

EIA - 96 MARKING RULE

Table I

Code Value	Code Value	Code Value	Code Value	Code Value	Code Value	Code Value	Code Value	Code Value	Code Value	Code Value	Code Value	Code Value	Code Value	Code Value	
01	100	13	133	25	178	37	237	49	316	61	422	73	562	85	750
02	102	14	137	26	182	38	243	50	324	62	432	74	576	86	768
03	105	15	140	27	187	39	249	51	332	63	442	75	590	87	787
04	107	16	143	28	191	40	255	52	340	64	453	76	604	88	806
05	110	17	147	29	196	41	261	53	348	55	464	77	619	89	825
06	113	18	150	30	200	42	267	54	357	66	475	78	634	90	845
07	115	19	154	31	205	43	274	55	365	67	487	79	649	91	866
08	118	20	158	32	210	44	280	56	374	68	499	80	665	92	887
09	121	21	162	33	215	45	287	57	383	69	511	81	681	93	909
10	124	22	165	34	221	46	294	58	392	70	523	82	698	94	931
11	127	23	169	35	226	47	301	59	402	71	536	83	715	95	953
12	130	24	174	36	232	48	309	60	412	72	549	84	732	96	976

Table I. shows the first two digits of the three-digit EIA-96 part-marking scheme.

The third character is a letter multiplier:

$$X=10^{-1}, Y=10^{-2}, A=10^0, B=10^1, C=10^2, D=10^3, E=10^4, F=10^5$$