



UNIÓN INTERNACIONAL DE TELECOMUNICACIONES

**UIT-T**

SECTOR DE NORMALIZACIÓN  
DE LAS TELECOMUNICACIONES  
DE LA UIT

**T.52**

(03/93)

**EQUIPOS TERMINALES Y PROTOCOLOS  
PARA LOS SERVICIOS DE TELEMÁTICA**

---

**JUEGOS DE CARACTERES CODIFICADOS  
NO LATINOS PARA LOS SERVICIOS  
DE TELEMÁTICA**

**Recomendación UIT-T T.52**

(Anteriormente «Recomendación del CCITT»)

---

## PREFACIO

El Sector de Normalización de las Telecomunicaciones de la UIT (UIT-T) es un órgano permanente de la Unión Internacional de Telecomunicaciones. El UIT-T tiene a su cargo el estudio de las cuestiones técnicas, de explotación y de tarificación y la formulación de Recomendaciones al respecto con objeto de normalizar las telecomunicaciones sobre una base mundial.

La Conferencia Mundial de Normalización de las Telecomunicaciones (CMNT), que se reúne cada cuatro años, establece los temas que habrán de abordar las Comisiones de Estudio del UIT-T, que preparan luego Recomendaciones sobre esos temas.

La Recomendación UIT-T T.52, preparada por la Comisión de Estudio VIII (1988-1993) del UIT-T, fue aprobada por la CMNT (Helsinki, 1-12 de marzo de 1993).

---

## NOTAS

1 Como consecuencia del proceso de reforma de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), el CCITT dejó de existir el 28 de febrero de 1993. En su lugar se creó el 1 de marzo de 1993 el Sector de Normalización de las Telecomunicaciones de la UIT (UIT-T). Igualmente en este proceso de reforma, la IFRB y el CCIR han sido sustituidos por el Sector de Radiocomunicaciones.

Para no retrasar la publicación de la presente Recomendación, no se han modificado en el texto las referencias que contienen los acrónimos «CCITT», «CCIR» o «IFRB» o el nombre de sus órganos correspondientes, como la Asamblea Plenaria, la Secretaría, etc. Las ediciones futuras en la presente Recomendación contendrán la terminología adecuada en relación con la nueva estructura de la UIT.

2 Por razones de concisión, el término «Administración» se utiliza en la presente Recomendación para designar a una administración de telecomunicaciones y a una empresa de explotación reconocida.

© UIT 1994

Reservados todos los derechos. No podrá reproducirse o utilizarse la presente Recomendación ni parte de la misma de cualquier forma ni por cualquier procedimiento, electrónico o mecánico, comprendidas la fotocopia y la grabación en micropelícula, sin autorización escrita de la UIT.

## ÍNDICE

	<i>Página</i>
1 Alcance.....	1
2 Referencias normativas .....	2
2.1 Recomendaciones del CCITT .....	2
2.2 Normas de la ISO.....	2
2.3 Normas ni de la ISO ni del CCITT .....	2
3 Definiciones .....	2
4 Abreviaturas y acrónimos.....	3
4.1 Abreviaturas.....	3
4.2 Acrónimos.....	3
5 Notación, estructura y tabla de código .....	4
5.1 Descripción del código de 7 bits.....	4
5.1.1 Notación.....	4
5.1.2 Tabla de código.....	4
5.1.3 Elementos del código de 7 bits .....	4
5.2 Descripción del código de 8 bits.....	5
5.2.1 Notación.....	5
5.2.2 Tabla de código.....	6
5.2.3 Elementos del código de 8 bits .....	7
5.3 Descripción del código de dos bytes.....	7
5.3.1 Notación.....	7
5.3.2 Tabla de código.....	7
6 Repertorio de caracteres gráficos .....	7
6.1 Generalidades .....	7
6.2 Repertorio de los caracteres alfabéticos arábigos .....	9
6.3 Repertorio de los caracteres alfabéticos cirílicos .....	10
6.4 Repertorio de los caracteres alfabéticos griegos .....	12
6.5 Repertorio de los caracteres alfabéticos hebreos .....	14
6.6 Repertorio de los caracteres alfabéticos katakana.....	15
6.7 Repertorio de los caracteres alfabéticos latinos .....	17
6.8 Caracteres no alfabéticos .....	18
6.8.1 Cifras decimales.....	18
6.8.2 Números ordinales .....	19
6.8.3 Símbolos romanos.....	20
6.8.4 Signos de unidades.....	21
6.8.5 Signos de puntuación .....	21
6.8.6 Signos científicos .....	23
6.8.7 Símbolos misceláneos .....	25
6.8.8 Acentos y signos diacríticos como caracteres gráficos separados .....	27
7 Juegos de caracteres no latinos.....	27
7.1 El juego arábigo de caracteres gráficos .....	27
7.1.1 Estructura del juego arábigo .....	27
7.1.2 Secuencias de designación .....	28
7.1.3 Utilización del juego de caracteres arábigo .....	28
7.2 El juego chino de caracteres gráficos para las telecomunicaciones .....	28
7.2.1 Notación.....	28
7.2.2 Tabla de códigos .....	28
7.2.3 Estructura del juego chino .....	28
7.2.4 Secuencias de designación .....	30
7.2.5 Utilización del juego de caracteres chinos .....	30

	<i>Página</i>
7.3	El juego cirílico de caracteres gráficos ..... 30
7.3.1	Estructura del juego cirílico ..... 30
7.3.2	Secuencias de designación ..... 30
7.3.3	Utilización del juego de caracteres cirílicos y suplementarios rusos ..... 30
7.4	El juego griego de caracteres primario gráficos ..... 31
7.4.1	Estructura del juego primario griego ..... 31
7.4.2	Secuencias de designación del juego primario griego ..... 31
7.4.3	Utilización del juego de caracteres griegos ..... 31
7.5	El juego hebreo de caracteres gráficos ..... 31
7.5.1	Estructura del juego hebreo ..... 31
7.5.2	Secuencias de designación ..... 31
7.5.3	Utilización del juego hebreo ..... 32
7.6	El juego japonés kanji de caracteres gráficos ..... 32
7.6.1	Estructura del juego japonés kanji ..... 32
7.6.2	Secuencias de designación ..... 32
7.6.3	Utilización del juego japonés kanji ..... 33
7.7	El juego japonés katakana de caracteres gráficos ..... 33
7.7.1	Estructura del juego japonés katakana ..... 33
7.7.2	Secuencias de designación ..... 33
7.7.3	Utilización del juego japonés katakana ..... 33
8	Representación codificada de juegos de caracteres gráficos no latinos ..... 34
8.1	Generalidades ..... 34
8.2	El juego arábigo primario ..... 35
8.3	El juego de caracteres chinos ..... 37
8.4	El juego suplementario cirílico ..... 61
8.5	El juego suplementario ruso ..... 63
8.6	El juego primario griego ..... 65
8.7	El juego suplementario hebreo ..... 69
8.8	El juego japonés kanji ..... 71
8.9	El juego de caracteres japoneses katakana ..... 83
	Anexo A – Lista de juegos de caracteres registrados ..... 85
	Anexo B – Directrices para generar y presentar los nombres de los caracteres y de las funciones de control en las Recomendaciones del CCITT ..... 85
B.1	Generalidades ..... 85
B.2	Reglas para la presentación de caracteres y funciones de control ..... 86

## **JUEGOS DE CARACTERES CODIFICADOS NO LATINOS PARA LOS SERVICIOS DE TELEMÁTICA**

*(Helsinki, 1993)*

### **1 Alcance**

#### **1.1 El CCITT,**

*considerando*

- (a) la creciente interdependencia de los diversos juegos de caracteres y esquemas de codificación del CCITT en los diversos servicios de telemática;
- (b) la introducción de nuevas facilidades, tales como la conversión de código y el interfuncionamiento entre los diversos servicios de telemática;
- (c) la conveniencia de que todas las Recomendaciones que tratan los juegos de caracteres no latinos estén recopiladas en una Recomendación;
- (d) que la Recomendación T.51 es la actual Recomendación básica que trata las funciones de codificación y control para los servicios de telemática del CCITT;
- (e) que las Recomendaciones T.61 y T.101 definen los sistemas de codificación de caracteres para el teletex y el videotex;
- (f) que la Recomendación T.50 especifica el alfabeto internacional de referencia (IRA, *international reference alphabet*) del juego de caracteres codificados de 7 bits;
- (g) que la Recomendación T.53 especifica las funciones de control codificadas en caracteres y las facilidades de extensión de código que han de utilizarse en los diversos servicios de telemática,

*recomienda por unanimidad*

que la presente Recomendación constituya un documento de referencia, a partir del cual deben derivarse los juegos de caracteres gráficos no latinos para los distintos servicios de telemática.

**1.2** Esta Recomendación especifica todos los juegos de caracteres gráficos no latinos utilizados en los servicios de telemática del CCITT. Su objetivo es servir de documento de referencia para todas las futuras aplicaciones.

**1.3** Esta Recomendación es una Recomendación abierta que contiene todas las disposiciones necesarias para la adición en el futuro de otros idiomas no latinos.

**1.4** Los convenios de denominación utilizados en esta Recomendación están de acuerdo con las directrices para denominar caracteres gráficos y funciones de control publicadas por la ISO/CEI. Estas directrices constan de un conjunto de reglas descritas en el Anexo B.

**1.5** Esta Recomendación describe los códigos de un byte, que incluyen los juegos de caracteres gráficos de 7 bits y 8 bits para aplicaciones.

**1.6** Esta Recomendación describe los códigos de dos bytes, que incluyen los juegos de caracteres japoneses kanji y chinos para aplicaciones.

**1.7** La Recomendación T.52 incluye implícitamente las Recomendaciones T.50 y T.51. Sólo se definen aquí las tablas de código adicionales para alfabetos no latinos. Los juegos de caracteres no latinos definidos en la presente Recomendación son:

- el juego de caracteres árabigos;
- el juego de caracteres chinos;
- el juego de caracteres cirílicos;
- el juego de caracteres griegos;
- el juego de caracteres hebreos;

- el juego de caracteres japoneses kanji;
- el juego de caracteres japoneses katakana.

## 2 Referencias normativas

Las Recomendaciones del CCITT y las Normas Internacionales siguientes contienen disposiciones que, mediante su referencia en este texto, constituyen disposiciones de la presente Recomendación. Al efectuar esta publicación estaban en vigor las ediciones indicadas. Todas las Recomendaciones y las Normas Internacionales son objeto de revisiones, con lo que se preconiza que los participantes en acuerdos basados en la presente Recomendación investiguen la posibilidad de aplicar las ediciones más recientes de las Recomendaciones y las Normas Internacionales citadas a continuación. Los miembros de la CEI y de la ISO mantienen registros de las Normas Internacionales actualmente vigentes. La Secretaría del CCITT mantiene una lista de las Recomendaciones del CCITT actualmente vigentes.

### 2.1 Recomendaciones del CCITT

- Recomendación T.50 del CCITT *Alfabeto internacional de referencia*, 1992.
- Recomendación T.51 del CCITT *Juegos de caracteres codificados para los servicios de telemática*, 1992.
- Proyecto de Recomendación T.53 del CCITT *Funciones de control codificadas en caracteres para los servicios de telemática*, 1992.
- Recomendación T.61 del CCITT *Repertorio de caracteres y juegos de caracteres codificados para el servicio teletex internacional*, 1992.
- Recomendación T.101 del CCITT *Interfuncionamiento internacional de servicios videotex*, 1992.

### 2.2 Normas de la ISO

ISO 2022, *Information processing – ISO 7-bit and 8-bit coded character sets – Code extension techniques*, 1986.

ISO 6429, *Information processing – Control functions for coded character sets*, 1992.

ISO/CEI 6937, *Information technology – Coded graphic character set for the communication of texts using the Latin alphabet*, 1992.

ISO/CEI 10367, *Information processing – Repertoire of standardized coded graphic character sets for use in 8-bit codes*, 1991.

JTC1/SC2/WG3 N 99, *Guidelines for generating and presenting unique names of characters in SC2 standards*, enero de 1990.

### 2.3 Normas ni de la ISO ni del CCITT

Registration number 168, Japanese graphic character set for information interchange, Japanese standard JIS X 0208-1990.

ASMO 449, 7-bit coded Arabic character set for information interchange, 1985.

## 3 Definiciones

Para los fines de la presente Recomendación se aplican las siguientes definiciones.

- 3.1 combinación de bits:** Conjunto ordenado de bits utilizado para la representación de caracteres.
- 3.2 byte:** Cadena de bits que se trata como un todo y cuya longitud es independiente de las técnicas de redundancia o de formación de tramas.
- 3.3 carácter:** Cada uno de los elementos de un conjunto que se utiliza para la organización, el control o la representación de datos.
- 3.4 juego de caracteres codificados; código:** Conjunto de reglas inequívocas que establece un juego de caracteres y una correspondencia biunívoca entre los caracteres del juego y sus combinaciones de bits.
- 3.5 extensión de código:** Técnicas para la codificación de caracteres que no forman parte del juego de caracteres de un código determinado.

- 3.6 tabla de código:** Tabla que muestra el carácter asignado a cada combinación de bits en un código.
- 3.7 carácter de control:** Función de control cuya representación codificada consiste en una sola combinación de bits.
- 3.8 función de control:** Acción que influye en el registro, el proceso, la transmisión o la interpretación de datos, y que tiene una representación codificada que consiste en una o varias combinaciones de bits.
- 3.9 entorno:** Característica que identifica el número de bits utilizado para representar un carácter en un sistema de proceso o de comunicación de datos o en una parte de dicho sistema.
- 3.10 secuencia de escape:** Cadena de bits utilizada a efectos de control en los procedimientos de extensión de código y consistente en dos o más combinaciones de bits. La primera de estas combinaciones corresponde al carácter ESCAPE (01/11).
- NOTA – Los formatos y reglas relativas a la utilización de las secuencias de escape se especifican en la ISO 2022.
- 3.11 byte final:** Combinación de bits que termina una secuencia de escape o una secuencia de control.
- NOTA – En diversas especificaciones aparece el término carácter final, que es igual que el término byte final.
- 3.12 carácter gráfico:** Carácter que no es una función de control, que tiene una representación visual normalmente manuscrita, impresa o visualizada en pantalla, y que tiene una representación codificada consistente en una o varias combinaciones de bits.
- 3.13 símbolo gráfico:** Representación visual de un carácter gráfico.
- 3.14 posición:** Elemento de una tabla de código, identificable por sus coordenadas de columna y fila.
- 3.15 repertorio:** Conjunto especificado de caracteres que se representan por medio de una o varias combinaciones de bits de un juego de caracteres codificados.
- 3.16 texto:** Representación de la información para comprensión humana concebida para presentación en forma bidimensional, por ejemplo, impresa sobre papel o visualizada en pantalla.

El texto consta de símbolos, frases u oraciones en idiomas naturales o artificiales, dibujos, diagramas y cuadros.

NOTA – Esta Recomendación se aplica solamente al texto compuesto de caracteres.

- 3.17 comunicación de texto:** Transferencia de texto por medio de telecomunicaciones.

## 4 Abreviaturas y acrónimos

### 4.1 Abreviaturas

ASMO	Organización Árabe para Normalización y Metrología
CCITT	Comité Consultivo Internacional Telegráfico y Telefónico
CEI	Comisión Electrotécnica Internacional
ISO	Organización Internacional de Normalización

### 4.2 Acrónimos

CSI	Introducción de secuencia de control ( <i>control sequence introducer</i> )
ESC	Escape ( <i>escape</i> )
LSB	Bit menos significativo ( <i>least significant bit</i> )
MSB	Bit más significativo ( <i>most significant bit</i> )

## 5 Notación, estructura y tabla de código

### 5.1 Descripción del código de 7 bits

#### 5.1.1 Notación

Los bits del código de 7 bits se identifican por  $b_7$ ,  $b_6$ ,  $b_5$ ,  $b_4$ ,  $b_3$ ,  $b_2$  y  $b_1$ , donde  $b_7$  es el bit de más alto orden, o bit más significativo (MSB), y  $b_1$  es el bit de más bajo orden, o bit menos significativo (LSB).

Puede interpretarse que las combinaciones de bits representan números comprendidos entre 0 y 128 en notación binaria atribuyendo los siguientes pesos a los distintos bits:

Bit	$b_7$	$b_6$	$b_5$	$b_4$	$b_3$	$b_2$	$b_1$
Peso	$2^2$	$2^1$	$2^0$	$2^3$	$2^2$	$2^1$	$2^0$
	Columna			Fila			

En esta Recomendación, las combinaciones de bits se identifican por notaciones de la forma  $xx/yy$ , donde  $xx$  e  $yy$  son números comprendidos entre 00 y 15. La correspondencia entre las notaciones de la forma  $xx/yy$  y las combinaciones de bits compuestas por los bits  $b_7$  a  $b_1$  es la siguiente:

- $xx$  es el número representado por  $b_7$ ,  $b_6$  y  $b_5$ , donde se dan a estos bits los pesos 4, 2 y 1, respectivamente;
- $yy$  es el número representado por  $b_4$ ,  $b_3$ ,  $b_2$  y  $b_1$ , donde se dan a estos bits los pesos 8, 4, 2 y 1, respectivamente.

Las notaciones de la forma  $xx/yy$  son las mismas utilizadas para identificar las posiciones en la tabla de código, donde  $xx$  es el número de columna e  $yy$  es el número de fila.

#### 5.1.2 Tabla de código

La tabla de código de 7 bits de la Figura 5-1 consta de 128 posiciones dispuestas en 8 columnas y 16 filas. Las columnas y filas se numeran de 00 a 07 y de 00 a 15, respectivamente.

Las posiciones de la tabla de código están en correspondencia biunívoca con las combinaciones de bits del código. La notación de una posición en la tabla de código, de la forma  $xx/yy$ , es la misma que la de la correspondiente combinación de bits.

#### 5.1.3 Elementos del código de 7 bits

El código de 7 bits consta de las siguientes partes:

- Un juego C0  
Juego de hasta 32 caracteres de control tomados de las columnas 00 y 01 de la tabla de código.
- Un juego G0  
Las columnas 02 a 07 contienen:
  - 1) el carácter ESPACIO (SP) en la posición 02/00, que puede considerarse como un carácter de control o un carácter gráfico, el carácter SUPRESION (DEL) en la posición 07/15 y un juego de 94 caracteres gráficos en las posiciones 02/01 a 07/14; o bien,
  - 2) un juego de 96 caracteres gráficos en las posiciones 02/00 a 07/15.
- Un juego C1  
Conjunto de hasta 32 caracteres de control representados por ESC Fe.
- Juegos G1, G2, G3  
En un código de 7 bits por un juego de 94 caracteres gráficos.

	00	01	02	03	04	05	06	07
00	Un juego de 32 caracteres de control		SP	Un juego de 94 ó 96 caracteres gráficos				
01								
02								
03								
04								
05								
06								
07								
08								
09								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
								DEL

FIGURA 5-1/T.52  
Estructura del código de 7 bits

## 5.2 Descripción del código de 8 bits

### 5.2.1 Notación

Los bits del código de 8 bits se identifican por  $b_8$ ,  $b_7$ ,  $b_6$ ,  $b_5$ ,  $b_4$ ,  $b_3$ ,  $b_2$  y  $b_1$ , donde  $b_8$  es el bit de más alto orden, o bit más significativo (MSB), y  $b_1$  es el bit de más bajo orden, o bit menos significativo (LSB).

Puede interpretarse que las combinaciones de bits representan números comprendidos entre 0 y 255 en notación binaria atribuyendo los siguientes pesos a los distintos bits:

Bits de una combinación de 8 bits	$b_8$	$b_7$	$b_6$	$b_5$	$b_4$	$b_3$	$b_2$	$b_1$
Peso del bit en la columna y fila de referencia	$2^3$	$2^2$	$2^1$	$2^0$	$2^3$	$2^2$	$2^1$	$2^0$
	Columna				Fila			

En esta Recomendación, las combinaciones de bits se identifican por notaciones de la forma xx/yy, donde xx e yy son números comprendidos entre 00 y 15. La correspondencia entre las notaciones de la forma xx/yy y las combinaciones de bits compuestas por los bits b<sub>8</sub> a b<sub>1</sub> es la siguiente:

- xx es el número representado por b<sub>8</sub>, b<sub>7</sub>, b<sub>6</sub> y b<sub>5</sub>, donde se dan a estos bits los pesos 8, 4, 2 y 1, respectivamente;
- yy es el número representado por b<sub>4</sub>, b<sub>3</sub>, b<sub>2</sub> y b<sub>1</sub>, donde se dan a estos bits los pesos 8, 4, 2 y 1, respectivamente.

Las notaciones de la forma xx/yy son las mismas utilizadas para identificar las posiciones en la tabla de código, donde xx es el número de columna e yy es el número de fila.

NOTA – Los juegos que se especifican con arreglo a esta notación son los juegos de caracteres cirílicos, griegos, hebreos y japoneses katakana de 8 bits.

### 5.2.2 Tabla de código

La tabla de código de 8 bits de la Figura 5-2 consta de 256 posiciones dispuestas en 16 columnas y 16 filas. Las columnas y filas se numeran de 00 a 15.

Las posiciones de la tabla de código están en correspondencia biunívoca con las combinaciones de bits del código. La notación de una posición en la tabla de código, de la forma xx/yy, es la misma que la de la correspondiente combinación de bits.

	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15
00			SP								10/00					
01																
02																
03																
04																
05																
06																
07	Un juego de							Un juego de								
08	32 caracteres		Un juego de 94 ó 96					32 caracteres		Un juego de 94 ó 96						
09	de control		96 caracteres gráficos					de control		96 caracteres gráficos						
10	(CO)		(GL)					(C1)		(GR)						
11																
12																
13																
14																
15								DEL								15/15

FIGURA 5-2/T.52

**Estructura del código de 8 bits**

### 5.2.3 Elementos del código de 8 bits

El código de 8 bits consta de las siguientes partes:

- Un juego C0  
Juego de hasta 32 caracteres de control tomados de las columnas 00 y 01 de la tabla de código.
- Un juego G0  
Conjunto de 94 ó 96 caracteres gráficos representados por las combinaciones de bits 02/01 a 07/14 ó 02/00 a 07/15, respectivamente.
- Un juego C1  
Conjunto de hasta 32 caracteres gráficos representados por combinaciones de bits de las columnas 08 a 09.
- Juegos G1, G2, G3  
Juego de 94 ó 96 caracteres gráficos representados por combinaciones de bits de las columnas 02 a 07 ó 10 a 15.

## 5.3 Descripción del código de dos bytes

### 5.3.1 Notación

Los bits de las combinaciones de bits de los códigos de dos bytes se identifican por dos bytes de 7 bits. Cada byte consta de 7 bits  $b_7$ ,  $b_6$ ,  $b_5$ ,  $b_4$ ,  $b_3$ ,  $b_2$  y  $b_1$ , donde  $b_7$  es el bit de más alto orden, o bit más significativo (MSB), y  $b_1$  es el bit de más bajo orden, o bit menos significativo (LSB).

### 5.3.2 Tabla de código

Una tabla de código de dos bytes consta de una matriz cuya dimensión más grande puede ser  $128 \times 128$ . Las distintas posiciones en la tabla de código se identifican mediante dos bytes, donde el primer byte identifica el número de fila y el segundo byte el número de columna.

Los códigos que se especifican con arreglo a esta notación son los juegos de caracteres chino y japonés kanji.

Las posiciones en la tabla de código de estos juegos se identifican por:

- notaciones de la forma fila/columna, como se usa en el juego de caracteres chino;
- notaciones de la forma «Ku»/«Ten», donde Ku es el número de fila y Ten es el número de columna.

Las posiciones de la tabla de código están en correspondencia biunívoca con las combinaciones de bits del código. La notación de una posición en la tabla de código, de la forma xx/yy, es la misma que la de la correspondiente combinación de bits.

El juego de caracteres chinos consta de 8443 posiciones dispuestas en una matriz de 94 filas y columnas.

El juego de caracteres japoneses kanji consta de 3657 posiciones dispuestas en una matriz de 48 filas y 94 columnas. El código consta de dos bytes de 7 bits, el primero de los cuales representa el número «Ku» y el segundo el número «Ten».

## 6 Repertorio de caracteres gráficos

### 6.1 Generalidades

El repertorio de caracteres gráficos no latinos definido en esta Recomendación se deriva de los siguientes juegos de caracteres:

- juego de caracteres arábigos;
- juego de caracteres chinos;
- juego de caracteres cirílicos;
- juego de caracteres griegos;
- juego de caracteres hebreos;

- juego de caracteres japoneses kanji;
- juego de caracteres japoneses katakana.

El repertorio se divide en las subsecciones siguientes:

- a) repertorio de los caracteres alfabéticos latinos;
- b) repertorio de los caracteres alfabéticos arábigos;
- c) repertorio de las caracteres alfabéticos cirílicos;
- d) repertorio de los caracteres alfabéticos griegos;
- e) repertorio de los caracteres alfabéticos hebreos;
- f) repertorio de los caracteres alfabéticos katakana;
- g) caracteres no alfabéticos que constan de:
  - 1) cifras decimales;
  - 2) números ordinales;
  - 3) símbolos romanos;
  - 4) signos de unidad;
  - 5) signos de puntuación;
  - 6) signos científicos;
  - 7) símbolos misceláneos;
  - 8) acentos y marcas diacríticas como caracteres gráficos separados.

NOTA – El repertorio descrito no incluye los caracteres chinos y japoneses kanji.

Cada subsección consta de los caracteres contenidos en un cuadro con la composición siguiente:

- la primera columna contiene la representación gráfica de cada carácter;
- la segunda columna especifica la denominación o descripción de cada carácter;
- las últimas columnas identifican el juego de caracteres en el que aparece el carácter gráfico. Estos juegos se identifican por las siguientes abreviaturas:
  - 1) ARB – ARÁBIGO
  - 2) CHN – CHINO
  - 3) CYR – CIRÍLICO
  - 4) GRK – GRIEGO
  - 5) HEB – HEBREO
  - 6) JKN – JAPONÉS KANJI
  - 7) JKT – JAPONÉS KATAKANA

## 6.2 Repertorio de los caracteres alfabéticos arábigos

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
Á	LETRA ARÁBIGA HAMZAH	X						
Â	LETRA ARÁBIGA MADDAH SOBRE ALEF	X						
Ã	LETRA ARÁBIGA HAMZAH SOBRE ALEF	X						
Ä	LETRA ARÁBIGA HAMZAH SOBRE WAW	X						
Å	LETRA ARÁBIGA HAMZAH BAJO ALEF	X						
Æ	LETRA ARÁBIGA HAMZAH SOBRE YA'A	X						
Ç	LETRA ARÁBIGA ALEF	X						
È	LETRA ARÁBIGA BA'A	X						
É	LETRA ARÁBIGA TA'A MARBUTAH	X						
Ê	LETRA ARÁBIGA TA'A	X						
Ë	LETRA ARÁBIGA THA'A	X						
Ì	LETRA ARÁBIGA JEEM	X						
Í	LETRA ARÁBIGA HA'A	X						
Î	LETRA ARÁBIGA KHA'A	X						
Ï	LETRA ARÁBIGA DAL	X						
Ð	LETRA ARÁBIGA THAL	X						
Ñ	LETRA ARÁBIGA RA	X						
Ò	LETRA ARÁBIGA ZAIN	X						
Ó	LETRA ARÁBIGA SEEN	X						
Ô	LETRA ARÁBIGA SHEEN	X						
Õ	LETRA ARÁBIGA SAD	X						
Ö	LETRA ARÁBIGA DAD	X						
×	LETRA ARÁBIGA TAH	X						
Ø	LETRA ARÁBIGA DHAH	X						
Ù	LETRA ARÁBIGA AIN	X						
Ú	LETRA ARÁBIGA GHAIN	X						
á	LETRA ARÁBIGA FA	X						
â	LETRA ARÁBIGA QAF	X						
ã	LETRA ARÁBIGA CAF	X						
ä	LETRA ARÁBIGA LAM	X						
å	LETRA ARÁBIGA MEEM	X						
æ	LETRA ARÁBIGA NOON	X						
ç	LETRA ARÁBIGA HA	X						
è	LETRA ARÁBIGA WAW	X						
é	LETRA ARÁBIGA ALEF MAQSURAH	X						
ê	LETRA ARÁBIGA YA	X						

### 6.3 Repertorio de los caracteres alfabéticos cirílicos

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
''	LETRA CIRÍLICA IO MAYÚSCULA			X				
	LETRA CIRÍLICA DYE MAYÚSCULA ( <i>Serbocroata</i> )			X				
	LETRA CIRÍLICA GYE MAYÚSCULA			X				
a	LETRA CIRÍLICA IE MAYÚSCULA ( <i>Ucraniana</i> )			X				
½	LETRA CIRÍLICA DZE MAYÚSCULA			X				
²	LETRA CIRÍLICA I MAYÚSCULA ( <i>Bielorruso-ucraniana</i> )			X				
-	LETRA CIRÍLICA II MAYÚSCULA ( <i>Ucraniana</i> )			X				
£	LETRA CIRÍLICA YE MAYÚSCULA			X				
Š	LETRA CIRÍLICA LYE MAYÚSCULA			X				
Œ	LETRA CIRÍLICA NYE MAYÚSCULA			X				
	LETRA CIRÍLICA TSHE MAYÚSCULA ( <i>Serbocroata</i> )			X				
	LETRA CIRÍLICA KYE MAYÚSCULA			X				
i	LETRA CIRÍLICA U BREVE MAYÚSCULA ( <i>Bielorrusa</i> )			X				
À	LETRA CIRÍLICA A MAYÚSCULA		X	X			X	
Á	LETRA CIRÍLICA BE MAYÚSCULA		X	X			X	
Â	LETRA CIRÍLICA VE MAYÚSCULA		X	X			X	
Ã	LETRA CIRÍLICA GUE MAYÚSCULA		X	X			X	
Ä	LETRA CIRÍLICA DE MAYÚSCULA		X	X			X	
Å	LETRA CIRÍLICA IE MAYÚSCULA		X	X			X	
Æ	LETRA CIRÍLICA YE MAYÚSCULA		X	X			X	
Ç	LETRA CIRÍLICA ZETA MAYÚSCULA		X	X			X	
Ĉ	LETRA CIRÍLICA I MAYÚSCULA		X	X			X	
Ċ	LETRA CIRÍLICA I BREVE MAYÚSCULA		X	X			X	
Ď	LETRA CIRÍLICA KA MAYÚSCULA		X	X			X	
È	LETRA CIRÍLICA ELE MAYÚSCULA		X	X			X	
É	LETRA CIRÍLICA EME MAYÚSCULA		X	X			X	
Ê	LETRA CIRÍLICA ENE MAYÚSCULA		X	X			X	
Ë	LETRA CIRÍLICA O MAYÚSCULA		X	X			X	
Ě	LETRA CIRÍLICA PE MAYÚSCULA		X	X			X	
Ɔ	LETRA CIRÍLICA ERRE MAYÚSCULA		X	X			X	
Ñ	LETRA CIRÍLICA ESE MAYÚSCULA		X	X			X	
Ò	LETRA CIRÍLICA TE MAYÚSCULA		X	X			X	
Ó	LETRA CIRÍLICA U MAYÚSCULA		X	X			X	
Ô	LETRA CIRÍLICA EFE MAYÚSCULA		X	X			X	
Õ	LETRA CIRÍLICA JOTA MAYÚSCULA		X	X			X	
Ö	LETRA CIRÍLICA TSE MAYÚSCULA		X	X			X	
×	LETRA CIRÍLICA CHE MAYÚSCULA		X	X			X	
Ø	LETRA CIRÍLICA SHA MAYÚSCULA		X	X			X	
Ù	LETRA CIRÍLICA SCHA MAYÚSCULA		X	X			X	
Ú	SIGNO DURO CIRÍLICO MAYÚSCULO		X	X			X	
Û	LETRA CIRÍLICA IERU MAYÚSCULA		X	X			X	
Ü	SIGNO BLANDO CIRÍLICO MAYÚSCULO		X	X			X	
Ý	LETRA CIRÍLICA E MAYÚSCULA		X	X			X	
Ɓ	LETRA CIRÍLICA IU MAYÚSCULA		X	X			X	

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
ß	LETRA CIRÍLICA IA MAYÚSCULA		X	X			X	
à	LETRA CIRÍLICA A MINÚSCULA		X	X			X	
á	LETRA CIRÍLICA BE MINÚSCULA		X	X			X	
â	LETRA CIRÍLICA VE MINÚSCULA		X	X			X	
ã	LETRA CIRÍLICA GUE MINÚSCULA		X	X			X	
ä	LETRA CIRÍLICA DE MINÚSCULA		X	X			X	
å	LETRA CIRÍLICA IE MINÚSCULA		X	X			X	
æ	LETRA CIRÍLICA YE MINÚSCULA		X	X			X	
ç	LETRA CIRÍLICA ZETA MINÚSCULA		X	X			X	
è	LETRA CIRÍLICA I MINÚSCULA		X	X			X	
é	LETRA CIRÍLICA I BREVE MINÚSCULA		X	X			X	
ê	LETRA CIRÍLICA KA MINÚSCULA		X	X			X	
ë	LETRA CIRÍLICA ELE MINÚSCULA		X	X			X	
ì	LETRA CIRÍLICA EME MINÚSCULA		X	X			X	
í	LETRA CIRÍLICA ENE MINÚSCULA		X	X			X	
î	LETRA CIRÍLICA O MINÚSCULA		X	X			X	
ï	LETRA CIRÍLICA PE MINÚSCULA		X	X			X	
ö	LETRA CIRÍLICA ERRE MINÚSCULA		X	X			X	
ñ	LETRA CIRÍLICA ESE MINÚSCULA		X	X			X	
ò	LETRA CIRÍLICA TE MINÚSCULA		X	X			X	
ó	LETRA CIRÍLICA U MINÚSCULA		X	X			X	
ô	LETRA CIRÍLICA EFE MINÚSCULA		X	X			X	
õ	LETRA CIRÍLICA JOTA MINÚSCULA		X	X			X	
ö	LETRA CIRÍLICA TSE MINÚSCULA		X	X			X	
÷	LETRA CIRÍLICA CHE MINÚSCULA		X	X			X	
ø	LETRA CIRÍLICA SHA MINÚSCULA		X	X			X	
ù	LETRA CIRÍLICA SCHA MINÚSCULA		X	X			X	
ú	SIGNO DURO CIRÍLICO MINÚSCULO		X	X			X	
û	LETRA CIRÍLICA IERU MINÚSCULA		X	X			X	
ü	SIGNO BLANDO CIRÍLICO MINÚSCULO		X	X			X	
ý	LETRA CIRÍLICA E MINÚSCULA		X	X			X	
þ	LETRA CIRÍLICA IU MINÚSCULA		X	X			X	
ÿ	LETRA CIRÍLICA IA MINÚSCULA		X	X			X	
,	LETRA CIRÍLICA IO MINÚSCULA		X	X			X	
	LETRA CIRÍLICA DYE MINÚSCULA ( <i>Serbocroata</i> )			X				
f	LETRA CIRÍLICA GYE MINÚSCULA			X				
o	LETRA CIRÍLICA IE MINÚSCULA ( <i>Ucraniana</i> )			X				
¾	LETRA CIRÍLICA DZE MINÚSCULA			X				
3	LETRA CIRÍLICA I MINÚSCULA ( <i>Bielorruso-ucraniana</i> )			X				
¿	LETRA CIRÍLICA II MINÚSCULA ( <i>Ucraniana</i> )			X				
¼	LETRA CIRÍLICA YE MINÚSCULA			X				
š	LETRA CIRÍLICA LYE MINÚSCULA			X				
œ	LETRA CIRÍLICA NYE MINÚSCULA			X				
	LETRA CIRÍLICA TSHE MINÚSCULA ( <i>Serbocroata</i> )			X				
	LETRA CIRÍLICA KYE MINÚSCULA			X				
ø	LETRA CIRÍLICA U BREVE MINÚSCULA ( <i>Bielorrusa</i> )			X				
ÿ	LETRA CIRÍLICA DYE MINÚSCULA			X				

## 6.4 Repertorio de los caracteres alfabéticos griegos

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
Á	LETRA GRIEGA ALFA MAYÚSCULA		X		X		X	
Ἀ	LETRA GRIEGA ALFA MAYÚSCULA CON ACENTO (TONOS)				X			
Ἰ	LETRA GRIEGA BETA MAYÚSCULA		X		X		X	
Ἰ̃	LETRA GRIEGA GAMMA MAYÚSCULA		X		X		X	
Ἰ̄	LETRA GRIEGA DELTA MAYÚSCULA		X		X		X	
Ἰ̅	LETRA GRIEGA ÉPSILON MAYÚSCULA		X		X		X	
Ἰ̆	LETRA GRIEGA ÉPSILON MAYÚSCULA CON ACENTO (TONOS)				X			
Ζ	LETRA GRIEGA ZETA MAYÚSCULA		X		X		X	
Ἠ	LETRA GRIEGA ETA MAYÚSCULA		X		X		X	
Ἠ̇	LETRA GRIEGA ETA MAYÚSCULA CON ACENTO (TONOS)				X			
ἤ	LETRA GRIEGA TETA MAYÚSCULA		X		X		X	
ἥ	LETRA GRIEGA IOTA MAYÚSCULA		X		X		X	
ἦ	LETRA GRIEGA IOTA MAYÚSCULA CON ACENTO (TONOS)				X			
Ἰ̇	LETRA GRIEGA IOTA MAYÚSCULA CON DIÉRESIS				X			
Ἠ̈	LETRA GRIEGA KAPPA MAYÚSCULA		X		X		X	
Ἠ̉	LETRA GRIEGA LAMBDA MAYÚSCULA		X		X		X	
Ἰ̊	LETRA GRIEGA MU MAYÚSCULA		X		X		X	
Ἰ̋	LETRA GRIEGA NU MAYÚSCULA		X		X		X	
Ἰ̌	LETRA GRIEGA XI MAYÚSCULA		X		X		X	
Ἰ̍	LETRA GRIEGA OMICRÓN MAYÚSCULA		X		X		X	
Ἰ̎	LETRA GRIEGA OMICRÓN MAYÚSCULA CON ACENTO (TONOS)				X			
Π	LETRA GRIEGA PI MAYÚSCULA		X		X		X	
Ῥ	LETRA GRIEGA RO MAYÚSCULA		X		X		X	
ῲ	LETRA GRIEGA SIGMA MAYÚSCULA		X		X		X	
ῴ	LETRA GRIEGA TAU MAYÚSCULA		X		X		X	
ῶ	LETRA GRIEGA ÍPSILON MAYÚSCULA		X		X		X	
ῷ	LETRA GRIEGA ÍPSILON MAYÚSCULA CON ACENTO (TONOS)				X			
Ὸ	LETRA GRIEGA ÍPSILON MAYÚSCULA CON DIÉRESIS				X			
Ϝ	LETRA GRIEGA FI MAYÚSCULA		X		X		X	
Ϟ	LETRA GRIEGA JI MAYÚSCULA		X		X		X	
Ϙ	LETRA GRIEGA PSI MAYÚSCULA		X		X		X	
Ϡ	LETRA GRIEGA OMEGA MAYÚSCULA		X		X		X	
ὀ	LETRA GRIEGA OMEGA MAYÚSCULA CON ACENTO (TONOS)				X			
ά	LETRA GRIEGA ALFA MINÚSCULA		X		X		X	
ᾶ	LETRA GRIEGA ALFA MINÚSCULA CON ACENTO (TONOS)				X			

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
â	LETRA GRIEGA BETA MINÚSCULA		X		X		X	
ã	LETRA GRIEGA GAMMA MINÚSCULA		X		X		X	
ä	LETRA GRIEGA DELTA MINÚSCULA		X		X		X	
å	LETRA GRIEGA ÉPSILON MINÚSCULA		X		X		X	
ÿ	LETRA GRIEGA ÉPSILON MINÚSCULA CON ACENTO (TONOS)				X			
æ	LETRA GRIEGA ZETA MINÚSCULA		X		X		X	
ç	LETRA GRIEGA ETA MINÚSCULA		X		X		X	
ɸ	LETRA GRIEGA ETA MINÚSCULA CON ACENTO (TONOS)				X			
è	LETRA GRIEGA TETA MINÚSCULA		X		X		X	
é	LETRA GRIEGA IOTA MINÚSCULA		X		X		X	
β	LETRA GRIEGA IOTA MINÚSCULA CON ACENTO (TONOS)				X			
ú	LETRA GRIEGA IOTA MINÚSCULA CON DIÉRESIS				X			
À	LETRA GRIEGA IOTA MINÚSCULA CON ACENTO (TONOS) Y DIÉRESIS				X			
ê	LETRA GRIEGA KAPPA MINÚSCULA		X		X		X	
ë	LETRA GRIEGA LAMBDA MINÚSCULA		X		X		X	
ì	LETRA GRIEGA MU MINÚSCULA		X		X		X	
í	LETRA GRIEGA NU MINÚSCULA		X		X		X	
î	LETRA GRIEGA XI MINÚSCULA		X		X		X	
ï	LETRA GRIEGA OMICRÓN MINÚSCULA		X		X		X	
ü	LETRA GRIEGA OMICRÓN MINÚSCULA CON ACENTO (TONOS)		X		X			
ö	LETRA GRIEGA PI MINÚSCULA		X		X		X	
ñ	LETRA GRIEGA RO MINÚSCULA		X		X		X	
ó	LETRA GRIEGA SIGMA MINÚSCULA		X		X		X	
ò	LETRA GRIEGA SIGMA FINAL MINÚSCULA		X		X		Ϝ	
ô	LETRA GRIEGA TAU MINÚSCULA		X		X		X	
õ	LETRA GRIEGA ÍPSILON MINÚSCULA		X		X		X	
ÿ	LETRA GRIEGA ÍPSILON MINÚSCULA CON DIÉRESIS				X			
Û	LETRA GRIEGA ÍPSILON MINÚSCULA CON ACENTO (TONOS)				X			
à	LETRA GRIEGA ÍPSILON MINÚSCULA CON ACENTO (TONOS) Y DIÉRESIS				X			
ö	LETRA GRIEGA FI MINÚSCULA		X		X		X	
÷	LETRA GRIEGA JI MINÚSCULA		X		X		X	
ø	LETRA GRIEGA PSI MINÚSCULA		X		X		X	
ù	LETRA GRIEGA OMEGA MINÚSCULA		X		X		X	
ɸ	LETRA GRIEGA OMEGA MINÚSCULA CON ACENTO (TONOS)				X			

NOTA – La adición de la «LETRA GRIEGA MINÚSCULA SIGMA FINAL» en la posición 57/06 se considerará ulteriormente.

## 6.5 Repertorio de los caracteres alfabéticos hebreos

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
א	LETRA HEBREA ALEF					X		
ב	LETRA HEBREA BET					X		
ג	LETRA HEBREA GUIMEL					X		
ד	LETRA HEBREA DALET					X		
ה	LETRA HEBREA HE					X		
ו	LETRA HEBREA VAV					X		
ז	LETRA HEBREA ZAIN					X		
ח	LETRA HEBREA HET					X		
ט	LETRA HEBREA TET					X		
י	LETRA HEBREA IOD					X		
כ	LETRA HEBREA KAF FINAL					X		
ך	LETRA HEBREA KAF					X		
ל	LETRA HEBREA LAMED					X		
מ	LETRA HEBREA MEM FINAL					X		
ם	LETRA HEBREA MEM					X		
נ	LETRA HEBREA NUN FINAL					X		
ן	LETRA HEBREA NUN					X		
ס	LETRA HEBREA SAMEJ					X		
ע	LETRA HEBREA AIN					X		
פ	LETRA HEBREA PE FINAL					X		
ף	LETRA HEBREA PE					X		
צ	LETRA HEBREA TSADI FINAL					X		
ץ	LETRA HEBREA TSADI					X		
ק	LETRA HEBREA QOF					X		
ר	LETRA HEBREA RESH					X		
ש	LETRA HEBREA SHIN					X		
ת	LETRA HEBREA TAV					X		

## 6.6 Repertorio de los caracteres alfabéticos katakana

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
ア	KATAKANA WO		X				X	X
ア	KATAKANA A MINÚSCULA		X				X	X
イ	KATAKANA I MINÚSCULA		X				X	X
ウ	KATAKANA U MINÚSCULA		X				X	X
エ	KATAKANA E MINÚSCULA		X				X	X
オ	KATAKANA O MINÚSCULA		X				X	X
ヤ	KATAKANA YA MINÚSCULA		X				X	X
ユ	KATAKANA YU MINÚSCULA		X				X	X
ヨ	KATAKANA YO MINÚSCULA		X				X	X
ツ	KATAKANA TSU MINÚSCULA		X				X	X
ア	KATAKANA A		X				X	X
イ	KATAKANA I		X				X	X
ウ	KATAKANA U		X				X	X
エ	KATAKANA E		X				X	X
オ	KATAKANA O		X				X	X
カ	KATAKANA KA		X				X	X
キ	KATAKANA KI		X				X	X
ク	KATAKANA KU		X				X	X
ケ	KATAKANA KE		X				X	X
コ	KATAKANA KO		X				X	X
サ	KATAKANA SA		X				X	X
シ	KATAKANA SHI		X				X	X
ス	KATAKANA SU		X				X	X
セ	KATAKANA SE		X				X	X
ソ	KATAKANA SO		X				X	X
タ	KATAKANA TA		X				X	X
チ	KATAKANA CHI		X				X	X
ツ	KATAKANA TSU		X				X	X
テ	KATAKANA TE		X				X	X
ト	KATAKANA TO		X				X	X
ナ	KATAKANA NA		X				X	X
ニ	KATAKANA NI		X				X	X
ヌ	KATAKANA NU		X				X	X

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
ネ	KATAKANA NE		X				X	X
ノ	KATAKANA NO		X				X	X
ハ	KATAKANA HA		X				X	X
ヒ	KATAKANA HI		X				X	X
フ	KATAKANA FU		X				X	X
ヘ	KATAKANA HE		X				X	X
ホ	KATAKANA HO		X				X	X
マ	KATAKANA MA		X				X	X
ミ	KATAKANA MI		X				X	X
ム	KATAKANA MU		X				X	X
メ	KATAKANA ME		X				X	X
モ	KATAKANA MO		X				X	X
ヤ	KATAKANA YA		X				X	X
ユ	KATAKANA YU		X				X	X
ヨ	KATAKANA YO		X				X	X
ラ	KATAKANA RA		X				X	X
リ	KATAKANA RI		X				X	X
ル	KATAKANA RU		X				X	X
レ	KATAKANA RE		X				X	X
ロ	KATAKANA RO		X				X	X
ワ	KATAKANA WA		X				X	X
ン	KATAKANA N(M)		X				X	X

## 6.7 Repertorio de los caracteres alfabéticos latinos

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
A	LETRA LATINA A MAYÚSCULA		X				X	
B	LETRA LATINA B MAYÚSCULA		X				X	
C	LETRA LATINA C MAYÚSCULA		X				X	
D	LETRA LATINA D MAYÚSCULA		X				X	
E	LETRA LATINA E MAYÚSCULA		X				X	
F	LETRA LATINA F MAYÚSCULA		X				X	
G	LETRA LATINA G MAYÚSCULA		X				X	
H	LETRA LATINA H MAYÚSCULA		X				X	
I	LETRA LATINA I MAYÚSCULA		X				X	
J	LETRA LATINA J MAYÚSCULA		X				X	
K	LETRA LATINA K MAYÚSCULA		X				X	
L	LETRA LATINA L MAYÚSCULA		X				X	
M	LETRA LATINA M MAYÚSCULA		X				X	
N	LETRA LATINA N MAYÚSCULA		X				X	
O	LETRA LATINA O MAYÚSCULA		X				X	
P	LETRA LATINA P MAYÚSCULA		X				X	
Q	LETRA LATINA Q MAYÚSCULA		X				X	
R	LETRA LATINA R MAYÚSCULA		X				X	
S	LETRA LATINA S MAYÚSCULA		X				X	
T	LETRA LATINA T MAYÚSCULA		X				X	
U	LETRA LATINA U MAYÚSCULA		X				X	
V	LETRA LATINA V MAYÚSCULA		X				X	
W	LETRA LATINA W MAYÚSCULA		X				X	
X	LETRA LATINA X MAYÚSCULA		X				X	
Y	LETRA LATINA Y MAYÚSCULA		X				X	
Z	LETRA LATINA Z MAYÚSCULA		X				X	
a	LETRA LATINA A MINÚSCULA		X				X	
b	LETRA LATINA B MINÚSCULA		X				X	
c	LETRA LATINA C MINÚSCULA		X				X	
d	LETRA LATINA D MINÚSCULA		X				X	
e	LETRA LATINA E MINÚSCULA		X				X	
f	LETRA LATINA F MINÚSCULA		X				X	
g	LETRA LATINA G MINÚSCULA		X				X	
h	LETRA LATINA H MINÚSCULA		X				X	
i	LETRA LATINA I MINÚSCULA		X				X	
j	LETRA LATINA J MINÚSCULA		X				X	
k	LETRA LATINA K MINÚSCULA		X				X	
l	LETRA LATINA L MINÚSCULA		X				X	

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
m	LETRA LATINA M MINÚSCULA		X				X	
n	LETRA LATINA N MINÚSCULA		X				X	
o	LETRA LATINA O MINÚSCULA		X				X	
p	LETRA LATINA P MINÚSCULA		X				X	
q	LETRA LATINA Q MINÚSCULA		X				X	
r	LETRA LATINA R MINÚSCULA		X				X	
s	LETRA LATINA S MINÚSCULA		X				X	
t	LETRA LATINA T MINÚSCULA		X				X	
u	LETRA LATINA U MINÚSCULA		X				X	
v	LETRA LATINA V MINÚSCULA		X				X	
w	LETRA LATINA W MINÚSCULA		X				X	
x	LETRA LATINA X MINÚSCULA		X				X	
y	LETRA LATINA Y MINÚSCULA		X				X	
z	LETRA LATINA Z MINÚSCULA		X				X	

## 6.8 Caracteres no alfabéticos

### 6.8.1 Cifras decimales

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
1	CIFRA UNO	X	X		X		X	
2	CIFRA DOS	X	X		X		X	
3	CIFRA TRES	X	X		X		X	
4	CIFRA CUATRO	X	X		X		X	
5	CIFRA CINCO	X	X		X		X	
6	CIFRA SEIS	X	X		X		X	
7	CIFRA SIETE	X	X		X		X	
8	CIFRA OCHO	X	X		X		X	
9	CIFRA NUEVE	X	X		X		X	
0	CIFRA CERO	X	X		X		X	

## 6.8.2 Números ordinales

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
1.	CIFRA UNO CON PUNTO		X					
2.	CIFRA DOS CON PUNTO		X					
3.	CIFRA TRES CON PUNTO		X					
4.	CIFRA CUATRO CON PUNTO		X					
5.	CIFRA CINCO CON PUNTO		X					
6.	CIFRA SEIS CON PUNTO		X					
7.	CIFRA SIETE CON PUNTO		X					
8.	CIFRA OCHO CON PUNTO		X					
9.	CIFRA NUEVE CON PUNTO		X					
10.	CIFRA DIEZ CON PUNTO		X					
11.	CIFRA ONCE CON PUNTO		X					
12.	CIFRA DOCE DON PUNTO		X					
13.	CIFRA TRECE CON PUNTO		X					
14.	CIFRA CATORCE CON PUNTO		X					
15.	CIFRA QUINCE CON PUNTO		X					
16.	CIFRA DIECISEIS CON PUNTO		X					
17.	CIFRA DIECISIETE CON PUNTO		X					
18.	CIFRA DIECIOCHO CON PUNTO		X					
19.	CIFRA DIECINUEVE CON PUNTO		X					
20.	CIFRA VEINTE CON PUNTO		X					
(1)	CIFRA UNO ENTRE PARÉNTESIS		X					
(2)	CIFRA DOS ENTRE PARÉNTESIS		X					
(3)	CIFRA TRES ENTRE PARÉNTESIS		X					
(4)	CIFRA CUATRO ENTRE PARÉNTESIS		X					
(5)	CIFRA CINCO ENTRE PARÉNTESIS		X					
(6)	CIFRA SEIS ENTRE PARÉNTESIS		X					
(7)	CIFRA SIETE ENTRE PARÉNTESIS		X					
(8)	CIFRA OCHO ENTRE PARÉNTESIS		X					
(9)	CIFRA NUEVE ENTRE PARÉNTESIS		X					
(10)	CIFRA DIEZ ENTRE PARÉNTESIS		X					
(11)	CIFRA ONCE ENTRE PARÉNTESIS		X					
(12)	CIFRA DOCE ENTRE PARÉNTESIS		X					
(13)	CIFRA TRECE ENTRE PARÉNTESIS		X					
(14)	CIFRA CATORCE ENTRE PARÉNTESIS		X					
(15)	CIFRA QUINCE ENTRE PARÉNTESIS		X					
(16)	CIFRA DIECISEIS ENTRE PARÉNTESIS		X					

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
(17)	CIFRA DIECISIETE ENTRE PARÉNTESIS		X					
(18)	CIFRA DIECIOCHO ENTRE PARÉNTESIS		X					
(19)	CIFRA DIECINUEVE ENTRE PARÉNTESIS		X					
(20)	CIFRA VEINTE ENTRE PARÉNTESIS		X					
①	CIFRA UNO EN CÍRCULO		X					
②	CIFRA DOS EN CÍRCULO		X					
③	CIFRA TRES EN CÍRCULO		X					
④	CIFRA CUATRO EN CÍRCULO		X					
⑤	CIFRA CINCO EN CÍRCULO		X					
⑥	CIFRA SEIS EN CÍRCULO		X					
⑦	CIFRA SIETE EN CÍRCULO		X					
⑧	CIFRA OCHO EN CÍRCULO		X					
⑨	CIFRA NUEVE EN CÍRCULO		X					
⑩	CIFRA DIEZ EN CÍRCULO		X					

### 6.8.3 Símbolos romanos

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
I	SÍMBOLO ROMANO UNO		X					
II	SÍMBOLO ROMANO DOS		X					
III	SÍMBOLO ROMANO TRES		X					
IV	SÍMBOLO ROMANO CUATRO		X					
V	SÍMBOLO ROMANO CINCO		X					
VI	SÍMBOLO ROMANO SEIS		X					
VII	SÍMBOLO ROMANO SIETE		X					
VIII	SÍMBOLO ROMANO OCHO		X					
IX	SÍMBOLO ROMANO NUEVE		X					
X	SÍMBOLO ROMANO DIEZ		X					
XI	SÍMBOLO ROMANO ONCE		X					
XII	SÍMBOLO ROMANO DOCE		X					

#### 6.8.4 Signos de unidades

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
Å	ANGSTROM						X	
¢	SIGNO DE CENTAVO				X		X	
°C	SÍMBOLO DE CENTÍGRADO		X				X	
°	SIGNO DE GRADO		X		X		X	
\$	SIGNO DE DOLAR		X				X	
¤	SIGNO GENERAL DE MONEDA	X	X		X			
µ	SIGNO MICRO				X			
′	MINUTOS						X	
Ω	SIGNO OHM				X			
£	SIGNO DE LIBRA						X	
″	SEGUNDOS						X	
¥	SIGNO DE YEN						X	

#### 6.8.5 Signos de puntuación

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
,	APÓSTROFO	X	X		X		X	
﹂	COMA ARÁBIGA	X						
؟	INTERROGACIÓN ARÁBIGA	X						
»	PUNTO Y COMA ARÁBIGO	X						
:	DOS PUNTOS	X	X	X	X			
,	COMA		X	X	X			X
•	SÍMBOLO DE CONJUNCIÓN						X	X
—	RAYA						X	
//	SIGNO DE COMILLAS						X	
全	SIGNO DE COMILLAS JAPONÉS						X	
	BARRA VERTICAL DOBLE						X	
!	SIGNO DE ADMIRACION	X	X		X		X	
.	PUNTO Y SEGUIDO	X	X	X	X		X	X
ゝ	SIGNO DE ITERACIÓN HIRAGANA						X	
ゞ	SIGNO DE ITERACIÓN HIRAGANA (para sonido sonoro)						X	
-	GUIÓN, SIGNO MENOS	X	X	X	X		X	
•	GUIÓN (cuarto)						X	

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
々	SIGNO DE ITERACIÓN						X	
、	COMA JAPONESA, PAUSA CHINA						X	
。	PUNTO Y SEGUIDO JAPONÉS						X	
〇	CERO KANJI						X	
、	SIGNO DE ITERACIÓN KATAKANA						X	
ゝ	SIGNO DE ITERACIÓN KATAKANA (para sonido sonoro)						X	
—	LÍNEA BAJA DE SUBRAYADO	X	X	X		X		
NBSP	ESPACIO SIN CORTE		X		X		X	
—	LÍNEA HORIZONTAL SUPERIOR						X	
•	PUNTO						X	
—	SÍMBOLO DE SONIDO PROLONGADO						X	X
?	SIGNO DE INTERROGACIÓN (final)		X		X		X	
"	COMILLAS RECTAS	X	X		X		X	
;	PUNTO Y COMA		X	X	X		X	
•	SONIDO SEMISONORO						X	X
↵	SIGNO ESPACIADOR (cierre)						X	
SHY	GUIÓN DISCRECIONAL		X	X	X			
	ESPACIO		X		X		X	
...	PUNTO SUSPENSIVO TRIPLE		X				X	
..	PUNTO SUSPENSIVO DOBLE						X	
—	SUBRAYADO		X				X	
	BARRA VERTICAL		X		X		X	
•	SÍMBOLO DE SONIDO SONORO		X				X	X
~	TRAZO ONDULADO		X				X	

## 6.8.6 Signos científicos

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
$\sphericalangle$	SIGNO DE ÁNGULO						X	
$\approx$	SIGNO DE APROXIMADAMENTE IGUAL						X	
$<$	SIGNO ARÁBIGO MAYOR QUE	X						
$>$	SIGNO ARÁBIGO MENOR QUE	X						
$\frown$	ARCO						X	
$\because$	SIGNO PORQUE						X	
$\wedge$	CONJUNCIÓN						X	
$\partial$	D ROTACIONAL						X	
$\vee$	SIGNO DISYUNCIÓN						X	
$\div$	SIGNO DIVIDIR POR		X				X	
$\iint$	SIGNO INTEGRAL DOBLE						X	
$=$	SIGNO IGUAL	X	X		X		X	
$\Leftrightarrow$	SIGNO EQUIVALENTE						X	
$\exists$	CUANTIFICADOR EXISTENCIAL						X	
$\text{♀}$	SÍMBOLO FEMENINO						X	
$>$	SIGNO MAYOR QUE		X		X		X	
$\geq$	SIGNO IGUAL O MAYOR QUE		X		X		X	
$\equiv$	SIGNO IDENTIDAD						X	
$\Rightarrow$	SIGNO IMPLICACIÓN						X	
$\infty$	SIGNO INFINITO						X	
$\int$	SIGNO INTEGRAL		X				X	
$\cap$	INTERSECCIÓN DE IZQUIERDO Y DERECHO		X				X	
$\simeq$	SIGNO ES SIMILAR A		X				X	
$\in$	SIGNO IZQUIERDO PERTENECE A DERECHO		X				X	
$\ni$	EL CONJUNTO IZQUIERDO CONTIENE A DERECHO (como elemento)						X	
$\subseteq$	IZQUIERDO ESTÁ INCLUIDO EN DERECHO, IZQUIERDO ES UN SUBCONJUNTO DE DERECHO						X	
$\supseteq$	IZQUIERDO INCLUYE DERECHO (como subconjunto)						X	
$\subset$	IZQUIERDO ESTÁ CORRECTAMENTE INCLUIDO EN DERECHO, IZQUIERDO ES UN SUBCONJUNTO CORRECTO DE DERECHO						X	
$\supset$	IZQUIERDO INCLUYE CORRECTAMENTE A DERECHO						X	

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
<	SIGNO MENOR QUE		X		X		X	
≤	SIGNO IGUAL O MENOR QUE		X				X	
♂	SÍMBOLO MASCULINO						X	
-	SIGNO MENOS		X				X	
>>	SIGNO MUCHO MAYOR QUE		X				X	
<<	SIGNO MUCHO MENOR QUE		X				X	
×	SIGNO MULTIPLICAR		X		X		X	
∇	OPERADOR NABLA						X	
¬	SIGNO NEGACIÓN						X	
≠	SIGNO DESIGUAL		X				X	
⊥	SIGNO PERPENDICULAR						X	
+	SIGNO MÁS	X	X		X		X	
±	SIGNO MÁS MENOS		X		X		X	
∞	SIGNO PROPORCIONALIDAD						X	
√	SIGNO RAÍZ						X	
∴	SIGNO POR CONSIGUIENTE		X				X	
∪	UNIÓN DE IZQUIERDO Y DERECHO		X				X	
∀	SIGNO CUANTIFICADOR UNIVERSAL						X	

## 6.8.7 Símbolos misceláneos

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
♭	BEMOL						X	
†	CRUZ						X	
♪	NOTA MUSICAL						X	
#	SOSTENIDO		X				X	
&	Y COMERCIAL	X	X		X		X	
*	ASTERISCO	X	X		X		X	
ℳ	SIGNO ÁRABE DE CONTINUACIÓN	X						
◆	DIAMANTE NEGRO		X				X	
●	CÍRCULO NEGRO		X				X	
⬤	TRIÁNGULO INVERTIDO NEGRO		X				X	
■	CUADRADO NEGRO		X				X	
★	ESTRELLA NEGRA		X				X	
⚙	TRIÁNGULO NEGRO		X				X	
👉	CÍRCULO PARA COMPOSICIÓN		X				X	
@	A COMERCIAL	X	X		X		X	
◇	DIAMANTE		X				X	
◎	DOBLE CÍRCULO		X				X	
‡	DOBLE CRUZ						X	
↓	FLECHA HACIA ABAJO				X		X	
=	SIGNO «GETA»		X				X	
✳	SIGNO «KOME» (arroz)		X				X	
<	CORCHETE ANGULAR IZQUIERDO		X				X	
【	CORCHETE EN NEGRITAS A LA IZQUIERDA		X				X	
{	LLAVE DE IMPRENTA A LA IZQUIERDA	X	X		X		X	
<<	CORCHETE ANGULAR DOBLE A LA IZQUIERDA				X		X	
┌	CORCHETE EN ESCUADRA DOBLE A LA IZQUIERDA						X	
“	COMILLAS DOBLES A LA IZQUIERDA		X		X		X	
┌	CORCHETE EN ESCUADRA A LA IZQUIERDA						X	X
(	PARÉNTESIS A LA IZQUIERDA	X	X	X	X		X	
‘	COMILLAS SIMPLES A LA IZQUIERDA				X		X	

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
[	CORCHETE A LA IZQUIERDA	X	X		X		X	
[	CORCHETE BISELADO A LA IZQUIERDA		X				X	
←	FLECHA HACIA LA IZQUIERDA		X		X		X	
#	SIGNO DE NÚMERO	X	X		X		X	
—	LÍNEA DE SUBRAYAR	X						
¶	SIGNO DE PÁRRAFO				X		X	
‰	SIGNO DE TANTO POR MIL		X				X	
%	SIGNO DE TANTO POR CIENTO	X	X		X		X	
〒	MATASELLO						X	
/	BARRA OBLICUA	X	X	X	X		X	
\	BARRA OBLICUA INVERTIDA	X	X		X		X	
⚡	TRIÁNGULO INVERTIDO						X	
>	CORCHETE ANGULAR A LA DERECHA		X				X	
】	CORCHETE EN NEGRITAS A LA DERECHA		X				X	
}	LLAVE DE IMPRENTA A LA DERECHA	X	X		X		X	
>>	CORCHETE ANGULAR DOBLE A LA DERECHA				X		X	
┌	CORCHETE EN ESCUADRA DOBLE A LA DERECHA				X		X	
”	SIGNO DE COMILLAS DOBLES A LA DERECHA		X		X		X	
┐	CORCHETE EN ESCUADRA A LA DERECHA						X	X
)	PARÉNTESIS A LA DERECHA	X	X	X	X		X	
'	COMILLAS SIMPLES A LA DERECHA		X		X		X	
]	CORCHETE A LA DERECHA	X	X		X		X	
}]	CORCHETE BISELADO A LA DERECHA		X				X	
→	FLECHA HACIA LA DERECHA		X		X		X	
§	SÍMBOLO DE SECCIÓN						X	
□	CUADRADO		X				X	
⚡	TRIÁNGULO		X				X	
↑	FLECHA HACIA ARRIBA		X		X		X	
	BARRA VERTICAL		X		X			
○	CÍRCULO EN BLANCO		X				X	
◻	ESTRELLA EN BLANCO		X				X	

## 6.8.8 Acentos y signos diacríticos como caracteres gráficos separados

Representación gráfica	Denominación o descripción	Juego de caracteres						
		ARB	CHN	CYR	GRK	HEB	JKN	JKT
§	ACENTO AGUDO		X				X	
´	ACENTO GRIEGO (TONOS)		X		X		X	
’	DAMMAH ARÁBIGA	X						
”	DAMMATAN ARÁBIGA	X						
î	FAT’HA ARÁBIGA	X						
ë	FAT’HATAN ARÁBIGA	X						
ö	KASRAH ARÁBIGA	X						
í	KASRATAN ARÁBIGA	X						
ñ	SHADDAH ARÁBIGA	X						
ò	SUKUN ARÁBIGA	X						
^	ACENTO CIRCUNFLEJO	X	X		X		X	
¨	DIALYTIKA GRIEGA, UMLAUT, ACCENT		X		X		X	
ï	DIALYTIKA GRIEGA CON ACENTO (TONOS)				X		X	
˘	ACENTO GRAVE		X				X	
—	MACRON		X				X	

## 7 Juegos de caracteres no latinos

La mayoría de las aplicaciones y de los servicios de telemática no necesitan todos los caracteres gráficos definidos en esta Recomendación. Además, existen a menudo limitaciones, tales como la utilización de caracteres de 7 bits u 8 bits que limitan el número de caracteres que pueden representarse. Los juegos definidos en esta Recomendación son una recopilación de los juegos de caracteres no latinos existentes actualmente en uso en el CCITT. Los juegos descritos en esta Recomendación tratan temas tales como:

- la utilización general del juego;
- secuencias de designación;
- estructura del juego.

NOTA – Todos los futuros juegos no latinos deben definirse en el marco descrito en esta Recomendación.

### 7.1 El juego arábigo de caracteres gráficos

#### 7.1.1 Estructura del juego arábigo

El juego de caracteres primarios arábigos definido en esta Recomendación consta de los caracteres que se definen en la norma ASMO 449. Es un juego de 94 caracteres gráficos destinado a utilizarse en un entorno de 7 bits.

El juego consta de:

- a) 36 letras del alfabeto arábigo;
- b) 8 signos diacríticos arábigos;
- c) caracteres no alfabéticos, enumerados en el capítulo 6, que comprenden:
  - 1) cifras decimales constituidas por los números 0 a 9;
  - 2) signo de moneda;

- 3) 10 signos de puntuación;
- 4) 4 signos aritméticos;
- 5) 15 símbolos misceláneos;
- 6) 1 signo diacrítico;
- 7) el TATWEEL árabe.

### 7.1.2 Secuencias de designación

El juego primario árabe (registro N.º 89) de caracteres gráficos puede invocarse utilizando las siguientes secuencias de designación:

ESC 02/08 06/11	juego árabe (G0)
ESC 02/09 06/11	juego árabe (G1)
ESC 02/10 06/11	juego árabe (G2)
ESC 02/11 06/11	juego árabe (G3)

### 7.1.3 Utilización del juego de caracteres árabe

El juego de caracteres árabe puede utilizarse en los siguientes servicios de telemática:

- servicio videotex, junto con la Recomendación T.101 DS II;
- servicio teletex, junto con la Recomendación T.61.

## 7.2 El juego chino de caracteres gráficos para las telecomunicaciones

### 7.2.1 Notación

Hay dos tipos de códigos de dos bytes para los caracteres chinos, a saber, el código de dos bytes de 7 bits y el código de 2 bytes de 8 bits. Las capacidades de las tablas de códigos de 7 bits y de 8 bits son  $94 \times 94$  y  $4 \times 94 \times 94$ , respectivamente.

### 7.2.2 Tabla de códigos

El juego chino de caracteres gráficos para las telecomunicaciones utiliza un código de dos bytes de 7 bits. Consta de 8444 caracteres situados en una tabla de códigos de  $94 \times 94$ .

### 7.2.3 Estructura del juego chino

El juego de caracteres chinos consta de 8444 caracteres. Su objetivo es satisfacer la necesidad de comunicaciones en caracteres chinos utilizando un juego de caracteres de múltiples bytes.

El juego de caracteres chinos es una combinación de las siguientes normas nacionales chinas:

- a) GB 2312;
- b) GB 8565.2.

El juego de caracteres consta de lo siguiente:

- a) Caracteres generales  
Hay 224 caracteres generales: ESPACIO, signos de puntuación, signos aritméticos, signos de unidades, signos de tabulación y caracteres de fondo.
- b) Números ordinales  
Hay 60 números ordinales: 20 de 1. a 20. (dígitos con punto), 20 de (1) a (20), 10 de 1 a 10 (números circunscritos) y 10 de (–) a (+) (posiciones 02/69 a 02/78).
- c) Caracteres numéricos  
Hay 22 caracteres numéricos: 10 dígitos de 0 a 9, y 12 de I a XII.
- d) Alfabeto latino  
Hay 52 letras latinas: 26 mayúsculas de A a Z y 26 minúsculas de a a z.
- e) Caracteres Kana japoneses  
Hay 169 caracteres Kana japoneses, 83 hiragana y 86 katakana.

- f) Alfabeto griego  
Hay 49 letras griegas: 24 mayúsculas de A a Ω y 25 minúsculas de α a ζ.
- g) Alfabeto cirílico  
Hay 66 letras cirílicas: 33 mayúsculas y 33 minúsculas.
- h) Símbolos fonéticos chinos  
Existen 26 símbolos fonéticos chinos y 6 caracteres silábicos especiales.
- i) Letra fonética anotada china  
Existen 37 letras anotadas chinas.
- j) Caracteres gráficos de anchura mitad  
Existen 126 caracteres gráficos de anchura mitad, incluidos 94 caracteres generales y 34 símbolos fonéticos chinos.
- k) Caracteres chinos  
Existen 7607 caracteres chinos incluidos 6763 caracteres chinos GB 2312, 705 caracteres chinos GB 8565.2 y 139 caracteres chinos generales con variantes.
- l) Posiciones vacías  
Pueden utilizarse tres posiciones de las filas números 88-89 para definir la correspondencia de una forma simplificada de carácter chino con múltiples formas complejas de caracteres chinos.

La tabla de código se divide en 25 secciones diferentes (Figura 7-1) a fin de acomodar el tamaño de página.

	1	19	20	38	39	57	58	76	77	94
1	1	2	3	4	5					
19										
20	6	7	8	9	10					
38										
39	11	12	13	14	15					
57										
58	16	17	18	19	20					
76										
77	21	22	23	24	25					
94										

FIGURA 7-1/T.52

**Disposición del juego chino**

#### **7.2.4 Secuencias de designación**

El juego chino de caracteres gráficos puede invocarse utilizando las siguientes secuencias de designación:

ESC 02/04 02/08 04/05 juego chino (G0)

ESC 02/04 02/09 05/05 juego chino (G1)

ESC 02/04 02/10 04/05 juego chino (G2)

ESC 02/04 02/11 04/05 juego chino (G3)

#### **7.2.5 Utilización del juego de caracteres chinos**

El juego de caracteres chinos puede utilizarse en los siguientes servicios de telemática:

- servicio videotex, junto con la Recomendación T.101 DS II;
- servicio teletex, junto con la Recomendación T.61.

### **7.3 El juego cirílico de caracteres gráficos**

#### **7.3.1 Estructura del juego cirílico**

El juego de caracteres cirílico consta de:

- a) 94 letras cirílicas mayúsculas y minúsculas;
- b) 2 caracteres de control de presentación (SHY, NBSP).

#### **7.3.2 Secuencias de designación**

El juego cirílico contiene:

- a) el juego cirílico completo;
- b) el juego ruso, que es un subjuego del juego cirílico.

##### **7.3.2.1 Secuencias de designación del juego cirílico**

El juego suplementario cirílico de caracteres gráficos puede invocarse utilizando las siguientes secuencias de designación:

ESC 02/13 04/12 juego suplementario cirílico (G1)

ESC 02/14 04/12 juego suplementario cirílico (G2)

ESC 02/15 04/12 juego suplementario cirílico (G3)

##### **7.3.2.2 Secuencias de designación del juego ruso**

El juego ruso (registro N.º 153), que es un subjuego del juego suplementario cirílico de caracteres gráficos (registro N.º 144) puede invocarse utilizando las siguientes secuencias de designación.

ESC 02/13 04/15 juego suplementario ruso (G1)

ESC 02/14 04/15 juego suplementario ruso (G2)

ESC 02/15 04/15 juego suplementario ruso (G3)

Concretamente, el registro N.º 153 ocupa las posiciones 02/00 a 02/01, 02/13, 03/00 a 06/15 y 07/01 del juego cirílico definido por el registro N.º 144.

#### **7.3.3 Utilización del juego de caracteres cirílicos y suplementarios rusos**

El juego de caracteres cirílicos y rusos puede utilizarse en los siguientes servicios de telemática:

- servicio teletex, junto con la Recomendación T.61;
- servicio videotex, junto con la Recomendación T.101.

## **7.4 El juego griego de caracteres gráficos**

### **7.4.1 Estructura del juego primario griego**

El juego de caracteres primarios griegos definido en esta Recomendación consta de los caracteres alfanuméricos y signos de puntuación más frecuentemente utilizados. Es un juego de 94 caracteres gráficos que ha de utilizarse en un entorno de 7 bits o de 8 bits.

El juego consta de:

- a) 49 letras del alfabeto griego;
- b) letras acentuadas, cuyas representaciones gráficas constan de una combinación de las letras griegas básicas y signos diacríticos;
- c) caracteres no alfabéticos, enumerados en el capítulo 6, que comprenden cifras decimales, números ordinales, símbolos romanos, signos de unidades, signos de puntuación (incluido ESPACIO), signos diacríticos, signos científicos, subíndices y superíndices, fracciones, símbolos varios que tengan significados especiales y caracteres sin avance de espacio.

### **7.4.2 Secuencias de designación del juego primario griego**

El juego primario griego de caracteres gráficos (registro N.º 150) puede invocarse utilizando las siguientes secuencias de designación:

ESC 02/08 02/01 04/00 juego primario griego (G0)

ESC 02/09 02/01 04/00 juego primario griego (G1)

ESC 02/10 02/01 04/00 juego primario griego (G2)

ESC 02/11 02/01 04/00 juego primario griego (G3)

### **7.4.3 Utilización del juego de caracteres griegos**

#### **7.4.3.1 Utilización del juego primario griego**

El juego de caracteres griegos puede utilizarse en los siguientes servicios de telemática:

- servicio teletex, descrito en la Recomendación T.61;
- servicio videotex, descrito en la Recomendación T.101 DS II.

#### **7.4.3.2 Utilización del juego suplementario griego**

El juego suplementario utilizado por los griegos se define en las siguientes Recomendaciones:

- el servicio teletex descrito en la Recomendación T.61;
- el servicio videotex descrito en la Recomendación T.101 DS II.

Este debe considerarse como un superjuego del juego suplementario griego mostrado en 8.6.

## **7.5 El juego hebreo de caracteres gráficos**

### **7.5.1 Estructura del juego hebreo**

El repertorio de los caracteres gráficos hebreos definidos en esta Recomendación consta de las 27 letras del alfabeto hebreo básico.

### **7.5.2 Secuencias de designación**

El juego suplementario hebreo de caracteres gráficos (registro N.º 164) puede invocarse utilizando las siguientes secuencias de designación:

ESC 02/13 05/03 juego hebreo suplementario (G1)

ESC 02/14 05/03 juego hebreo suplementario (G2)

ESC 02/15 05/03 juego hebreo suplementario (G3)

### 7.5.3 Utilización del juego hebreo

El juego de caracteres hebreos puede utilizarse en los siguientes servicios de telemática:

- servicio teletex, junto con la Recomendación T.61;
- servicio videotex, junto con la Recomendación T.101 DS II y III.

## 7.6 El juego japonés kanji de caracteres gráficos

### 7.6.1 Estructura del juego japonés kanji

El juego de caracteres japoneses kanji consta de:

- Caracteres gráficos generales  
Este grupo comprende 147 caracteres, incluyendo signos de puntuación, símbolos científicos, símbolos lógicos y caracteres gráficos misceláneos.
- Cifras  
Este grupo comprende las 10 cifras arábigas CERO a NUEVE.
- Caracteres latinos  
Este grupo comprende las 26 letras mayúsculas A a Z y las 26 letras minúsculas a a z.
- Caracteres hiragana  
Este grupo comprende 83 caracteres hiragana.
- Caracteres katakana  
Este grupo comprende los 86 caracteres katakana.
- Alfabeto griego  
Este grupo comprende las 24 letras mayúsculas A a Ω y las 24 letras minúsculas α a ω. (La letra minúscula SIGMA FINAL no se incluye).
- Alfabeto cirílico  
Este grupo comprende las 33 letras mayúsculas A a YA y las 33 letras minúsculas A a YA.
- Caracteres kanji  
Este grupo comprende los 6355 caracteres kanji.
- Caracteres de trazado de líneas  
Este grupo comprende los 32 caracteres de trazado de líneas.
- Posiciones vacías  
Las 1959 posiciones a las que no se asigna ningún carácter no serán utilizadas.

La tabla de código japonés kanji comprende 12 secciones diferentes para acomodar el tamaño de página. La estructura japonesa kanji se expone en la Figura 7-2.

### 7.6.2 Secuencias de designación

El juego japonés kanji de caracteres gráficos (registro N.º 168) puede invocarse utilizando las siguientes secuencias de designación:

ESC 02/06 04/00 ESC 02/04 04/02	juego japonés kanji (G0)
ESC 02/06 04/00 ESC 02/04 02/09 04/02	juego japonés kanji (G1)
ESC 02/06 04/00 ESC 02/04 02/10 04/02	juego japonés kanji (G2)
ESC 02/06 04/00 ESC 02/04 02/11 04/02	juego japonés kanji (G3)

Estas secuencias de designación se definen de acuerdo con ISO 2022-1986, en la que el byte intermedio 04/00 significa número de revisión 1. Este juego es una versión revisada de JIS X 0208-1990, en la cual se añadieron dos nuevos caracteres en las posiciones 84/05 y 84/06. Esta invocación de esta tabla de código es idéntica a la del registro N.º 87 más dos caracteres adicionales (véase la Nota 2 Anexo A). Obsérvese que ESC 02/06 04/00 representa la secuencia adicional, y ESC 02/04 † 04/02 representa la secuencia de invocación para el registro N.º 87.

	1	23	24	47	48	71	72	94
1								
31	1		2		3		4	
32								
63	5		6		7		8	
64								
94	9		10		11		12	

FIGURA 7-2/T.52

### Disposición del juego japonés kanji

#### 7.6.3 Utilización del juego japonés kanji

El juego de caracteres japoneses kanji define el total de 6879 caracteres. Este juego de caracteres se basa en JIS X 0208-1990, al cual se añadieron dos nuevos caracteres en las posiciones 84/05 y 84/06 en la tabla de código del registro n° 87.

El juego de caracteres japoneses kanji puede utilizarse en los siguientes servicios de telemática:

- servicio teletex, junto con la Recomendación T.61;
- servicio videotex, junto con la Recomendación T.101 DS I.

#### 7.7 El juego japonés katakana de caracteres gráficos

##### 7.7.1 Estructura del juego japonés katakana

El juego japonés katakana define 63 signos fonéticos japoneses. Un carácter katakana se representa por un código de byte único.

##### 7.7.2 Secuencias de designación

El juego de caracteres gráficos japoneses katakana (registro N.º 13) puede invocarse utilizando las siguientes secuencias de designación:

- ESC 02/08 04/09 juego japonés katakana (G0)
- ESC 02/09 04/09 juego japonés katakana (G1)
- ESC 02/10 04/09 juego japonés katakana (G2)
- ESC 02/11 04/09 juego japonés katakana (G3)

##### 7.7.3 Utilización del juego japonés katakana

El juego de caracteres japoneses katakana puede utilizarse en los siguientes servicios telemáticos:

- servicio videotex, junto con la Recomendación T.101 DS I.

## **8 Representación codificada de juegos de caracteres gráficos no latinos**

### **8.1 Generalidades**

Este punto contiene la especificación de los siguientes juegos de caracteres:

- el juego de caracteres arábigos;
- el juego de caracteres chinos;
- el juego de caracteres cirílicos;
- el juego de caracteres griegos;
- el juego de caracteres hebreos;
- el juego de caracteres japoneses kanji;
- el juego de caracteres japoneses katakana.

Para cada juego de caracteres esta Recomendación define dos elementos:

- a) una tabla de códigos;
- b) una lista de los caracteres definidos en forma tabular con excepción de los juegos chino y japonés kanji.

Cada lista comprende una tabla con las siguientes entradas:

- la primera columna describe si pertenece al juego primario (P) o al juego suplementario (S);
- la segunda columna identifica la posición del carácter en la tabla de códigos utilizando la notación xx/yy descrita en 5;
- la tercera columna describe el nombre o la descripción del carácter.

## 8.2 El juego arábigo primario

Nombre: JUEGO ARÁBIGO PRIMARIO

Registro: N.º 89

Número de caracteres: 94

					b <sub>7</sub>	0	0	0	0	1	1	1	1
					b <sub>6</sub>	0	0	1	1	0	0	1	1
					b <sub>5</sub>	0	1	0	1	0	1	0	1
b <sub>4</sub>	b <sub>3</sub>	b <sub>2</sub>	b <sub>1</sub>			0	1	2	3	4	5	6	7
0	0	0	0	00					0	@	Ð	ß	ð
0	0	0	1	01			!		1	Á	Ñ	á	ñ
0	0	1	0	02			"		2	Â	Ò	â	ò
0	0	1	1	03			#		3	Ã	Ó	ã	
0	1	0	0	04			¤		4	Ä	Ô	ä	
0	1	0	1	05			%		5	Å	Õ	å	
0	1	1	0	06			&		6	ÆÊ	Ö	æ	
0	1	1	1	07			'		7	Ç	×	ç	
1	0	0	0	08			(		8	È	Ø	è	
1	0	0	1	09			)		9	É	Ù	é	
1	0	1	0	10			*		:	Ê	Ú	ê	
1	0	1	1	11			+		»	Ë	]	ë	}
1	1	0	0	12			¬		¼	Ì	\	ì	
1	1	0	1	13			-		=	Í	[	í	{
1	1	1	0	14			.		¾	Î	^	î	²
1	1	1	1	15			/		¿	Ï	à	ï	

P/S	Comb. de bits	Nombre o descripción	P/S	Comb. de bits	Nombre o descripción
P	02/00	ESTA POSICIÓN NO SE UTILIZA	P	05/00	LETRA ARÁBIGA THAL
P	02/01	ADMIRACIÓN	P	05/01	LETRA ARÁBIGA RA
P	02/02	COMILLAS, DIÉRESIS	P	05/02	LETRA ARÁBIGA ZAIN
P	02/03	SIGNO DE NÚMERO	P	05/03	LETRA ARÁBIGA SEEN
P	02/04	SIGNO GENERAL DE MONEDA	P	05/04	LETRA ARÁBIGA SHEEN
P	02/05	SIGNO DE TANTO POR CIENTO	P	05/05	LETRA ARÁBIGA SAD
P	02/06	Y COMERCIAL	P	05/06	LETRA ARÁBIGA DAD
P	02/07	APÓSTROFO	P	05/07	LETRA ARÁBIGA TAH
P	02/08	PARÉNTESIS A LA DERECHA	P	05/08	LETRA ARÁBIGA DHAH
P	02/09	PARÉNTESIS A LA IZQUIERDA	P	05/09	LETRA ARÁBIGA AIN
P	02/10	ASTERISCO	P	05/10	LETRA ARÁBIGA GHAIN
P	02/11	SIGNO MÁS	P	05/11	CORCHETE A LA DERECHA
P	02/12	COMA ARÁBIGA	P	05/12	BARRA INVERTIDA
P	02/13	SIGNO MENOS	P	05/13	CORCHETE A LA IZQUIERDA
P	02/14	PUNTO Y SEGUIDO	P	05/14	ACENTO CIRCUNFLEJO
P	02/15	BARRA, SIGNO DIVISIÓN	P	05/15	LÍNEA BAJA DE SUBRAYADO
P	03/00	CIFRA CERO	P	06/00	TATWEEL ARÁBIGO
P	03/01	CIFRA UNO	P	06/01	LETRA ARÁBIGA FA
P	03/02	CIFRA DOS	P	06/02	LETRA ARÁBIGA OAF
P	03/03	CIFRA TRES	P	06/03	LETRA ARÁBIGA CAF
P	03/04	CIFRA CUATRO	P	06/04	LETRA ARÁBIGA LAM
P	03/05	CIFRA CINCO	P	06/05	LETRA ARÁBIGA MEEM
P	03/06	CIFRA SEIS	P	06/06	LETRA ARÁBIGA NOON
P	03/07	CIFRA SIETE	P	06/07	LETRA ARÁBIGA HA
P	03/08	CIFRA OCHO	P	06/08	LETRA ARÁBIGA WAW
P	03/09	CIFRA NUEVE	P	06/09	LETRA ARÁBIGA ALEF MAQSURA
P	03/10	DOS PUNTOS	P	06/10	LETRA ARÁBIGA YA
P	03/11	PUNTO Y COMA ARÁBIGO	P	06/11	FAT'HATAN ARÁBIGO
P	03/12	SIGNO MENOR QUE ARÁBIGO	P	06/12	DAMMATAN ARÁBIGO
P	03/13	SIGNO IGUAL	P	06/13	KASRATAN ARÁBIGO
P	03/14	SIGNO MAYOR QUE ARÁBIGO	P	06/14	FAT'HA ARÁBIGO
P	03/15	INTERROGACIÓN ARÁBIGA	P	06/15	DAMMAH ARÁBIGO
P	04/00	A COMERCIAL	P	07/00	KASRAH ARÁBIGO
P	04/01	LETRA ARÁBIGA HAMZAH	P	07/01	SHADDAD ARÁBIGO
P	04/02	LETRA ARÁBIGA MADDAH SOBRE ALEF	P	07/02	SUKUN ARÁBIGO
P	04/03	LETRA ARÁBIGA HAMZAH SOBRE ALEF	P	07/03	ESTA POSICIÓN NO SE UTILIZA
P	04/04	LETRA ARÁBIGA HAMZAH SOBRE WAW	P	07/04	ESTA POSICIÓN NO SE UTILIZA
P	04/05	LETRA ARÁBIGA HAMZAH BAJO ALEF	P	07/05	ESTA POSICIÓN NO SE UTILIZA
P	04/06	LETRA ARÁBIGA HAMZAH SOBRE YA'A	P	07/06	ESTA POSICIÓN NO SE UTILIZA
P	04/07	LETRA ARÁBIGA ALEF	P	07/07	ESTA POSICIÓN NO SE UTILIZA
P	04/08	LETRA ARÁBIGA BA'A	P	07/08	ESTA POSICIÓN NO SE UTILIZA
P	04/09	LETRA ARÁBIGA TA'A MARBUTA	P	07/09	ESTA POSICIÓN NO SE UTILIZA
P	04/10	LETRA ARÁBIGA TA'A	P	07/10	ESTA POSICIÓN NO SE UTILIZA
P	04/11	LETRA ARÁBIGA THA'A	P	07/11	LLAVE DE IMPRENTA A LA DERECHA
P	04/12	LETRA ARÁBIGA JEEM	P	07/12	BARRA VERTICAL
P	04/13	LETRA ARÁBIGA HA'A	P	07/13	LLAVE DE IMPRENTA A LA IZQUIERDA
P	04/14	LETRA ARÁBIGA KHA'A	P	07/14	LÍNEA SUPERIOR
P	04/15	LETRA ARÁBIGA DAL	P	07/15	ESTA POSICIÓN NO SE UTILIZA

### 8.3 El juego de caracteres chinos

Denominación: Juego chino

Registro: N.º 165

Número de caracteres: 8444 (multibyte)

FIGURE 1...[D01] = 19 CM

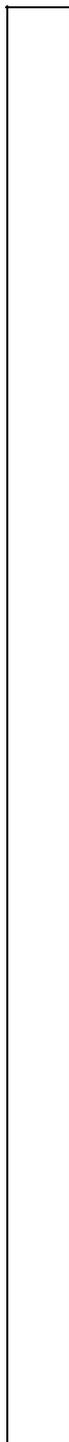


FIGURE 2...[D02] = 19 CM

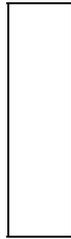


FIGURE 3...[D03] = 19 CM

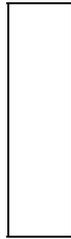


FIGURE 4...[D04] = 19 CM

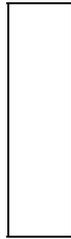


FIGURE 5...[D05] = 19 CM

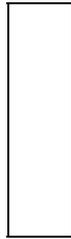


FIGURE 6...[D06] = 19 CM

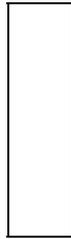


FIGURE 7...[D07] = 19 CM

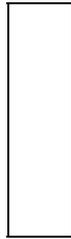


FIGURE 8...[D08] = 19 CM

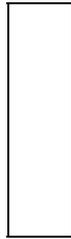


FIGURE 9...[D09] = 19 CM

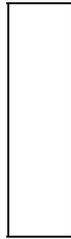


FIGURE 10...[D10] = 19 CM

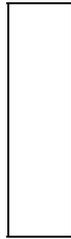


FIGURE 11...[D11] = 19 CM



FIGURE 12...[D12] = 19 CM



FIGURE 13...[D13] = 19 CM



FIGURE 14...[D14] = 19 CM



FIGURE 15...[D15] = 19 CM



FIGURE 16...[D16] = 19 CM



FIGURE 17...[D17] = 19 CM

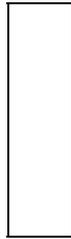


FIGURE 18...[D18] = 19 CM



FIGURE 19...[D19] = 19 CM



FIGURE 20...[D20] = 19 CM

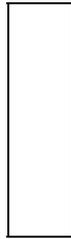


FIGURE 21...[D21] = 19 CM

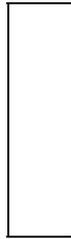


FIGURE 22...[D22] = 19 CM



FIGURE 23...[D23] = 19 CM



FIGURE 24...[D24] = 10 CM



### 8.4 El juego suplementario cirílico

Denominación: Juego suplementario cirílico

Registro: N.º 144

Número de caracteres: 96

					b <sub>7</sub>	0	0	0	0	1	1	1	1
					b <sub>6</sub>	0	0	1	1	0	0	1	1
					b <sub>5</sub>	0	1	0	1	0	1	0	1
b <sub>4</sub>	b <sub>3</sub>	b <sub>2</sub>	b <sub>1</sub>		0	1	2	3	4	5	6	7	
0	0	0	0	00			NBSP	°	À	Ð	ð	ð	
0	0	0	1	01			ı	±	Á	Ñ	ñ	ñ	
0	0	1	0	02				²	Â	Ò	ò		
0	0	1	1	03			£	³	Ã	Ó	ó	ó	
0	1	0	0	04			¤	´	Ä	ä	ô	ô	
0	1	0	1	05			¥	µ	Å	Õ	õ	õ	
0	1	1	0	06			¦	¶	Ö	Ö	ö	ö	
0	1	1	1	07			§	·	×	Ç	÷	÷	
1	0	0	0	08			¨	¸	Ø	è	ø	ø	
1	0	0	1	09			Š	¹	Ù	é	ù	š	
1	0	1	0	10			Œ	º	Ú	ê	ú	œ	
1	0	1	1	11				»	Û	ë	û		
1	1	0	0	12			¬	¼	Ü	ì	ü		
1	1	0	1	13			SHY	½	Ý	í	ý	ý	
1	1	1	0	14			®	¾	Î	î	þ	þ	
1	1	1	1	15				¿	ß	ï	ÿ	ÿ	

P/S	Comb. de bits	Denominación o descripción	P/S	Comb. de bits	Denominación o descripción
S	02/00	ESPACIO SIN CORTE	S	05/00	LETRA CIRÍLICA A MINÚSCULA
S	02/01	LETRA CIRÍLICA IO MAYÚSCULA	S	05/01	LETRA CIRÍLICA BE MINÚSCULA
S	02/02	LETRA CIRÍLICA DYE MAYÚSCULA ( <i>Serbocroata</i> )	S	05/02	LETRA CIRÍLICA VE MINÚSCULA
S	02/03	LETRA CIRÍLICA GYE MAYÚSCULA	S	05/03	LETRA CIRÍLICA GUE MINÚSCULA
S	02/04	LETRA CIRÍLICA IE MAYÚSCULA ( <i>Ucraniana</i> )	S	05/04	LETRA CIRÍLICA DE MINÚSCULA
S	02/05	LETRA CIRÍLICA DZE MAYÚSCULA	S	05/05	LETRA CIRÍLICA IE MINÚSCULA
S	02/06	LETRA CIRÍLICA I MAYÚSCULA ( <i>Bielorruso-Ucraniana</i> )	S	05/06	LETRA CIRÍLICA YE MINÚSCULA
S	02/07	LETRA CIRÍLICA II MAYÚSCULA ( <i>Ucraniana</i> )	S	05/07	LETRA CIRÍLICA ZETA MINÚSCULA
S	02/08	LETRA CIRÍLICA YE MAYÚSCULA	S	05/08	LETRA CIRÍLICA I MINÚSCULA
S	02/09	LETRA CIRÍLICA LYE MAYÚSCULA	S	05/09	LETRA CIRÍLICA I BREVE MINÚSCULA
S	02/10	LETRA CIRÍLICA NYE MAYÚSCULA	S	05/10	LETRA CIRÍLICA KA MINÚSCULA
S	02/11	LETRA CIRÍLICA TSHE MAYÚSCULA ( <i>Serbocroata</i> )	S	05/11	LETRA CIRÍLICA ELE MINÚSCULA
S	02/12	LETRA CIRÍLICA KYE MAYÚSCULA	S	05/12	LETRA CIRÍLICA EME MINÚSCULA
S	02/13	GUIÓN DISCRECIONAL	S	05/13	LETRA CIRÍLICA ENE MINÚSCULA
S	02/14	LETRA CIRÍLICA U BREVE MAYÚSCULA ( <i>Bielorrusa</i> )	S	05/14	LETRA CIRÍLICA O MINÚSCULA
S	02/15	LETRA CIRÍLICA DYE MAYÚSCULA	S	05/15	LETRA CIRÍLICA PE MINÚSCULA
S	03/00	LETRA CIRÍLICA A MAYÚSCULA	S	06/00	LETRA CIRÍLICA ERRE MINÚSCULA
S	03/01	LETRA CIRÍLICA BE MAYÚSCULA	S	06/01	LETRA CIRÍLICA ESE MINÚSCULA
S	03/02	LETRA CIRÍLICA VE MAYÚSCULA	S	06/02	LETRA CIRÍLICA TE MINÚSCULA
S	03/03	LETRA CIRÍLICA GUE MAYÚSCULA	S	06/03	LETRA CIRÍLICA U MINÚSCULA
S	03/04	LETRA CIRÍLICA DE MAYÚSCULA	S	06/04	LETRA CIRÍLICA EFE MINÚSCULA
S	03/05	LETRA CIRÍLICA IE MAYÚSCULA	S	06/05	LETRA CIRÍLICA JOTA MINÚSCULA
S	03/06	LETRA CIRÍLICA YE MAYÚSCULA	S	06/06	LETRA CIRÍLICA TSE MINÚSCULA
S	03/07	LETRA CIRÍLICA ZETA MAYÚSCULA	S	06/07	LETRA CIRÍLICA CHE MINÚSCULA
S	03/08	LETRA CIRÍLICA I MAYÚSCULA	S	06/08	LETRA CIRÍLICA SHA MINÚSCULA
S	03/09	LETRA CIRÍLICA I BREVE MAYÚSCULA	S	06/09	LETRA CIRÍLICA SCHA MINÚSCULA
S	03/10	LETRA CIRÍLICA KA MAYÚSCULA	S	06/10	SIGNO DURO CIRÍLICO MINÚSCULO
S	03/11	LETRA CIRÍLICA ELE MAYÚSCULA	S	06/11	LETRA CIRÍLICA IERU MINÚSCULA
S	03/12	LETRA CIRÍLICA EME MAYÚSCULA	S	06/12	SIGNO BLANDO CIRÍLICO MINÚSCULO
S	03/13	LETRA CIRÍLICA ENE MAYÚSCULA	S	06/13	LETRA CIRÍLICA E MINÚSCULA
S	03/14	LETRA CIRÍLICA O MAYÚSCULA	S	06/14	LETRA CIRÍLICA IU MINÚSCULA
S	03/15	LETRA CIRÍLICA PE MAYÚSCULA	S	06/15	LETRA CIRÍLICA IA MINÚSCULA
S	04/00	LETRA CIRÍLICA ERRE MAYÚSCULA	S	07/00	ACRÓNIMO DE NÚMERO
S	04/01	LETRA CIRÍLICA ESE MAYÚSCULA	S	07/01	LETRA CIRÍLICA IO MINÚSCULA
S	04/02	LETRA CIRÍLICA TE MAYÚSCULA	S	07/02	LETRA CIRÍLICA DYE MINÚSCULA ( <i>Serbocroata</i> )
S	04/03	LETRA CIRÍLICA U MAYÚSCULA	S	07/03	LETRA CIRÍLICA GYE MINÚSCULA
S	04/04	LETRA CIRÍLICA EFE MAYÚSCULA	S	07/04	LETRA CIRÍLICA IE MINÚSCULA ( <i>Ucraniana</i> )
S	04/05	LETRA CIRÍLICA JOTA MAYÚSCULA	S	07/05	LETRA CIRÍLICA DZE MINÚSCULA
S	04/06	LETRA CIRÍLICA TSE MAYÚSCULA	S	07/06	LETRA CIRÍLICA I MINÚSCULA ( <i>Bielorruso-Ucraniana</i> )
S	04/07	LETRA CIRÍLICA CHE MAYÚSCULA	S	07/07	LETRA CIRÍLICA II MINÚSCULA ( <i>Ucraniana</i> )
S	04/08	LETRA CIRÍLICA SHA MAYÚSCULA	S	07/08	LETRA CIRÍLICA YE MINÚSCULA
S	04/09	LETRA CIRÍLICA SCHA MAYÚSCULA	S	07/09	LETRA CIRÍLICA LYE MINÚSCULA
S	04/10	SIGNO DURO CIRÍLICO MAYÚSCULO	S	07/10	LETRA CIRÍLICA NYE MINÚSCULA
S	04/11	LETRA CIRÍLICA IERU MAYÚSCULA	S	07/11	LETRA CIRÍLICA TSHE MINÚSCULA ( <i>Serbocroata</i> )
S	04/12	SIGNO BLANDO CIRÍLICO MAYÚSCULO	S	07/12	LETRA CIRÍLICA KYE MINÚSCULA
S	04/13	LETRA CIRÍLICA E MAYÚSCULA	S	07/13	SIGNO PÁRRAFO
S	04/14	LETRA CIRÍLICA IU MAYÚSCULA	S	07/14	LETRA CIRÍLICA I BREVE MINÚSCULA ( <i>Bielorrusa</i> )
S	04/15	LETRA CIRÍLICA IA MAYÚSCULA	S	07/15	LETRA CIRÍLICA DYE MINÚSCULA

## 8.5 El juego suplementario ruso

Denominación: Juego suplementario ruso

Registro: N.º 153

Número de caracteres: 96

					b <sub>7</sub>	0	0	0	0	1	1	1	1
					b <sub>6</sub>	0	0	1	1	0	0	1	1
					b <sub>5</sub>	0	1	0	1	0	1	0	1
b <sub>4</sub>	b <sub>3</sub>	b <sub>2</sub>	b <sub>1</sub>			0	1	2	3	4	5	6	7
0	0	0	0	00				NBSP	◦	À	Ð	ð	
0	0	0	1	01				ı	±	Á	Ñ	ñ	ñ
0	0	1	0	02					²	Â	Ò-	ò	
0	0	1	1	03					³	Ã	Ó	ó	
0	1	0	0	04					´	Ä	ä	ô	
0	1	0	1	05					µ	Å	Õ	õ	
0	1	1	0	06					¶	Ö	Ö	ö	
0	1	1	1	07					·	×	ç	÷	
1	0	0	0	08					¸	Ø	è	ø	
1	0	0	1	09					¹	Ù	é	ù	
1	0	1	0	10					º	Ú	ê	ú	
1	0	1	1	11					»	Û	ë	û	
1	1	0	0	12					¼	Ü	ì	ü	
1	1	0	1	13				SHY	½	Ý	í	ý	
1	1	1	0	14					¾	Î	î	þ	
1	1	1	1	15					¿	ß	ï	ÿ	

P/S	Comb. de bits	Denominación o descripción	P/S	Comb. de bits	Denominación o descripción
S	02/00	ESPACIO SIN CORTE	S	05/00	LETRA CIRÍLICA A MINÚSCULA
S	02/01	LETRA CIRÍLICA IO MAYÚSCULA	S	05/01	LETRA CIRÍLICA BE MINÚSCULA
S	02/02	Esta posición no se utiliza	S	05/02	LETRA CIRÍLICA VE MINÚSCULA
S	02/03	Esta posición no se utiliza	S	05/03	LETRA CIRÍLICA GUE MINÚSCULA
S	02/04	Esta posición no se utiliza	S	05/04	LETRA CIRÍLICA DE MINÚSCULA
S	02/05	Esta posición no se utiliza	S	05/05	LETRA CIRÍLICA IE MINÚSCULA
S	02/06	Esta posición no se utiliza	S	05/06	LETRA CIRÍLICA YE MINÚSCULA
S	02/07	Esta posición no se utiliza	S	05/07	LETRA CIRÍLICA ZETA MINÚSCULA
S	02/08	Esta posición no se utiliza	S	05/08	LETRA CIRÍLICA I MINÚSCULA
S	02/09	Esta posición no se utiliza	S	05/09	LETRA CIRÍLICA I BREVE MINÚSCULA
S	02/10	Esta posición no se utiliza	S	05/10	LETRA CIRÍLICA KA MINÚSCULA
S	02/11	Esta posición no se utiliza	S	05/11	LETRA CIRÍLICA ELE MINÚSCULA
S	02/12	Esta posición no se utiliza	S	05/12	LETRA CIRÍLICA EME MINÚSCULA
S	02/13	GUIÓN DISCRECIONAL	S	05/13	LETRA CIRÍLICA ENE MINÚSCULA
S	02/14	Esta posición no se utiliza	S	05/14	LETRA CIRÍLICA O MINÚSCULA
S	02/15	Esta posición no se utiliza	S	05/15	LETRA CIRÍLICA PE MINÚSCULA
S	03/00	LETRA CIRÍLICA A MAYÚSCULA	S	06/00	LETRA CIRÍLICA ERRE MINÚSCULA
S	03/01	LETRA CIRÍLICA BE MAYÚSCULA	S	06/01	LETRA CIRÍLICA ESE MINÚSCULA
S	03/02	LETRA CIRÍLICA VE MAYÚSCULA	S	06/02	LETRA CIRÍLICA TE MINÚSCULA
S	03/03	LETRA CIRÍLICA GUE MAYÚSCULA	S	06/03	LETRA CIRÍLICA U MINÚSCULA
S	03/04	LETRA CIRÍLICA DE MAYÚSCULA	S	06/04	LETRA CIRÍLICA EFE MINÚSCULA
S	03/05	LETRA CIRÍLICA IE MAYÚSCULA	S	06/05	LETRA CIRÍLICA JOTA MINÚSCULA
S	03/06	LETRA CIRÍLICA YE MAYÚSCULA	S	06/06	LETRA CIRÍLICA TSE MINÚSCULA
S	03/07	LETRA CIRÍLICA ZETA MAYÚSCULA	S	06/07	LETRA CIRÍLICA CHE MINÚSCULA
S	03/08	LETRA CIRÍLICA I MAYÚSCULA	S	06/08	LETRA CIRÍLICA SHA MINÚSCULA
S	03/09	LETRA CIRÍLICA I BREVE MAYÚSCULA	S	06/09	LETRA CIRÍLICA SHCHA MINÚSCULA
S	03/10	LETRA CIRÍLICA KA MAYÚSCULA	S	06/10	SIGNO DURO CIRÍLICO MINÚSCULO
S	03/11	LETRA CIRÍLICA ELE MAYÚSCULA	S	06/11	LETRA CIRÍLICA YERU MINÚSCULA
S	03/12	LETRA CIRÍLICA EME MAYÚSCULA	S	06/12	SIGNO BLANDO CIRÍLICO MINÚSCULO
S	03/13	LETRA CIRÍLICA ENE MAYÚSCULA	S	06/13	LETRA CIRÍLICA E MINÚSCULA
S	03/14	LETRA CIRÍLICA O MAYÚSCULA	S	06/14	LETRA CIRÍLICA IU MINÚSCULA
S	03/15	LETRA CIRÍLICA PE MAYÚSCULA	S	06/15	LETRA CIRÍLICA IA MINÚSCULA
S	04/00	LETRA CIRÍLICA ERRE MAYÚSCULA	S	07/00	Esta posición no se utiliza
S	04/01	LETRA CIRÍLICA ESE MAYÚSCULA	S	07/01	LETRA CIRÍLICA IO MINÚSCULA
S	04/02	LETRA CIRÍLICA TE MAYÚSCULA	S	07/02	Esta posición no se utiliza
S	04/03	LETRA CIRÍLICA U MAYÚSCULA	S	07/03	Esta posición no se utiliza
S	04/04	LETRA CIRÍLICA EFE MAYÚSCULA	S	07/04	Esta posición no se utiliza
S	04/05	LETRA CIRÍLICA JOTA MAYÚSCULA	S	07/05	Esta posición no se utiliza
S	04/06	LETRA CIRÍLICA TSE MAYÚSCULA	S	07/06	Esta posición no se utiliza
S	04/07	LETRA CIRÍLICA CHE MAYÚSCULA	S	07/07	Esta posición no se utiliza
S	04/08	LETRA CIRÍLICA SHA MAYÚSCULA	S	07/08	Esta posición no se utiliza
S	04/09	LETRA CIRÍLICA SHCHA MAYÚSCULA	S	07/09	Esta posición no se utiliza
S	04/10	SIGNO DURO CIRÍLICO MAYÚSCULO	S	07/10	Esta posición no se utiliza
S	04/11	LETRA CIRÍLICA IERU MAYÚSCULA	S	07/11	Esta posición no se utiliza
S	04/12	SIGNO BLANDO CIRÍLICO MAYÚSCULO	S	07/12	Esta posición no se utiliza
S	04/13	LETRA CIRÍLICA E MAYÚSCULA	S	07/13	Esta posición no se utiliza
S	04/14	LETRA CIRÍLICA IU MAYÚSCULA	S	07/14	Esta posición no se utiliza
S	04/15	LETRA CIRÍLICA IA MAYÚSCULA	S	07/15	Esta posición no se utiliza

## 8.6 El juego primario griego

Denominación: Juego primario griego

Registro: N.º 150

Número de caracteres: 96

					b <sub>7</sub>	0	0	0	0	1	1	1	1
					b <sub>6</sub>	0	0	1	1	0	0	1	1
					b <sub>5</sub>	0	1	0	1	0	1	0	1
b <sub>4</sub>	b <sub>3</sub>	b <sub>2</sub>	b <sub>1</sub>			0	1	2	3	4	5	6	7
0	0	0	0	00					0	@	Đ	②	đ
0	0	0	1	01			!	1	Á	Ñ	á	ñ	
0	0	1	0	02			"	2	Â	①	â	ò	
0	0	1	1	03			#	3	Ã	Ó	ã	ó	
0	1	0	0	04			¤	4	Ä	Ô	ä	ô	
0	1	0	1	05			%	5	Å	Õ	å	õ	
0	1	1	0	06			&	6	Æ	Ö	æ	ö	
0	1	1	1	07			'	7	Ç	×	ç	÷	
1	0	0	0	08			(	8	È	Ø	è	ø	
1	0	0	1	09			)	9	É	Ù	é	ù	
1	0	1	0	10			*	:	Ê	②	ê	②	
1	0	1	1	11			+	;	Ë	[	ë	{	
1	1	0	0	12			,	<	Ì	\	ì		
1	1	0	1	13			-	=	Í	]	í	}	
1	1	1	0	14			.	>	Î	^	î	²	
1	1	1	1	15			/	?	Ï	_	ï		

### NOTAS

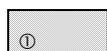
1 Los terminales telemáticos no deben transmitir este código. Sin embargo, para asegurar la compatibilidad con algunos equipos de conversión, cuando un terminal telemático recibe el código 05/02, lo interpretará como una LETRA GRIEGA SIGMA MAYÚSCULA.

2 Estas posiciones de código se reservan para normalización ulterior.

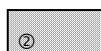
P/S	Comb. de bits	Denominación o descripción	P/S	Comb. de bits	Denominación o descripción
P	02/00	No se utiliza	P	05/00	LETRA GRIEGA PI MAYÚSCULA
P	02/01	SIGNO DE ADMIRACIÓN (FINAL)	P	05/01	LETRA GRIEGA RO MAYÚSCULA
P	02/02	COMILLAS RECTAS	P	05/02	No se utiliza
P	02/03	SIGNO DE NÚMERO	P	05/03	LETRA GRIEGA SIGMA MAYÚSCULA
P	02/04	SIGNO GENERAL DE MONEDA	P	05/04	LETRA GRIEGA TAU MAYÚSCULA
P	02/05	SIGNO DE TANTO POR CIENTO	P	05/05	LETRA GRIEGA ÍPSILON MAYÚSCULA
P	02/06	Y COMERCIAL	P	05/06	LETRA GRIEGA FI MAYÚSCULA
P	02/07	APÓSTROFO	P	05/07	LETRA GRIEGA JI MAYÚSCULA
P	02/08	PARÉNTESIS IZQUIERDO	P	05/08	LETRA GRIEGA PSI MAYÚSCULA
P	02/09	PARÉNTESIS DERECHO	P	05/09	LETRA GRIEGA OMEGA MAYÚSCULA
P	02/10	ASTERISCO	P	05/10	No se utiliza
P	02/11	SIGNO MÁS	P	05/11	CORCHETE IZQUIERDO
P	02/12	COMA	P	05/12	BARRA OBLICUA INVERSA
P	02/13	GUIÓN, SIGNO MENOS	P	05/13	CORCHETE DERECHO
P	02/14	PUNTO	P	05/14	ACENTO CIRCUNFLEJO
P	02/15	BARRA OBLICUA	P	05/15	LÍNEA BAJA DE SUBRAYADO
P	03/00	CIFRA 0	P	06/00	No se utiliza
P	03/01	CIFRA 1	P	06/01	LETRA GRIEGA ALFA MINÚSCULA
P	03/02	CIFRA 2	P	06/02	LETRA GRIEGA BETA MINÚSCULA
P	03/03	CIFRA 3	P	06/03	LETRA GRIEGA GAMMA MINÚSCULA
P	03/04	CIFRA 4	P	06/04	LETRA GRIEGA DELTA MINÚSCULA
P	03/05	CIFRA 5	P	06/05	LETRA GRIEGA ÉPSILON MINÚSCULA
P	03/06	CIFRA 6	P	06/06	LETRA GRIEGA ZETA MINÚSCULA
P	03/07	CIFRA 7	P	06/07	LETRA GRIEGA ETA MINÚSCULA
P	03/08	CIFRA 8	P	06/08	LETRA GRIEGA TETA MINÚSCULA
P	03/09	CIFRA 9	P	06/09	LETRA GRIEGA IOTA MINÚSCULA
P	03/10	DOS PUNTOS	P	06/10	LETRA GRIEGA KAPPA MINÚSCULA
P	03/11	PUNTO Y COMA (signo de interrogación griego)	P	06/11	LETRA GRIEGA LAMBDA MINÚSCULA
P	03/12	SIGNO MENOR QUE	P	06/12	LETRA GRIEGA MU MINÚSCULA
P	03/13	SIGNO IGUAL	P	06/13	LETRA GRIEGA NU MINÚSCULA
P	03/14	SIGNO MAYOR QUE	P	06/14	LETRA GRIEGA XI MINÚSCULA
P	03/15	SIGNO DE INTERROGACIÓN (FINAL)	P	06/15	LETRA GRIEGA ÓMICRON MINÚSCULA
P	04/00	A COMERCIAL	P	07/00	LETRA GRIEGA PI MINÚSCULA
P	04/01	LETRA GRIEGA ALFA MAYÚSCULA	P	07/01	LETRA GRIEGA RO MINÚSCULA
P	04/02	LETRA GRIEGA BETA MAYÚSCULA	P	07/02	No se utiliza
P	04/03	LETRA GRIEGA GAMMA MAYÚSCULA	P	07/03	LETRA GRIEGA SIGMA MINÚSCULA
P	04/04	LETRA GRIEGA DELTA MAYÚSCULA	P	07/04	LETRA GRIEGA TAU MINÚSCULA
P	04/05	LETRA GRIEGA ÉPSILON MAYÚSCULA	P	07/05	LETRA GRIEGA ÍPSILON MINÚSCULA
P	04/06	LETRA GRIEGA ZETA MAYÚSCULA	P	07/06	LETRA GRIEGA FI MINÚSCULA
P	04/07	LETRA GRIEGA ETA MAYÚSCULA	P	07/07	LETRA GRIEGA JI MINÚSCULA
P	04/08	LETRA GRIEGA TETA MAYÚSCULA	P	07/08	LETRA GRIEGA PSI MINÚSCULA
P	04/09	LETRA GRIEGA IOTA MAYÚSCULA	P	07/09	LETRA GRIEGA OMEGA MINÚSCULA
P	04/10	LETRA GRIEGA KAPPA MAYÚSCULA	P	07/10	No se utiliza
P	04/11	LETRA GRIEGA LAMBDA MAYÚSCULA	P	07/11	LLAVE IZQUIERDA
P	04/12	LETRA GRIEGA MU MAYÚSCULA	P	07/12	LÍNEA VERTICAL
P	04/13	LETRA GRIEGA NU MAYÚSCULA	P	07/13	LLAVE DERECHA
P	04/14	LETRA GRIEGA XI MAYÚSCULA	P	07/14	SIGNO DE VOCAL LARGA (MACRON)
P	04/15	LETRA GRIEGA ÓMICRON MAYÚSCULA	P	07/15	No se utiliza

Denominación: Juego suplementario griego  
 Registro: N.º TBD  
 Número de caracteres: 96

					b <sub>7</sub>	0	0	0	0	1	1	1	1
					b <sub>6</sub>	0	0	1	1	0	0	1	1
					b <sub>5</sub>	0	1	0	1	0	1	0	1
b <sub>4</sub>	b <sub>3</sub>	b <sub>2</sub>	b <sub>1</sub>			0	1	2	3	4	5	6	7
0	0	0	0	00				NBSP	◦	ı	ŷ	Ù	①
0	0	0	1	01			①		±	③	ı	①	①
0	0	1	0	02				¢	2	'	®	①	①
0	0	1	1	03				£	3	③	©	①	①
0	1	0	0	04			①		X	③	™	①	①
0	1	0	1	05				¥	ı	③	♪	②	①
0	1	1	0	06			①		¶	③	↵	①	①
0	1	1	1	07				§	ÿ	③	!	①	①
1	0	0	0	08				α	~	..	②	①	①
1	0	0	1	09				‘	’	③	②	①	①
1	0	1	0	10				“	”	③	②	①	①
1	0	1	1	11				«	»	③	②	①	①
1	1	0	0	12				←	¼	③	⅛	①	①
1	1	0	1	13				↑	½	③	⅜	①	①
1	1	1	0	14				→	¾	③	⅝	①	①
1	1	1	1	15				↓	①	③	⅞	①	SHY



Reservada



Reservada



Reservada

NOTA – La Administración griega pretende volver al tema del juego suplementario griego antes citado, y pedir su sustitución por otro más adecuado a sus necesidades. Sin embargo, a reserva de la reconsideración de este juego y por razones de compatibilidad, declara que, por el momento, continuará aplicando el juego suplementario que aparece en la Figura 2/T.61, en la página 260 (*Libro Azul*, 1988). Véase también 7.4.3.

P/S	Comb. de bits	Denominación o descripción	P/S	Comb. de bits	Denominación o descripción
S	02/00	ESPACIO ANTICORTE	S	05/00	GUIÓN, SIGNO MENOS
S	02/01	Queda en reserva	S	05/01	SUPERÍNDICE 1
S	02/02	SIGNO DE CENTAVO	S	05/02	SIGNO DE REGISTRADO
S	02/03	SIGNO DE LIBRA	S	05/03	SIGNO DE DERECHO DE COPIA
S	02/04	Queda en reserva	S	05/04	SIGNO DE MARCA REGISTRADA
S	02/05	SIGNO DE YEN	S	05/05	SIGNO DE NOTA MUSICAL
S	02/06	Queda en reserva	S	05/06	SIGNO DE NEGACIÓN
S	02/07	SÍMBOLO DE SECCIÓN	S	05/07	SIGNO DE ADMIRACIÓN (FINAL)
S	02/08	SIGNO GENERAL DE MONEDA	S	05/08	Queda en reserva
S	02/09	COMILLA SIMPLE A LA IZQUIERDA	S	05/09	Queda en reserva
S	02/10	COMILLAS DOBLES A LA IZQUIERDA	S	05/10	Queda en reserva
S	02/11	COMILLAS ANGULARES A LA IZQUIERDA	S	05/11	Queda en reserva
S	02/12	FLECHA HACIA LA IZQUIERDA	S	05/12	FRACCIÓN UN OCTAVO
S	02/13	FLECHA HACIA ARRIBA	S	05/13	FRACCIÓN TRES OCTAVOS
S	02/14	FLECHA HACIA LA DERECHA	S	05/14	FRACCIÓN CINCO OCTAVOS
S	02/15	FLECHA HACIA ABAJO	S	05/15	FRACCIÓN SIETE OCTAVOS
S	03/00	SIGNO DE GRADO	S	06/00	SIGNO DE OHMIO
S	03/01	SIGNO MÁS/MENOS	S	06/01	Queda en reserva
S	03/02	SUPERÍNDICE 2	S	06/02	Queda en reserva
S	03/03	SUPERÍNDICE 3	S	06/03	Queda en reserva
S	03/04	SIGNO DE MULTIPLICACIÓN	S	06/04	Queda en reserva
S	03/05	SIGNO DE MICRO	S	06/05	Queda en reserva
S	03/06	SIGNO DE CALDERÓN	S	06/06	Queda en reserva
S	03/07	PUNTO CENTRAL	S	06/07	Queda en reserva
S	03/08	SIGNO DE DIVISIÓN	S	06/08	Queda en reserva
S	03/09	COMILLA SIMPLE A LA DERECHA	S	06/09	Queda en reserva
S	03/10	COMILLAS DOBLES A LA DERECHA	S	06/10	Queda en reserva
S	03/11	COMILLAS ANGULARES A LA DERECHA	S	06/11	Queda en reserva
S	03/12	FRACCIÓN UN CUARTO	S	06/12	Queda en reserva
S	03/13	FRACCIÓN UN MEDIO	S	06/13	Queda en reserva
S	03/14	FRACCIÓN TRES CUARTOS	S	06/14	Queda en reserva
S	03/15	Queda en reserva	S	06/15	Queda en reserva
S	04/00	TONOS DIALÍTICA GRIEGOS	S	07/00	Queda en reserva
S	04/01	Queda en reserva	S	07/01	Queda en reserva
S	04/02	TONOS GRIEGOS	S	07/02	Queda en reserva
S	04/03	Queda en reserva	S	07/03	Queda en reserva
S	04/04	Queda en reserva	S	07/04	Queda en reserva
S	04/05	Queda en reserva	S	07/05	Queda en reserva
S	04/06	Queda en reserva	S	07/06	Queda en reserva
S	04/07	Queda en reserva	S	07/07	Queda en reserva
S	04/08	DIALÍTICA GRIEGA	S	07/08	Queda en reserva
S	04/09	Queda en reserva	S	07/09	Queda en reserva
S	04/10	Queda en reserva	S	07/10	Queda en reserva
S	04/11	Queda en reserva	S	07/11	Queda en reserva
S	04/12	Queda en reserva	S	07/12	Queda en reserva
S	04/13	Queda en reserva	S	07/13	Queda en reserva
S	04/14	Queda en reserva	S	07/14	Queda en reserva
S	04/15	Queda en reserva	S	07/15	GUIÓN DE CORTE PROGRAMABLE

### 8.7 El juego suplementario hebreo

Denominación: Juego suplementario hebreo

Registro: N.º 164

Número de caracteres: 96

					b <sub>7</sub>	0	0	0	0	1	1	1	1
					b <sub>6</sub>	0	0	1	1	0	0	1	1
					b <sub>5</sub>	0	1	0	1	0	1	0	1
b <sub>4</sub>	b <sub>3</sub>	b <sub>2</sub>	b <sub>1</sub>			0	1	2	3	4	5	6	7
0	0	0	0	00								à	ö
0	0	0	1	01								á	ñ
0	0	1	0	02								â	ò
0	0	1	1	03								ã	ó
0	1	0	0	04								ä	ô
0	1	0	1	05								å	õ
0	1	1	0	06								æ	ö
0	1	1	1	07								ç	÷
1	0	0	0	08								è	ø
1	0	0	1	09								é	ù
1	0	1	0	10								ê	ú
1	0	1	1	11								ë	
1	1	0	0	12								ì	
1	1	0	1	13								í	
1	1	1	0	14								î	
1	1	1	1	15								ï	

P/S	Comb. de bits	Denominación o descripción	P/S	Comb. de bits	Denominación o descripción
S	02/00	No se utiliza	S	05/00	No se utiliza
S	02/01	No se utiliza	S	05/01	No se utiliza
S	02/02	No se utiliza	S	05/02	No se utiliza
S	02/03	No se utiliza	S	05/03	No se utiliza
S	02/04	No se utiliza	S	05/04	No se utiliza
S	02/05	No se utiliza	S	05/05	No se utiliza
S	02/06	No se utiliza	S	05/06	No se utiliza
S	02/07	No se utiliza	S	05/07	No se utiliza
S	02/08	No se utiliza	S	05/08	No se utiliza
S	02/09	No se utiliza	S	05/09	No se utiliza
S	02/10	No se utiliza	S	05/10	No se utiliza
S	02/11	No se utiliza	S	05/11	No se utiliza
S	02/12	No se utiliza	S	05/12	No se utiliza
S	02/13	No se utiliza	S	05/13	No se utiliza
S	02/14	No se utiliza	S	05/14	No se utiliza
S	02/15	No se utiliza	S	05/15	No se utiliza
S	03/00	No se utiliza	S	06/00	LETRA HEBREA ALEF
S	03/01	No se utiliza	S	06/01	LETRA HEBREA BET
S	03/02	No se utiliza	S	06/02	LETRA HEBREA GUMEL
S	03/03	No se utiliza	S	06/03	LETRA HEBREA DALET
S	03/04	No se utiliza	S	06/04	LETRA HEBREA HE
S	03/05	No se utiliza	S	06/05	LETRA HEBREA VAV
S	03/06	No se utiliza	S	06/06	LETRA HEBREA ZAIN
S	03/07	No se utiliza	S	06/07	LETRA HEBREA HET
S	03/08	No se utiliza	S	06/08	LETRA HEBREA TET
S	03/09	No se utiliza	S	06/09	LETRA HEBREA IOD
S	03/10	No se utiliza	S	06/10	LETRA HEBREA KAF FINAL
S	03/11	No se utiliza	S	06/11	LETRA HEBREA KAF
S	03/12	No se utiliza	S	06/12	LETRA HEBREA LAMED
S	03/13	No se utiliza	S	06/13	LETRA HEBREA MEM FINAL
S	03/14	No se utiliza	S	06/14	LETRA HEBREA MEM
S	03/15	No se utiliza	S	06/15	LETRA HEBREA NUN FINAL
S	04/00	No se utiliza	S	07/00	LETRA HEBREA NUN
S	04/01	No se utiliza	S	07/01	LETRA HEBREA SAMEJ
S	04/02	No se utiliza	S	07/02	LETRA HEBREA AIN
S	04/03	No se utiliza	S	07/03	LETRA HEBREA PE FINAL
S	04/04	No se utiliza	S	07/04	LETRA HEBREA PE
S	04/05	No se utiliza	S	07/05	LETRA HEBREA TSADI FINAL
S	04/06	No se utiliza	S	07/06	LETRA HEBREA TSADI
S	04/07	No se utiliza	S	07/07	LETRA HEBREA QOF
S	04/08	No se utiliza	S	07/08	LETRA HEBREA RESH
S	04/09	No se utiliza	S	07/09	LETRA HEBREA SHIN
S	04/10	No se utiliza	S	07/10	LETRA HEBREA TAV
S	04/11	No se utiliza	S	07/11	No se utiliza
S	04/12	No se utiliza	S	07/12	No se utiliza
S	04/13	No se utiliza	S	07/13	No se utiliza
S	04/14	No se utiliza	S	07/14	No se utiliza
S	04/15	No se utiliza	S	07/15	No se utiliza

## 8.8 El juego japonés kanji

Denominación: Juego japonés kanji

Registro: N.º 168

Número de caracteres: 6897 (multibyte)

FIGURE 25...[D25] = 20 CM



FIGURE 26...[D26] = 20 CM



FIGURE 27...[D27] = 20 CM



FIGURE 28...[D28] = 20 CM



FIGURE 29...[D29] = 20 CM

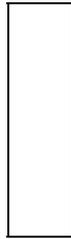


FIGURE 30...[D30] = 20 CM

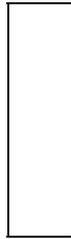


FIGURE 31...[D31] = 20 CM



FIGURE 32...[D32] = 20 CM



FIGURE 33...[D33] = 20 CM

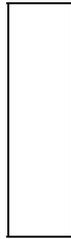


FIGURE 34...[D34] = 20 CM



FIGURE 35...[D35] = 20 CM



FIGURE 36...[D36] = 20 CM



## 8.9 El juego de caracteres japonés katakana

Denominación: Juego japonés katakana

Registro: N.º 13

Número de caracteres: 94

FIGURE 37...[D37] = 11.5 CM



P/S	Comb. de bits	Denominación o descripción	P/S	Comb. de bits	Denominación o descripción
S	02/00	Esta posición no se utiliza	S	05/00	MI KATAKANA
S	02/01	PUNTO KATAKANA	S	05/01	MU KATAKANA
S	02/02	CORCHETE EN ESCUADRA IZQUIERDO KATAKANA	S	05/02	ME KATAKANA
S	02/03	CORCHETE EN ESCUADRA DERECHO KATAKANA	S	05/03	MO KATAKANA
S	02/04	COMA KATAKANA	S	05/04	YA KATAKANA
S	02/05	SÍMBOLO DE CONJUNCIÓN KATAKANA	S	05/05	YU KATAKANA
S	02/06	WO KATAKANA	S	05/06	YO KATAKANA
S	02/07	A MINÚSCULA KATAKANA	S	05/07	RA KATAKANA
S	02/08	I MINÚSCULA KATAKANA	S	05/08	RI KATAKANA
S	02/09	U MINÚSCULA KATAKANA	S	05/09	RU KATAKANA
S	02/10	E MINÚSCULA KATAKANA	S	05/10	RE KATAKANA
S	02/11	O MINÚSCULA KATAKANA	S	05/11	RO KATAKANA
S	02/12	YA MINÚSCULA KATAKANA	S	05/12	WA KATAKANA
S	02/13	YU MINÚSCULA KATAKANA	S	05/13	N(M) KATAKANA
S	02/14	YO MINÚSCULA KATAKANA	S	05/14	SÍMBOLO DE SONIDO SONORO
S	02/15	TSU MINÚSCULA KATAKANA	S	05/15	SÍMBOLO DE SONIDO SEMISONORO
S	03/00	SÍMBOLO SONORO PROLONGADO	S	06/00	Queda en reserva
S	03/01	A KATAKANA	S	06/01	Queda en reserva
S	03/02	I KATAKANA	S	06/02	Queda en reserva
S	03/03	U KATAKANA	S	06/03	Queda en reserva
S	03/04	E KATAKANA	S	06/04	Queda en reserva
S	03/05	O KATAKANA	S	06/05	Queda en reserva
S	03/06	KA KATAKANA	S	06/06	Queda en reserva
S	03/07	KI KATAKANA	S	06/07	Queda en reserva
S	03/08	KU KATAKANA	S	06/08	Queda en reserva
S	03/09	KE KATAKANA	S	06/09	Queda en reserva
S	03/10	KO KATAKANA	S	06/10	Queda en reserva
S	03/11	SA KATAKANA	S	06/11	Queda en reserva
S	03/12	SHI KATAKANA	S	06/12	Queda en reserva
S	03/13	SU KATAKANA	S	06/13	Queda en reserva
S	03/14	SE KATAKANA	S	06/14	Queda en reserva
S	03/15	SO KATAKANA	S	06/15	Queda en reserva
S	04/00	TA KATAKANA	S	07/00	Queda en reserva
S	04/01	CHI KATAKANA	S	07/01	Queda en reserva
S	04/02	TSU KATAKANA	S	07/02	Queda en reserva
S	04/03	TE KATAKANA	S	07/03	Queda en reserva
S	04/04	TO KATAKANA	S	07/04	Queda en reserva
S	04/05	NA KATAKANA	S	07/05	Queda en reserva
S	04/06	NI KATAKANA	S	07/06	Queda en reserva
S	04/07	NU KATAKANA	S	07/07	Queda en reserva
S	04/08	NE KATAKANA	S	07/08	Queda en reserva
S	04/09	NO KATAKANA	S	07/09	Queda en reserva
S	04/10	HA KATAKANA	S	07/10	Queda en reserva
S	04/11	HI KATAKANA	S	07/11	Queda en reserva
S	04/12	FU KATAKANA	S	07/12	Queda en reserva
S	04/13	HE KATAKANA	S	07/13	Queda en reserva
S	04/14	HO KATAKANA	S	07/14	Queda en reserva
S	04/15	MA KATAKANA	S	07/15	Esta posición no se utiliza

## Anexo A

### Lista de juegos de caracteres registrados

(Este anexo es parte integrante de la presente Recomendación)

Reg. nº	Nombre del juego registrado	Tamaño (Nota 1)	Carácter final	G0	G1	G2	G3
165	Juego chino de caracteres gráficos	94 × 94	04/05	x	x	x	x
89	Juego primario arábigo de caracteres gráficos	94	06/11	x	x	x	x
168	Juego japonés Kanji de caracteres gráficos para intercambio de información (juego de 2 bytes) JIS X 0208-1990	94 × 94	04/02 (Nota 2)	x	x	x	x
150	Juego primario griego de caracteres gráficos	94	04/00	x	x	x	x
164	Juego suplementario hebreo	96	05/03		x	x	x
144	Juego suplementario cirílico	96	04/12		x	x	x
153	Juego suplementario ruso de caracteres gráficos	94	04/15		x	x	x
13	Juego japonés katakana	94	04/09		x	x	x
(Nota 3)	Juego suplementario griego	96			x	x	x

NOTAS

- 1 El juego de 94 ó 96 caracteres se aplica sólo a los juegos de caracteres gráficos de un solo byte. El juego de 94 × 94 se aplica al juego de caracteres gráficos de 2 bytes. Los juegos de control primarios son C0. Los juegos de control suplementario son C1. El código completo se denomina también «Sistema de codificación diferente del ISO 2022».
- 2 El carácter final del juego japonés kanji es el mismo que en el registro N° 87 añadiendo dos nuevos caracteres indicados por la adición del ESC 02/06 04/00.
- 3 Véase la nota al final del cuadro de códigos del juego suplementario griego (véase 8.6).

## Anexo B

### Directrices para generar y presentar los nombres de los caracteres y de las funciones de control en las Recomendaciones del CCITT

(Este anexo es parte integrante de la presente Recomendación)

#### B.1 Generalidades

Las directrices indicadas en este punto especifican las reglas para generar y presentar los nombres de los caracteres en la Recomendación T.52. Estas directrices ofrecen un modo uniforme de generar y presentar los nombres de los caracteres gráficos y de las funciones de control. Los nombres de los caracteres gráficos no se necesitan en los juegos ideográficos de dos bytes.

## B.2 Reglas para la presentación de caracteres y funciones de control

### Regla 1

Por convenio, sólo se utilizarán letras mayúsculas, espacio y guión para escribir los nombres de los caracteres.

### Regla 2

Los nombres de las funciones de control se acoplarán con un acrónimo compuesto por letras mayúsculas, y, si es necesario, por cifras. Una vez que se ha especificado el nombre por primera vez, el acrónimo puede utilizarse si es necesario en el resto del texto para mayor sencillez y claridad del mismo.

Excepcionalmente, pueden utilizarse acrónimos de caracteres gráficos cuya utilización ya existe y si la claridad lo exige, en particular en los cuadros de código.

### Ejemplos

Nombre: LOCKING-SHIFT TWO RIGHT

Abreviatura: LS2R

Nombre: SOFT-HYPHEN

Abreviatura: SHY

### Regla 3

En algunos casos el nombre de un carácter puede ir seguido por una declaración explicativa adicional que no forme parte del nombre. Estas declaraciones irán entre paréntesis y no en mayúsculas, salvo las iniciales de las palabras cuando sea necesario.

### Regla 4

El nombre de un carácter designa, siempre que sea posible, su significado habitual, por ejemplo, SIGNO MÁS. Cuando no es posible, los nombres deben describir formas, y no utilización, por ejemplo, FLECHA HACIA ARRIBA.

### Regla 5

En principio sólo se dará un nombre a cada carácter. Se permiten excepciones a esta regla cuando no existe otra solución razonable (por ejemplo, GUIÓN, MENOS).

### Regla 6

Los nombres se construirán a partir de un conjunto apropiado de los términos aplicables de la tabla siguiente y se ordenarán (en inglés) con arreglo a la secuencia de la tabla.

Escritura	Tamaño	Tipo	Atributo	Designación	Marca(s)	Calificador	Idioma
1	2	3	4	5	6	7	8

### Ejemplos de términos

Escritura: latina, cirílica

Tamaño: mayúscula, minúscula

Tipo: letra, ligadura, cifra

Atributo: final, terminal, afilado, corto, subíndice, vulgar

Designación: número, nombre habitual

Marca: acento agudo, iota minúscula debajo, cero volado

Calificador: signo, símbolo, abreviatura

Idioma: francés, inglés (letras minúsculas)

### Ejemplos de nombres

1            2    3            5                            7

LETRA LATINA A MAYÚSCULA CON ACENTO AGUDO

1            2                            3            5            8

LETRA CIRÍLICA IE MINÚSCULA UCRANIANA

7            5

SIGNO DE NÚMERO

4            5

GUIÓN DISCRECIONAL

1            2            3            7

SIGNO BLANDO CIRÍLICO MAYÚSCULO

5            4

LLAVE A LA IZQUIERDA

### Regla 7

Las letras de la escritura latina se representarán con su nombre por sus símbolos básicos (es decir, A, B, ... a, b, ...). Las letras de todas las demás escrituras se representarán por su transcripción en el idioma de la Recomendación publicada.

NOTA – Se pretende alinear los nombres de las letras con los de ISO/CEI 10646.

### Ejemplos

K :        LETRA LATINA K MAYÚSCULA

⸀ :        LETRA HEBREA ALEF

### Regla 8

En principio, cuando un carácter de una determinada escritura se utiliza en más de un idioma, no se especifica ningún nombre de idioma. Se admiten excepciones cuando de otro modo resulte ambigüedad. En este caso, el lenguaje se especifica al final entre paréntesis y en minúsculas.

### Ejemplo

I :        LETRA CIRÍLICA MAYÚSCULA (Bielorruso-Ucraniana) I

### Regla 9

Las letras que son elementos de un alfabeto completo se consideran diferentes aun si su forma es la misma; tendrán nombres diferentes.

### Ejemplos

A :        LETRA LATINA A MAYÚSCULA

A :        LETRA GRIEGA ALFA MAYÚSCULA

A :        LETRA CIRÍLICA A MAYÚSCULA

### Regla 10

Una letra de una escritura utilizada aisladamente en otra, en particular como símbolo gráfico en relación con unidades o dimensiones físicas, se considera como un carácter diferente de la letra de su alfabeto natural.

### Ejemplos

Ω :        SIGNO DE OHMIO

μ :        SIGNO MICRO

### **Regla 11**

Algunos caracteres tienen tradicionalmente un nombre compuesto por una o dos palabras. No se pretende modificar esta práctica.

### **Ejemplos**

ESPACIO, APÓSTROFO, DOS PUNTOS, A COMERCIAL, etc.

### **Regla 12**

En algunos casos, caracteres de una determinada escritura, a menudo signos de puntuación, se utilizan en otra con un significado diferente. En este caso, se dará al carácter el nombre habitual que designa el uso más general. El nombre habitual puede ir seguido en la lista de caracteres de la Recomendación por el nombre entre paréntesis que este carácter tiene en la escritura especificada por esta Recomendación concreta.

### **Ejemplo**

;: PUNTO Y COMA (Erotimatiko)