances interconnectées.

Appuyer simultanément sur "F" et "◊".

Pour visualiser les montants des ventes accumulés dans chaque PLU (sans impression).

- *PLU direct* : appuyer sur la touche du PLU direct.
- *PLU indirect* : – Appuyer sur "PLU"  
– Tabuler dans le clavier le numéro du PLU  
– Appuyer "↵".

Impression du détail de ventes journalières : appuyer sur "-".

Impression du détail de ventes horaires : appuyer sur "T".

Impression du détail de ventes par vendeur : appuyer sur "◊".

Impression du détail accumulé dans chaque PLU : appuyer sur "+".

Appuyer sur "↵" pour retourner à la position de travail.

#### **2.16. Interrogation du grand total général**

Cette interrogation doit se réaliser dans la balance sélectionnée comme MAITRE dans le cas des balances interconnectées.

S'il reste des tickets en attente, il apparaît sur l'afficheur le numéro de vendeur occupé et en appuyant sur une touche, apparaissent successivement tous ceux qui sont occupés.

Appuyer simultanément sur "F" et "\*".

Appuyer de nouveau sur "\*".

#### **2.17. Blocage des fonctions de programmation (mot de passe)**

##### *Programmation et activation du numéro secret*

Cette séquence bloque les fonctions de programmation en empêchant d'y accéder.

Taper simultanément sur "F" et "↵".

Taper sur "fu".

Introduire par le clavier le numéro secret désiré (maximum 6 chiffres).

Taper sur "↵" pour revenir à la position de travail, l'accès aux fonctions de programmation est alors bloqué.

*Note* : Si le numéro secret est 0, le blocage n'a pas lieu et les fonctions de programmation restent activées.

##### *Désactivation du numéro secret*

Débloquer permettant d'accéder aux fonctions de programmation

Taper simultanément sur "F" et "↵".

Taper sur le clavier le numéro secret qui était programmé (non visualisé sur écran). Si le numéro introduit est correct les fonctions se débloquent.

Taper sur "↵" pour revenir à la position de travail.

*Réactivation du numéro secret*

Une fois la programmation faite, cette séquence a pour objet de débloquer à nouveau les fonctions en gardant le même numéro secret qui était déjà programmé.

Taper simultanément sur "F" et "↵".

Taper sur "C" pour revenir à la position de travail. Les fonctions de programmation étant bloquées à nouveau.

*Changement de numéro secret*

Appuyer sur "F" et "↵".

Appuyer sur le clavier le numéro secret qui était programmé.

Appuyer sur "fu" (le numéro secret est visualisé sur l'écran du prix à payer).

Effacer le numéro qui était programmé. Taper le numéro 0.

Appuyer sur le clavier le nouveau numéro que l'on désire programmer.

Appuyer sur "↵" pour revenir à la position de travail.

**2.18. Balances libre-service***1) Pour la programmation :*

Mettre le tableau de programmation sur le clavier.

A la mise sous tension, appuyer sur [SHIFT] et mettre en marche la balance. Durant le test des afficheurs, appuyer successivement sur les touches [1] et [0]. Alors la balance se met en mode programmation :

- programmer les PLU
- ensuite éteindre la balance
- la programmation précédente n'est à faire qu'une fois si aucun élément à modifier.

*2) Fonctionnement normal libre-service*

Mettre sous tension.

Après le cycle de test des afficheurs et l'acquisition du zéro, la visualisation indique : "t A r E" dans l'indicateur du prix à payer.

Poser la TARE sur le plateau. Appuyer simultanément sur les touches [SHIFT] et [5]. La TARE est prise en compte et les afficheurs indiquent zéro.

**III. PRESENTATION DES DIFFERENTS CLAVIERS**

Les balances peuvent être équipées de différentes compositions de clavier, bien que la différence entre elles se base principalement sur le nombre de vendeurs et le nombre de PLU à accès direct.

L'unique exception, sont les balances GF/1, GF/2 et GF/10 de poids, prix unitaire, prix à payer, puisque ces dernières ne disposent pas de touches de vendeurs ni des opérations de totalisation et d'articles non pesés.

La description des différents claviers commence par la version plus complète qui est celle des 56 touches de la balance pour 12 vendeurs interconnectée.

**1. Clavier de 56 touches, balance pour 12 vendeurs interconnectée**

Pour les versions de balances CF/4-I et GF/5-I, la liste des touches est la suivante :

- 10 touches numériques de 0 à 9
- 1 touche C
- 1 touche +/x
- 1 touche ,
- 1 touche -
- 1 touche ---
- 12 touches de V1 à V12
- 1 touche PLU
- 1 touche fu
- 1 touche \*
- 1 touche T
- 1 touche ◊
- 1 touche F
- 23 touches identifiées du numéro 1 au 23, qui correspondent aux touches de PLU à accès direct.

**1.1. Touches numériques**

Les dix touches numériques, du 0 à 9, ont pour mission de tabuler les prix unitaires de 0,01 à 99,999 F, pour qu'ils soient affichés sur les chiffres du prix unitaire et pour introduire n'importe quelle valeur numérique.

**1.2. Touche "C" (correction)**

La touche marquée d'un "C" (Correction) sert à annuler n'importe quelle erreur dans l'introduction d'un prix unitaire, d'un montant d'article

non pesé ou de n'importe quelle valeur numérique introduite au moyen du clavier, ce qui provoque le retour au zéro des chiffres du prix unitaire et du prix à payer.

### 1.3. Touche "+/×" (articles non pesés en plus/multiplication)

La touche marquée "+/×" s'emploie pour pouvoir indiquer, sur les chiffres du prix à payer, le montant de tout produit qui n'a pas été pesé, mais dont le montant doit être accumulé.

On l'emploie aussi pour pouvoir effectuer la multiplication des montants d'articles non pesés, aussi bien en plus qu'en moins.

Egalement, et avec l'utilisation d'autres touches, on l'utilise pour :

- la continuation du ticket
- la révision d'opérations totalisées
- la programmation des familles
- la programmation de l'horloge et du calendrier
- le total partiel.

### 1.4. Touche "," (virgule décimale du prix unitaire)

La touche "," s'emploie pour pouvoir introduire des décimales dans le prix unitaire.

Simultanément avec d'autres touches elle s'utilise pour la programmation du nom des familles.

### 1.5. Touche "-" (articles non pesés en moins)

La touche "-" sert à faire apparaître, sur les chiffres du prix à payer, toute somme due ou remboursement en espèce au client.

On l'emploie aussi pour pouvoir afficher la monnaie à rendre.

Quand on l'utilise avec d'autres touches, elle sert pour :

- la révision d'opérations accumulées
- la programmation des PLU
- la programmation des textes programmés
- la programmation des familles
- le total partiel
- la programmation de l'horloge et du calendrier
- le grand total.

### 1.6. Touche "↵"

La touche "↵" s'utilise en programmation pour valider les données introduites et revenir à la position normale de fonctionnement de la balance.

Elle s'utilise aussi pour faire avancer le papier dans l'imprimante.

### 1.7. Touches V1 à V12 (vendeurs)

Les touches signalées avec V1 jusqu'à V12 permettent que les valeurs affichées sur les chiffres du prix à payer de la balance soient accumulés dans les registres de mémoire, pour leur utilisation ultérieure. Ces montants doivent être ceux qui correspondent aux résultats d'opérations de pesage et aux prix d'articles non pesés, de chacun des différents vendeurs.

### 1.8. Touche "PLU"

La touche "PLU" s'utilise pour accéder à n'importe quel prix pouvant être programmé. Parallèlement elle s'emploie aussi pour programmer ces PLU.

Utilisée en même temps que d'autres touches, elle s'emploie pour :

- la programmation des PLU
- le total partiel
- la transmission des PLU et textes programmés.

### 1.9. Touche "fu" (fixation du prix unitaire)

La touche "fu" permet de fixer le prix unitaire affiché, provoquant l'illumination de l'indicateur de fixation de prix ; une deuxième action sur la touche éteint le voyant, indiquant ainsi que le prix unitaire n'est plus fixe.

De plus, utilisée simultanément avec d'autres touches, elle est employée pour :

- adapter la balance au système interconnecté
- la programmation du code d'accès
- la programmation des familles
- la transmission des PLU et textes programmés.

### 1.10. Touche "\*" (totalisation)

La touche signalée par "\*" (totalisation) sert à lire sur les chiffres du prix à payer, le total des montants correspondant à l'achat effectué par un client.

Cette touche s'emploie aussi pour lire le grand total, c'est-à-dire, le total général qui correspond à la somme de tous les totaux des clients accumulés.

**1.11. Touche "T" (tare)**

La touche "T" sert à mettre en œuvre le dispositif de tare. Elle provoque l'allumage du dispositif indicateur de tare (voyant net).

Elle sert également à fixer la tare ou annuler son effet.

De plus, utilisée avec d'autres touches, elle sert à :

- programmer l'entête du ticket
- au total partiel
- programmer l'horloge et le calendrier.

**1.12. Touche "◇" (sous-total)**

La touche "◇" est utilisée pour visualiser le sous-total de l'achat d'un client, ainsi que le total partiel général.

De plus, utilisée avec d'autres touches, elle sert à :

- la programmation des familles
- la programmation des PLU
- faire la liste des PLU directs
- programmer l'horloge et le calendrier.

**1.13. Touche "F" (fonction)**

La touche "F" est utilisée pour pouvoir entrer dans le mode de programmation de la balance.

**1.14. Touches PLU directs du n° 1 au n° 23**

Ces touches sont utilisées pour avoir accès au prix unitaire qu'on a programmés dans les PLU directs, sans avoir recours à d'autres touches.

**2. Clavier de 56 touches, balance pour 1 + 2 vendeurs avec PLU directs**

Pour les versions de balance GF/4 et GF/5, la liste des touches est la suivante :

- 10 touches numériques de 0 à 9
- 1 touche C
- 1 touche +/x
- 1 touche ,
- 1 touche -
- 1 touche ---
- 1 touche V1
- 1 touche V2
- 1 touche PLU
- 1 touche fu
- 1 touche \*V1

- 1 touche \*V2
- 1 touche T
- 1 touche ◇
- 1 touche F
- 32 touches signalées du numéro 1 au 22, qui correspondent aux touches de PLU à accès direct.

**2.1. Touches numériques**

Voir paragraphe 1.1.

**2.2. Touche "C" (Correction)**

Voir paragraphe 1.2.

**2.3. Touche "+/x" (articles non pesés en plus/multiplication)**

Voir paragraphe 1.3.

**2.4. Touche "," (virgule décimal du prix unitaire)**

Voir paragraphe 1.4.

**2.5. Touche "-" (articles non pesés en moins)**

Voir paragraphe 1.5.

**2.6. Touche ".┘"**

Voir paragraphe 1.6.

**2.7. Touches V1 et V2 (vendeurs)**

Voir paragraphe 1.7. en tenant compte qu'ici cela est limité seulement à V1 et V2.

**2.8. Touche "PLU"**

Voir paragraphe 1.8.

De plus, utilisée en même temps que d'autres touches, elle s'emploie pour :

- la programmation des PLU'S
- le total partiel.

**2.9. Touche "fu" (fixation du prix unitaire)**

Appuyée simultanément avec d'autres touches, elle est employée pour :

- adapter la balance au système interconnecté
- la programmation du code d'accès
- la programmation des familles.



**2.10. Touches "\*V1" et "\*V2" (totalisation des vendeurs V1 et V2)**

Les touches signalées par "\*V1" et "\*V2" (totalisation) servent à afficher le total des montants correspondant à l'achat effectué par un client.

La touche "\*V1" s'emploie aussi pour lire le grand total, c'est-à-dire, le total général qui correspond à la somme de tous les totaux des clients accumulés.

**2.11. Touche "T" (tare)**

Voir paragraphe 1.11.

**2.12. Touche "◇" (sous-total)**

La touche "◇" est utilisée pour visualiser le sous-total de l'achat d'un client, ainsi que le total partiel général.

De plus, utilisée avec d'autres touches, elle sert à :

- la programmation des familles
- la programmation des PLU
- faire la liste des PLU directs
- programmer l'horloge et le calendrier.

**2.13. Touche "F" (fonction)**

Voir paragraphe 1.13.

**2.14. Touches PLU directs du n° 1 au n° 32**

Voir paragraphe 1.14.

**3. Clavier de 42 touches, balance pour 12 vendeurs interconnectée**

*Pour la version de balance GF/4C-I*

La liste de touches et la description de ce clavier sont les mêmes que celles du paragraphe 1. Le seul changement se trouve dans le nombre de touches des PLU d'accès direct : 9 au lieu de 23.

**4. Clavier de 42 touches, balance pour 1 + 2 vendeurs avec PLU directs**

*Pour la version de balance GF/4C*

La liste de touches et la description de ce clavier sont les mêmes que celles du paragraphe 2. Le seul changement se trouve dans le nombre de touches des PLU d'accès direct : 18 au lieu de 23.

**5. Clavier de 24 touches, balance pour 1 + 2 vendeurs sans PLU directs**

*Pour les versions de balance GF/3 et GF/3C*

La liste des touches et la description de ce clavier sont les mêmes que celles du paragraphe 2. Le seul changement, dans ces cas, c'est qu'il n'y a pas de touches de PLU d'accès direct.

**6. Clavier de 24 touches, balance pour 1 + 2 vendeurs sans PLU directs**

*Pour les versions de balance GF/1, GF/2 et GF/1C*

La liste des touches est la suivante :

- 10 touches numériques de 0 à 9
- 1 touche C
- 1 touche ,
- 1 touche ↵
- 1 touche PLU
- 1 touche fu
- 1 touche T
- 1 touche F.

**6.1. Touches numériques**

Voir paragraphe 1.1.

**6.2. Touche "C" (correction)**

Voir paragraphe 1.2.

**6.3. Touche "," (virgule décimale du prix unitaire)**

Voir paragraphe 1.4.

**6.4. Touche "↵"**

La touche "↵" s'utilise en programmation pour valider les données introduites et revenir à la position normale de fonctionnement de la balance.

**6.5. Touche "PLU"**

La touche "PLU" s'utilise pour accéder à n'importe quel prix pouvant être programmé à l'intérieur de la balance. Parallèlement elle s'emploie aussi pour les programmer.

**6.6. Touche "fu" (fixation du prix unitaire)**

La touche "fu" permet de fixer le prix unitaire lu sur les chiffres du prix unitaire, provoquant l'al-



lumage du voyant de fixation de prix ; une deuxième pression de la touche éteint le voyant indiquant ainsi que le prix unitaire n'est plus fixe.

**6.7. Touche "T" (tare)**

La touche "T" sert à mettre en œuvre le dispositif de tare. Elle provoque l'allumage de l'indicateur de tare (voyant net).

Elle permet aussi de fixer la valeur de la tare ou de l'annuler.

**6.8. Touche "F" (fonction)**

La touche "F" est utilisée pour pouvoir entrer dans le mode de programmation de la balance.

**7. Clavier de 37 touches, balance libre-service**

*Pour la version de balance GF/6*

Une touche "F".

36 touches signalées du numéro 1 au 36, correspondant aux touches de PLU d'accès direct.

**7.1. Touche "F"**

La touche SHIFT est utilisée pour pouvoir entrer dans le mode de programmation de la balance.

**7.2. Touches "PLU" directs du 1 au 36**

Ces touches sont utilisées pour avoir accès aux prix unitaires qu'on a programmés dans les PLU directs, sans avoir recours à d'autres touches.



■ N° 5913-1

BALANCES A EQUILIBRE AUTOMATIQUE CAMPESA GF/1 A INDICATION DU POIDS ET DU PRIX





■ N° 5913-2

BALANCES A EQUILIBRE AUTOMATIQUE CAMPESA GF/2 A INDICATION DU POIDS ET DU PRIX



■ N° 5913-3

BALANCES A EQUILIBRE AUTOMATIQUE CAMPESA GF/3 A INDICATION DU POIDS ET DU PRIX





■ N° 5913-4

**BALANCES A EQUILIBRE AUTOMATIQUE CAMPESA GF/4 ET GF/5 A INDICATION DU POIDS ET DU PRIX**



■ N° 5913-5

BALANCES A EQUILIBRE AUTOMATIQUE CAMPESA GF/4-I, GF/5-I A INDICATION DU POIDS ET DU PRIX





■ N° 5913-6

**BALANCES A EQUILIBRE AUTOMATIQUE CAMPESA GF/6 A INDICATION DU POIDS ET DU PRIX**





■ N° 5913-7

BALANCES A EQUILIBRE AUTOMATIQUE CAMPESA GF/1C A INDICATION DU POIDS ET DU PRIX





■ N° 5913-8

BALANCES A EQUILIBRE AUTOMATIQUE CAMPESA GF/3C A INDICATION DU POIDS ET DU PRIX



■ N° 5913-9

BALANCES A EQUILIBRE AUTOMATIQUE CAMPESA GF/4C A INDICATION DU POIDS ET DU PRIX





■ N° 5913-10

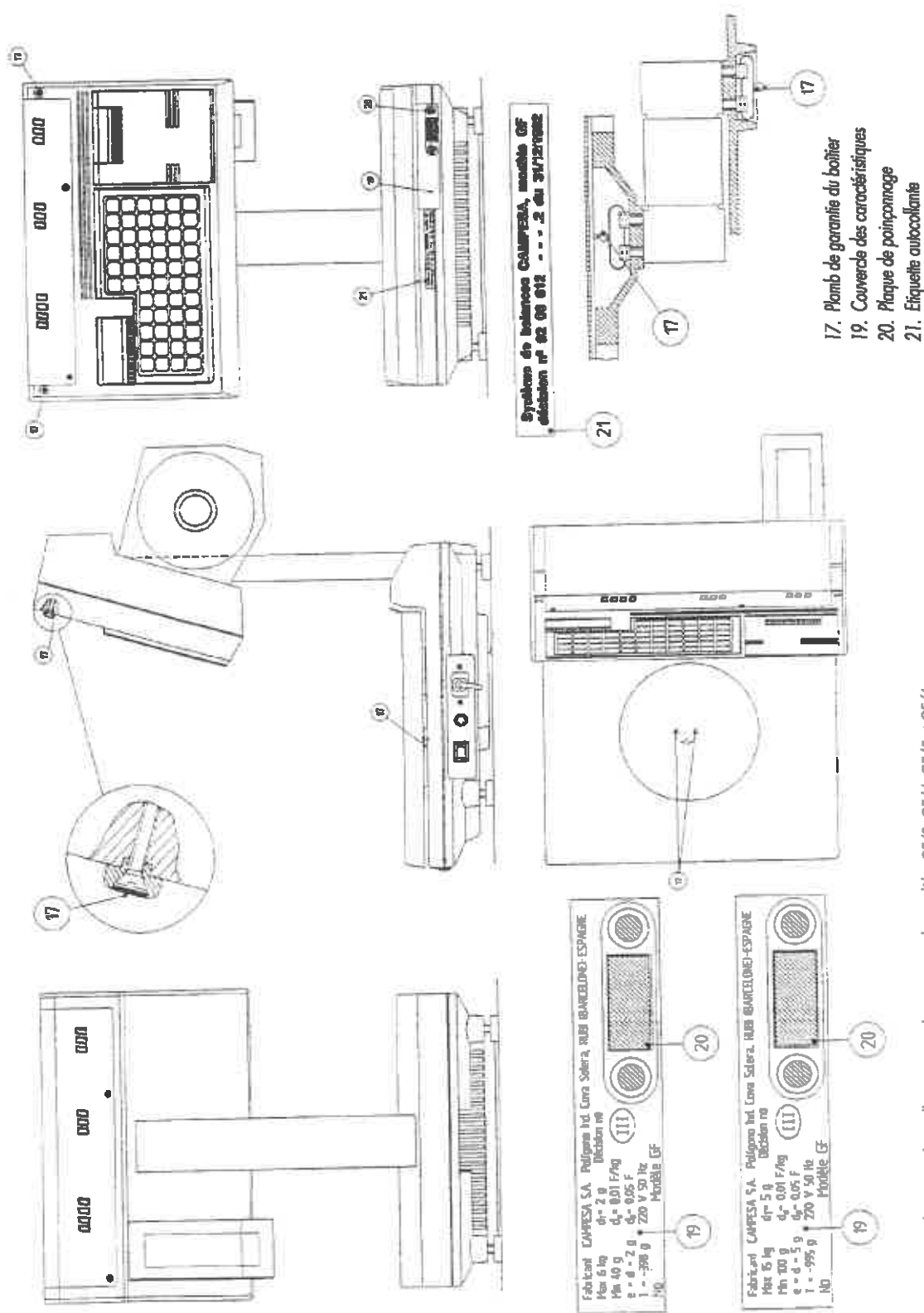
BALANCES A EQUILIBRE AUTOMATIQUE CAMPESA GF/4C-I A INDICATION DU POIDS ET DU PRIX



## ■ N° 5913-11

### BALANCES A EQUILIBRE AUTOMATIQUE CAMPESA GF/4C-1 A INDICATION DU POIDS ET DU PRIX

Positionnement des plombs de sécurité de la balance et plaque de poinçonnage

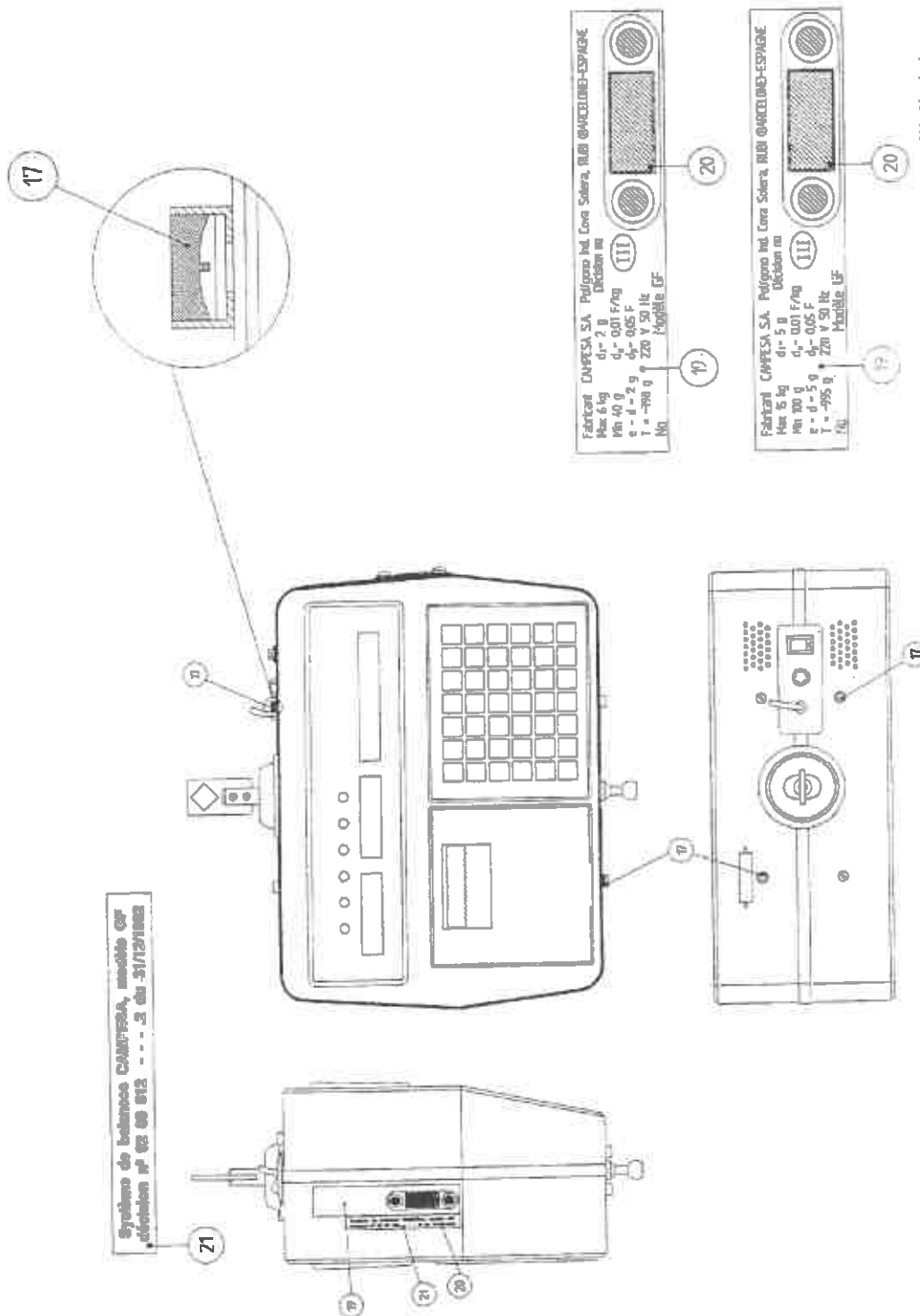


NB : Les emplacements des scellements sont identiques pour les modèles GF/3, GF/4, GF/5 et GF/6

■ N° 5913-12

BALANCES A EQUILIBRE AUTOMATIQUE CAMPESA GF/4-I ET GF/5-I A INDICATION DU POIDS ET DU PRIX

Positionnement des plombs de sécurité de la balance et plaque de poinçonnage



- 17. Plomb de garantie du boîtier
- 19. Couverture des caractéristiques
- 20. Plaque de poinçonnage
- 21. Étiquette autocollante

NB : Les emplacements des scelllements sont identiques pour les modèles GF/40, GF/30 et GF/1C

■ N° 5913-13

BALANCES A EQUILIBRE AUTOMATIQUE CAMPESA GF/1, GF/2 A INDICATION DU POIDS ET DU PRIX

Plan de scellement GF/1 et GF/2

