



UNION INTERNATIONALE DES TÉLÉCOMMUNICATIONS

**CCITT**

COMITÉ CONSULTATIF  
INTERNATIONAL  
TÉLÉGRAPHIQUE ET TÉLÉPHONIQUE

**T.51**

(09/92)

**ÉQUIPEMENTS TERMINAUX ET PROTOCOLES  
POUR LES SERVICES DE TÉLÉMATIQUE**

---

**JEUX DE CARACTÈRES LATINS CODÉS  
POUR SERVICES DE TÉLÉMATIQUE**



Recommandation T.51

---

## AVANT-PROPOS

Le CCITT (Comité consultatif international télégraphique et téléphonique) est un organe permanent de l'Union internationale des télécommunications (UIT). Il est chargé de l'étude des questions techniques, d'exploitation et de tarification, et émet à ce sujet des Recommandations en vue de la normalisation des télécommunications à l'échelle mondiale.

L'Assemblée plénière du CCITT, qui se réunit tous les quatre ans, détermine les thèmes d'études et approuve les Recommandations rédigées par ses Commissions d'études. Entre les Assemblées plénières, l'approbation des Recommandations par les membres du CCITT s'effectue selon la procédure définie dans la Résolution n° 2 du CCITT (Melbourne, 1988).

La Recommandation révisée T.51, élaborée par la Commission d'études VIII, a été approuvée le 18 septembre 1992 selon la procédure définie dans la Résolution n° 2.

---

## NOTES DU CCITT

- 1) Dans cette Recommandation, l'expression «Administration» est utilisée pour désigner de façon abrégée aussi bien une administration de télécommunications qu'une exploitation privée reconnue de télécommunications.
- 2) La liste des abréviations utilisées dans cette Recommandation se trouve dans l'annexe C.

© UIT 1993

Droits de reproduction réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ni utilisée sous quelque forme que ce soit et par aucun procédé, électronique ou mécanique, y compris la photocopie et les microfilms, sans l'accord écrit de l'UIT.

## Recommandation T.51

### JEUX DE CARACTÈRES LATINS CODÉS POUR SERVICES DE TÉLÉMATIQUE

(Malaga-Torremolinos, 1984; modifiée à Melbourne, 1988;  
révisée en 1992)

#### 1 Portée

##### 1.1 Le CCITT,

*considérant*

(a) l'interdépendance accrue des différents jeux de caractères et schémas de codage du CCITT dans les divers services de télématique;

(b) l'introduction de nouveaux services complémentaires comme le transcodage et l'interfonctionnement de divers services de télématique;

(c) qu'il y aurait avantage à avoir un seul répertoire unifié et un seul codage du jeu de caractères latins dans une Recommandation, pour servir de référence aux services de télématique;

(d) que les Recommandations T.61 et T.100/T.101 définissent les systèmes de codage des caractères respectivement pour le télétexte et le vidéotex;

(e) que la Recommandation T.50 spécifie la version internationale de référence (IRV) (*international reference version*) du jeu de caractères codés à 7 bits,

*recommande d'utiliser la présente Recommandation comme un document de référence*

vers lequel devrait évoluer la partie latine des jeux de caractères codés des services de télématique et qui permettrait d'obtenir des sous-répertoires de caractères codés et des mécanismes d'extension de code pour les différents services de télématique.

1.2 La présente Recommandation spécifie un jeu primaire et un jeu supplémentaire de caractères graphiques à 96 caractères. Quand divers services de télématique considèrent leurs jeux primaires et supplémentaires comme des jeux partiels de ceux qui sont spécifiés dans la présente Recommandation, il convient de faire en sorte qu'aucune position de code figurant dans l'un quelconque des tableaux de code spécifiés ne corresponde à plusieurs significations dans les différents services de télématique. Les sous-répertoires à 94 caractères du tableau de code supplémentaire sont spécifiés dans les Recommandations relatives aux services de télématique concernés (Recommandations T.61 et T.101).

1.3 La présente Recommandation indique les séquences d'échappement pour désigner les jeux primaires et supplémentaires de caractères graphiques à utiliser selon les techniques d'extension de code spécifiées.

1.4 Les jeux de caractères non latins font l'objet de la Recommandation de la série T.52.

1.5 La présente Recommandation décrit les mécanismes d'extension de code qui concernent les services de télématique existants. Des mécanismes supplémentaires seront inclus dans la présente Recommandation à mesure que cela sera nécessaire pour un ou plusieurs services de télématique. La présente Recommandation se propose d'inclure un superjeu de référence à jour de tous les mécanismes d'extension de code utilisés par les systèmes de codage de caractères dans les différents services de télématique.

1.6 Dans la présente Recommandation, les tableaux de code à 7 bits décrits peuvent être utilisés dans un système à 7 bits ou à 8 bits, avec les mécanismes d'extension de code applicables qui sont spécifiés dans d'autres Recommandations concernant des services de télématique déterminés.

1.7 La présente Recommandation contient un superjeu unifié du répertoire des caractères alphanumériques alphabétiques latins (voir l'annexe A).

1.8 La présente Recommandation contient un tableau des jeux de caractères et de commandes utilisés pour les services de télématique du CCITT (voir l'annexe B).

1.9 Il n'existe pas dans la présente Recommandation de clause de conformité spécifiant des jeux partiels obligatoires et facultatifs des mécanismes d'extension de code et des jeux de caractères codés. Les conditions de conformité feront l'objet d'autres Recommandations du CCITT pour chaque service de télématique.

## 2 Jeux de caractères graphiques

### 2.1 *Jeu primaire*

2.1.1 Le jeu primaire de caractères graphiques spécifié à la figure 1/T.51 est identique à celui de la version internationale de référence du jeu de caractères codés à 7 bits de la Recommandation T.50.

2.1.2 Le jeu primaire est désigné G0 par la séquence ESC 2/8 4/2. Il peut être aussi désigné G1, G2 ou G3 respectivement par les séquences ESC 2/9 4/2, ESC 2/10 4/2 ou ESC 2/11 4/2. Voir le § 3 qui décrit les techniques d'extension de code.

Pour les terminaux utilisés pour les services télématiques qui font référence à la version de 1988 de la Recommandation T.51, le jeu primaire est désigné G0 par la séquence ESC 2/8 4/0 ou bien G1, G2, G3, par les séquences ESC 2/9 4/0, ESC 2/10 4/0, ESC 2/11 4/0 respectivement.

### 2.2 *Jeu supplémentaire*

2.2.1 Le jeu supplémentaire de caractères graphiques est spécifié à la figure 2/T.51.

2.2.2 Les positions de code non attribuées pourront être normalisées ultérieurement et seront attribuées quand cela sera reconnu nécessaire.

2.2.3 Le jeu supplémentaire de caractères graphiques est désigné G2 par la séquence ESC 2/14 5/2. Il peut aussi être désigné G1 ou G3 respectivement par les séquences ESC 2/13 5/2 ou ESC 2/15 5/2.

Pour les terminaux utilisés pour les services télématiques qui font référence à la version de 1988 de la Recommandation T.51, le jeu supplémentaire est désigné G2 par la séquence ESC 2/10 6/2 ou bien G0, G1, G2, G3 par les séquences ESC 2/8 6/2, ESC 2/9 6/2, ESC 2/11 6/2 respectivement.

### 2.2.4 *Remarques relatives aux jeux primaires et supplémentaires de caractères graphiques (figures 1/T.51 et 2/T.51)*

Dans les figures, le numéro encerclé désigne le numéro de la remarque de la liste ci-après.

*Remarque 1* – Tous les caractères de la colonne 4 des jeux supplémentaires sont des caractères sans espacement. Il s'agit de signes diacritiques.

*Remarque 2* – Les positions de code hachurées sont réservées pour normalisation ultérieure par le CCITT.

*Remarque 3* – Les terminaux utilisés pour les services de télématique définis actuellement par le CCITT peuvent émettre et recevoir les codes 2/6 et 2/4 du jeu supplémentaire respectivement pour le SIGNE NUMÉRO et le SIGNE DOLLAR. Quand ils reçoivent les codes 2/3 et 2/4 du jeu primaire de caractères graphiques, les terminaux peuvent les interpréter respectivement comme # et æ. Pour les applications futures dans les services de télématique, il convient d'utiliser les codes correspondants du SIGNE NUMÉRO, du SIGNE MONÉTAIRE et du SIGNE DOLLAR (voir les figures 1/T.51 et 2/T.51).

*Remarque 4* – Les terminaux utilisés pour les services de télématique définis par le CCITT doivent émettre seulement les codes suivants du jeu supplémentaire: 4/1 suivi de ESPACE pour un accent grave isolé, 4/3 suivi de ESPACE pour un accent circonflexe isolé et 4/4 suivi de ESPACE pour un tilde isolé. Quand un terminal de télématique est capable de recevoir et d'interpréter les codes 6/0, 5/14 et 7/14 du jeu primaire de caractères graphiques, il doit les interpréter respectivement comme étant un ACCENT GRAVE, un ACCENT CIRCONFLEXE et un TILDE.

*Remarque 5* – Cette position de code est réservée et elle ne doit pas être utilisée.

*Remarque 6* – Les services de télématique actuels peuvent interpréter ce caractère comme un soulignement sans espacement. Le caractère filet sans espacement n'est jamais utilisé seul, mais toujours en association avec un autre caractère graphique pour représenter la mise en valeur graphique soulignée du caractère associé. Le caractère filet sans espacement peut être combiné à tout caractère graphique du répertoire, y compris une lettre accentuée, un umlaut ou un espace. Il est recommandé de mettre en œuvre la fonction «soulignement» au moyen de la fonction de commande SGR(4) au lieu du caractère graphique «filet sans espacement». L'un et l'autre doivent cependant être interprétés correctement lorsqu'ils sont reçus.

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
	0	1	2	3	4	5	6	7
b <sub>4</sub>	b <sub>3</sub>	b <sub>2</sub>	b <sub>1</sub>					
0	0	0	0	0				0 @ P ' p
0	0	0	1	1			!	1 A Q a q
0	0	1	0	2			"	2 B R b r
0	0	1	1	3			# <sup>③</sup>	3 C S c s
0	1	0	0	4			\$ <sup>③</sup>	4 D T d t
0	1	0	1	5			%	5 E U e u
0	1	1	0	6			&	6 F V f v
0	1	1	1	7			'	7 G W g w
1	0	0	0	8			(	8 H X h x
1	0	0	1	9			)	9 I Y i y
1	0	1	0	10			*	: J Z j z
1	0	1	1	11			+	; K [ k {
1	1	0	0	12			,	< L \
1	1	0	1	13			-	= M ] m }
1	1	1	0	14			.	> N ^ n ~ <sup>④</sup>
1	1	1	1	15			/	? O _ o

T0811620-93

*Remarque* – Les remarques relatives à cette figure sont placées dans le § 2.2.4.

FIGURE 1/T.51

**Jeu primaire de caractères graphiques  
pour services de télématique**

(représentation codée appelée pour les caractères des colonnes 2 à 7  
du tableau de code)

				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
					0	1	2	3	4	5	6	7
b <sub>4</sub>	b <sub>3</sub>	b <sub>2</sub>	b <sub>1</sub>									
0	0	0	0	0			NBSP	°	⑤	–	Ω	K
0	0	0	1	1			ı	±	‘	¹	Æ	æ
0	0	1	0	2			ç	²	˘	®	Ð	đ
0	0	1	1	3			£	³	^	©	ₐ	ð
0	1	0	0	4			③	x	~	™	Ĥ	ĥ
0	1	0	1	5			¥	μ	–	♪	②	ı
0	1	1	0	6			③	¶	˘	¬	IJ	ij
0	1	1	1	7			§	·	·	ı	Ł	ł
1	0	0	0	8			α	÷	¨	②	Ł	ł
1	0	0	1	9			‘	’	⑤	②	Ø	ø
1	0	1	0	10			“	”	°	②	Œ	œ
1	0	1	1	11			«	»	˘	②	Œ	œ
1	1	0	0	12			←	¼	⑥	⅛	þ	þ
1	1	0	1	13			↑	½	”	⅜	ƒ	ƒ
1	1	1	0	14			→	¾	˘	⅝	ŋ	ŋ
1	1	1	1	15			↓	¿	˘	⅞	'n	SHY

① | T0811630-93

Remarque – Les remarques relatives à cette figure sont placées dans le § 2.2.4.

FIGURE 2/T.51  
**Second jeu supplémentaire de caractères graphiques  
pour services de télématique**  
(représentation codée appelée pour les caractères des colonnes 2 à 7  
du tableau de code)

### **3 Techniques d'extension de code**

#### *3.1 Considérations générales*

3.1.1 Des techniques d'extension de code sont nécessaires pour la désignation de divers jeux de caractères graphiques ou de commande et leur appel dans le jeu à 7 bits ou à 8 bits utilisé. Ces techniques sont tirées de la norme ISO 2022.

3.1.2 La présente Recommandation décrit seulement les techniques d'extension de code actuellement spécifiées pour les services de télématique existants. D'autres techniques seront ultérieurement incorporées à mesure qu'elles seront définies pour utilisation dans un ou plusieurs services de télématique.

#### *3.2 Définitions*

Les définitions suivantes s'appliquent aux techniques d'extension de code décrites dans la présente Recommandation.

##### **3.2.1 combinaison binaire**

Ensemble ordonné d'éléments binaires (bits) utilisé pour la représentation des caractères.

##### **3.2.2 multiplet**

Série d'éléments binaires traités comme un tout et dont la longueur est indépendante des techniques de redondance ou d'encadrement.

##### **3.2.3 caractère**

Élément d'un ensemble employé pour organiser, commander ou représenter des données.

##### **3.2.4 jeu de caractères codés; code**

Ensemble de règles non ambiguës qui définissent un jeu de caractères et établissent une correspondance biunivoque entre les caractères du jeu et leur représentation par une ou plusieurs combinaisons binaires.

##### **3.2.5 extension de code**

Techniques de codage pour des caractères qui ne font pas partie du jeu de caractères d'un code donné.

##### **3.2.6 grille de code**

Tableau montrant les caractères alloués à chaque combinaison binaire d'un code.

##### **3.2.7 caractère de commande**

Fonction de commande dont la représentation codée est formée d'une seule combinaison binaire.

##### **3.2.8 fonction de commande**

Action qui affecte l'enregistrement, le traitement, la transmission ou l'interprétation des données et dont la représentation codée est formée d'une ou de plusieurs combinaisons binaires.

##### **3.2.9 désigner**

Action de désigner un jeu de caractères qui doit être représenté, dans certains cas immédiatement, et dans d'autres, au moment de l'apparition d'une autre fonction de commande, dans des conditions déterminées.

##### **3.2.10 représentation à $n$ éléments**

Caractéristique indiquant le nombre d'éléments binaires utilisé pour représenter un caractère dans un système de traitement ou de transmission de données ou dans une partie d'un tel système.

### 3.2.11 **séquence d'échappement**

Chaîne d'éléments binaires utilisée à des fins de commande dans les procédures d'extension de code et qui est constituée d'une ou plusieurs combinaisons d'éléments binaires. La première de ces combinaisons représente le caractère ÉCHAPPEMENT (1/11).

### 3.2.12 **caractère final**

Combinaison d'éléments binaires qui termine une séquence d'échappement.

### 3.2.13 **caractère graphique**

Caractère, autre qu'une fonction de commande, qui a une représentation visuelle normalement manuscrite, imprimée ou affichée et dont la représentation codée est formée d'une ou plusieurs combinaisons binaires.

### 3.2.14 **caractère intermédiaire**

Caractère dont la combinaison d'éléments binaires apparaît entre celle du caractère ÉCHAPPEMENT et celle du caractère final dans une séquence d'échappement formée de plus de deux combinaisons d'éléments binaires.

### 3.2.15 **appeler**

Action par laquelle on obtient qu'un jeu de caractères désigné soit représenté par les combinaisons d'éléments binaires spécifiées toutes les fois que ces combinaisons d'éléments apparaissent, et ceci jusqu'à l'apparition d'une fonction spécifiée d'extension de code appropriée.

### 3.2.16 **position**

Élément d'une grille de code repéré par ses numéros de colonne et de ligne.

### 3.2.17 **représenter**

- a) Action d'utiliser une combinaison d'éléments binaires déterminée comme signifiant un caractère d'un jeu qui a été désigné et appelé; ou
- b) Action d'utiliser une séquence d'échappement comme signifiant une fonction de commande supplémentaire.

## 3.3 *Services d'extension de code*

Ces services sont décrits à la figure 3/T.51 pour la représentation à 7 bits et à la figure 4/T.51 pour la représentation à 8 bits. Ils comprennent les fonctions suivantes:

- a) désignation et appel des jeux de commande C0 et C1 au moyen des séquences d'échappement appropriées indiquées au § 3.4;
- b) désignation d'un jeu de caractères graphiques G0 au moyen de la séquence d'échappement appropriée indiquée au § 3.4;
- c) désignation de trois jeux G (G1, G2 et G3) au maximum au moyen des séquences d'échappement appropriées indiquées au § 3.4;
- d) appel des jeux graphiques désignés au moyen de fonctions d'inversion avec ou sans verrouillage indiquées au § 3.5;
- e) désignation et appel d'un code complet au moyen de la séquence d'échappement appropriée indiquée au § 3.4.

## 3.4 *Types de jeux de caractères*

Plusieurs types de jeux de caractères de commande et de caractères graphiques peuvent être désignés et appelés dans un système à 7 ou 8 bits. Ils sont énumérés au tableau 3/T.51 et définis ci-dessous. Un jeu de caractères de commande ou graphiques donné peut être désigné par une séquence d'échappement terminée par un caractère final F d'une des combinaisons binaires 4/0 à 7/14, propre au jeu de caractères à désigner. Les caractères finals sont attribués par l'ISO et inscrits dans le «Registre international de jeux de caractères codés à utiliser avec des séquences d'échappement» de l'ISO.



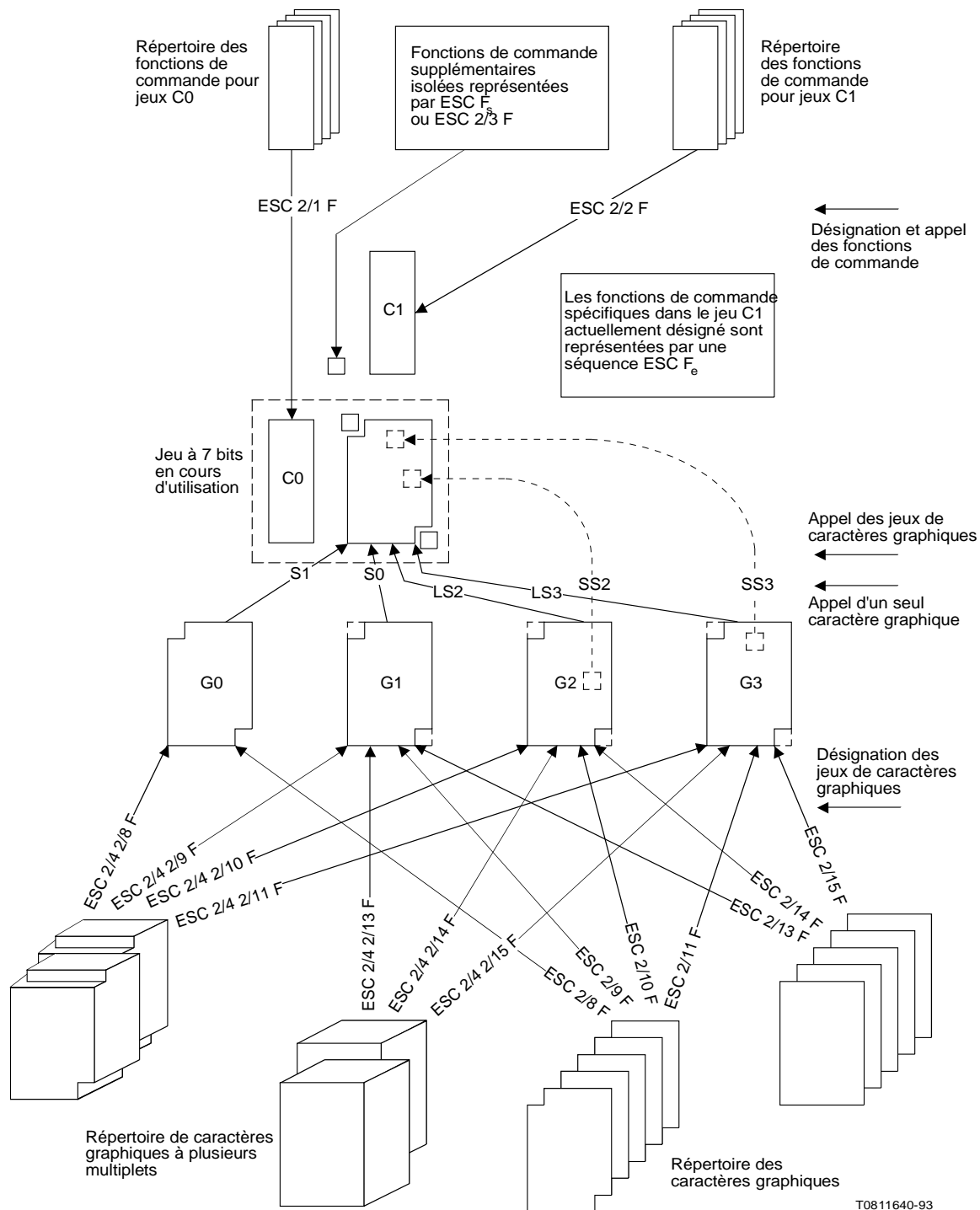


FIGURE 3/T.51  
**Extension de code dans une représentation à 7 bits**  
 (montrant toutes les fonctions d'inversion)

3.4.1 Jeu C0 de 32 caractères de commande: (combinaisons binaires 0/0 à 1/15). Un jeu C0 est désigné et appelé par la séquence ESC 2/1 F, où F identifie un jeu C0 enregistré.

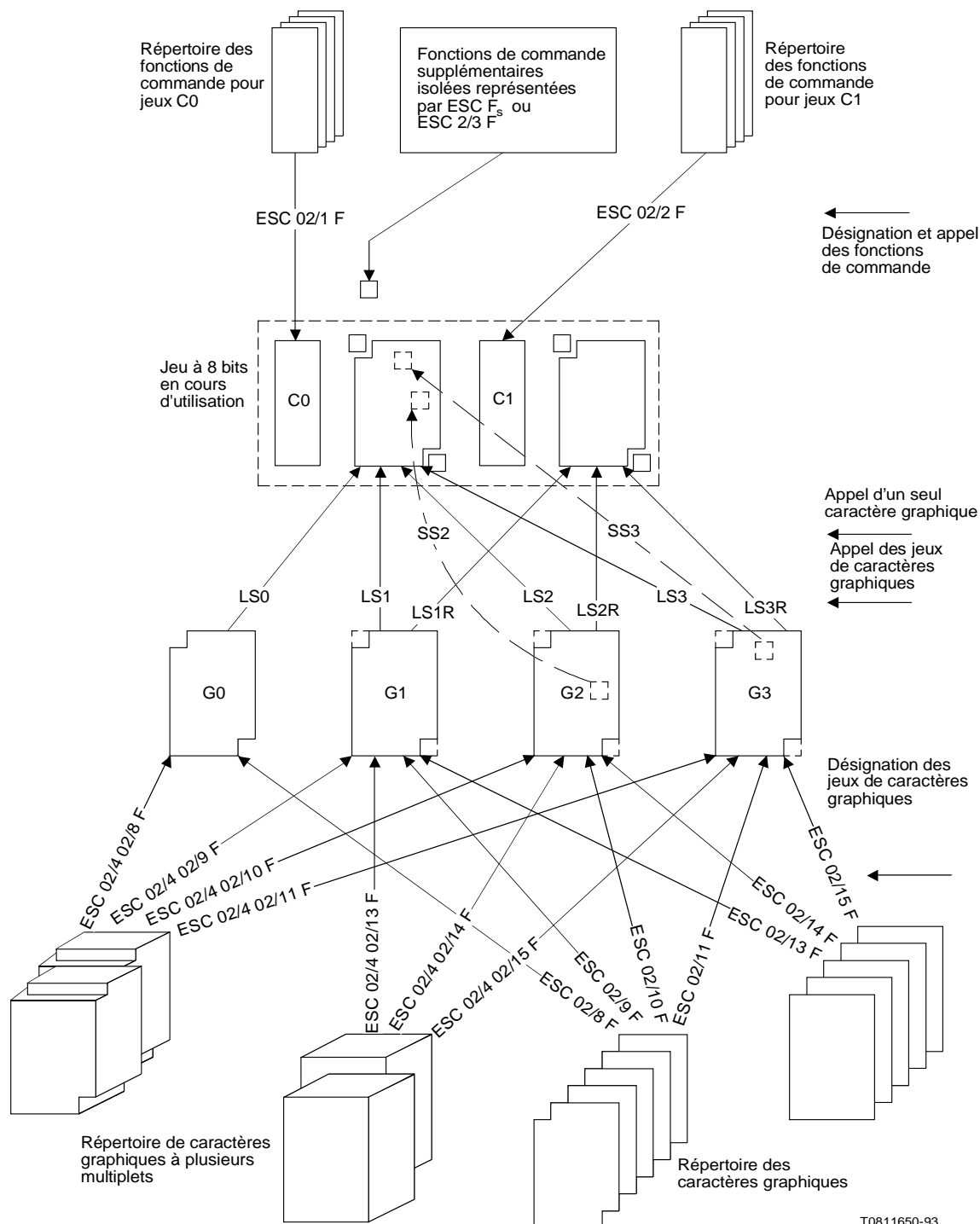


FIGURE 4/T.51  
**Extension de code dans une représentation à 8 bits**  
 (montrant toutes les possibilités d'inversion)

3.4.2 Jeu C1 de 32 caractères de commande: (combinaisons binaires 8/0 à 9/15 dans une représentation à 8 bits, ESC 4/0 à ESC 5/15 dans une représentation à 7 bits). Un jeu C1 est désigné et appelé par la séquence ESC 2/2 F, où F identifie un jeu C1 enregistré.

3.4.3 Jeu G0 de 94 caractères graphiques: (combinaisons binaires 2/1 à 7/14).

3.4.4 Jeux G1, G2 et G3 de 94 caractères graphiques: (combinaisons binaires 2/1 à 7/14 ou 10/1 à 15/14). Un jeu enregistré de 94 caractères graphiques peut être désigné par la séquence d'échappement ESC 2/8 F, ESC 2/9 F, ESC 2/10 F ou ESC 2/11 F, où F identifie le jeu désigné, pour être utilisé respectivement comme un jeu G0, G1, G2 ou G3.

3.4.5 Jeux G1, G2 et G3 de 96 caractères graphiques: (combinaisons binaires 2/0 à 7/15 ou 10/0 à 15/15). Un jeu enregistré de 96 caractères graphiques peut être désigné par la séquence d'échappement ESC 2/13 F, ESC 2/14 F ou ESC 2/15 F, où F identifie le jeu désigné, pour être utilisé respectivement comme un jeu G1, G2 ou G3.

3.4.6 Jeu G0 à plusieurs multiplètes: jeu comprenant plus de 94 caractères graphiques représentés chacun par plusieurs combinaisons binaires de 2/1 à 7/14. La séquence de désignation est ESC 2/4 2/8 F.

3.4.7 Jeux G1, G2 et G3 à plusieurs multiplètes: jeux de plus de 94 caractères graphiques représentés chacun par plusieurs combinaisons binaires de 2/1 à 7/14 ou de 10/1 à 15/14. Un jeu à plusieurs multiplètes enregistré comprenant plus de 94 caractères graphiques peut être désigné par la séquence d'échappement ESC 2/4 F, ESC 2/4 2/9 F, ESC 2/4 2/10 F ou ESC 2/4 2/11 F, où F identifie le jeu désigné, pour être utilisé respectivement comme un jeu G0, G1, G2 ou G3.

3.4.8 Jeux G1, G2 et G3 à plusieurs multiplètes: jeux de plus de 96 caractères graphiques représentés chacun par plusieurs combinaisons binaires de 2/0 à 7/15 ou de 10/0 à 15/15. Un jeu à plusieurs multiplètes enregistré de ce type, identifié par un caractère final F peut être désigné par la séquence d'échappement ESC 2/4 2/13 F, ESC 2/4 2/14 F ou ESC 2/4 2/15 F pour être utilisé respectivement comme un jeu G1, G2 ou G3.

3.4.9 Code complet: ce code comprend toutes les combinaisons binaires de 0/0 à 7/15 dans une représentation à 7 bits ou de 0/0 à 15/15 dans une représentation à 8 bits. Un code complet identifié par un caractère final F peut être désigné et appelé par la séquence d'échappement ESC 2/5 F.

*Remarque* – Le code complet est maintenant appelé dans la norme ISO 2022 «système de codage différent de celui de la norme ISO 2022».

### 3.5 *Fonctions d'appel*

A la suite de la désignation d'un jeu G0, G1, G2 ou G3 comme spécifié au § 3.4, l'un quelconque de ces jeux doit être appelé dans le tableau de code à 7 bits ou à 8 bits en cours d'utilisation. Pour cela, on utilise les fonctions d'inversion avec ou sans verrouillage énumérées au tableau 4/T.51. Le codage de ces fonctions est indiqué au tableau 5/T.51.

#### 3.5.1 *Utilisation des fonctions d'inversion avec verrouillage*

Il existe sept fonctions d'inversion avec verrouillage, indiquées aux tableaux 4/T.51 et 5/T.51. Une fonction d'inversion avec verrouillage appelle le jeu G0, G1, G2 ou G3 pertinent dans les colonnes 2 à 7 ou dans les colonnes 10 à 15 (code à 8 bits seulement) afin de remplacer le jeu G précédemment appelé. L'apparition d'une telle fonction ne doit affecter ni les combinaisons binaires qui figurent dans une séquence d'échappement quelconque ni celles qui suivent la fonction d'inversion simple SS2 ou SS3. Si un jeu donné a été déjà appelé, l'utilisation de la fonction d'inversion avec verrouillage n'a aucun effet.

#### 3.5.2 *Utilisation des fonctions d'inversion simple*

La fonction d'inversion simple SS2 doit appeler un caractère du dernier jeu G2 désigné. De même, la fonction SS3 appellera un caractère du dernier jeu G3 désigné. En cas d'utilisation de jeux de caractères graphiques à multiplète unique, ces appels modifient seulement la signification de la première combinaison binaire suivante et lui attribuent la signification de la combinaison binaire correspondante du jeu G2 ou G3. La combinaison binaire autorisée à suivre SS2 ou SS3 est limitée à une combinaison des colonnes 2 à 7. Si on utilise une fonction d'inversion simple pour appeler un caractère d'un jeu à plusieurs multiplètes, la fonction d'inversion affectera plusieurs combinaisons binaires pour représenter ce caractère. L'utilisation de la fonction d'inversion simple n'affecte pas l'état d'inversion actuel établi par une fonction d'inversion avec verrouillage.

TABLEAU 3/T.51

## Types de jeux de caractères

Description	Jeu de caractères	Séquence de désignation	Combinaisons binaires	
			Représentation à 7 bits	Représentation à 8 bits
Jeux de 32 caractères de commande (remarque 1)	C0 C1	ESC 2/1 F ESC 2/2 F	0/0 à 1/15 ESC 4/1 à ESC 5/15	00/00 à 01/15 08/00 à 09/15
Jeux de 94 caractères graphiques	G0	ESC 2/8 F	2/1 à 7/14	02/01 à 07/14
	G1 G2 G3	ESC 2/9 F ESC 2/10 F ESC 2/11 F	2/1 à 7/14	02/01 à 07/14 ou 10/01 à 15/14
	G1 G2 G3	ESC 2/13 F ESC 2/14 F ESC 2/15 F	2/0 à 7/15	02/00 à 07/15 ou 10/00 à 15/15
Jeux de plus de 94 caractères graphiques représentés chacun par plusieurs multiplètes	G0	ESC 2/4 F (remarque 2) ESC 2/4 2/8 F	2/1 à 7/14	02/01 à 07/14
	G1 G2 G3	ESC 2/4 2/9 F ESC 2/4 2/10 F ESC 2/4 2/11 F	2/1 à 7/14	02/01 à 07/14 ou 10/01 à 15/14
Jeux de plus de 96 caractères graphiques représentés chacun par plusieurs multiplètes	G1 G2 G3	ESC 2/4 2/13 F ESC 2/4 2/14 F ESC 2/4 2/15 F	2/0 à 7/15	02/00 à 07/15 ou 10/00 à 15/15
Code complet		ESC 2/5 F	0/0 à 7/15	00/00 à 15/15

*Remarque 1* – Les jeux de commande C0 et C1 et les codes complets sont simultanément désignés et appelés par les séquences d'échappement pertinentes indiquées.

*Remarque 2* – Les jeux de caractères à plusieurs multiplètes doivent être désignés par des séquences d'échappement à quatre caractères. Toutefois, les séquences d'échappement à trois caractères indiquées ci-après ont été enregistrées par le passé et leur utilisation est valable pour les jeux de caractères à plusieurs multiplètes enregistrés:

ESC 2/4 4/0;  
ESC 2/4 4/1;  
ESC 2/4 4/2.

TABLEAU 4/T.51

**Attribution des fonctions d'inversion  
aux jeux de caractères graphiques devant être appelés**

Jeu	Fonctions d'inversion avec verrouillage		Fonctions d'inversion sans verrouillage
	Colonnes 2 à 7 du code à 7 bits ou à 8 bits	Colonnes 10 à 15 du code à 8 bits	Colonnes 2 à 7 du code à 7 bits ou à 8 bits
G0	SI(7 bits), LS0(8 bits)	–	–
G1	SO(7 bits), LS1(8 bits)	LS1R	–
G2	LS2	LS2R	SS2
G3	LS3	LS3R	SS3

TABLEAU 5/T.51

**Codage des fonctions d'inversion**

Fonction d'inversion	Codage
Inversion simple deux	SS2
Inversion simple trois	SS3
En code SI(7 bits), inversion avec verrouillage zéro	LS0(8 bits)
Hors code SO(7 bits), inversion avec verrouillage un	LS1(8 bits)
Inversion avec verrouillage un droit	LS1R
Inversion avec verrouillage deux	LS2
Inversion avec verrouillage deux droit	LS2R
Inversion avec verrouillage trois	LS3
Inversion avec verrouillage trois droit	LS3R

ANNEXE A

(à la Recommandation T.51)

**Superjeu du répertoire des caractères graphiques alphabétiques latins**

A.1 La présente annexe contient un superjeu unifié du répertoire des caractères graphiques alphabétiques latins.

Chaque caractère graphique est identifié au moyen du système d'identification analogue à celui de la Recommandation T.61 (voir le § A.2).

A.2 *Système d'identification*

On a mis au point un système qui permet d'identifier et de décrire chaque caractère graphique ou chaque fonction de commande. Ce système est représenté sur la figure A-1/T.51.

L'identificateur est constitué de deux lettres et de deux chiffres.

La première lettre indique l'alphabet, la langue, etc.

La seconde lettre indique la lettre d'un alphabet ou, dans le cas d'un caractère non alphabétique ou d'une fonction de commande, leur catégorie.

Le premier chiffre indique si la lettre placée en seconde position est une lettre accentuée, si le signe diacritique est au-dessus ou au-dessous de cette lettre, etc. Quand la première lettre est C, N ou S, ce chiffre n'a aucune signification particulière.

Le second chiffre indique si la lettre est une lettre majuscule ou minuscule (chiffre pair ou impair respectivement). Quand la première lettre est C, N ou S, le fait que ce chiffre soit pair ou impair n'a aucune signification.

La numérotation est employée de façon systématique de telle sorte que chaque signe diacritique soit toujours affecté du même numéro.

Le principe de numérotation est défini dans le tableau A-1/T.51.

TABLEAU A-1/T.51

**Principe de numérotation appliqué pour les caractères alphabétiques**

Élément	Minuscule	Majuscule
Pas de signe diacritique	01	02
Accent aigu	11	12
Accent grave	13	14
Accent circonflexe	15	16
Tréma ou umlaut	17	18
Tilde	19	20
Accent circonflexe inversé	21	22
Signe de voyelle brève	23	24
Double accent aigu	25	26
Rond	27	28
Point	29	30
Signe de voyelle longue	31	32
Cédille	41	42
Ogonek	43	44
Ligature	51	52
Symbole spécial	61, 63, etc.	62, 64, etc.

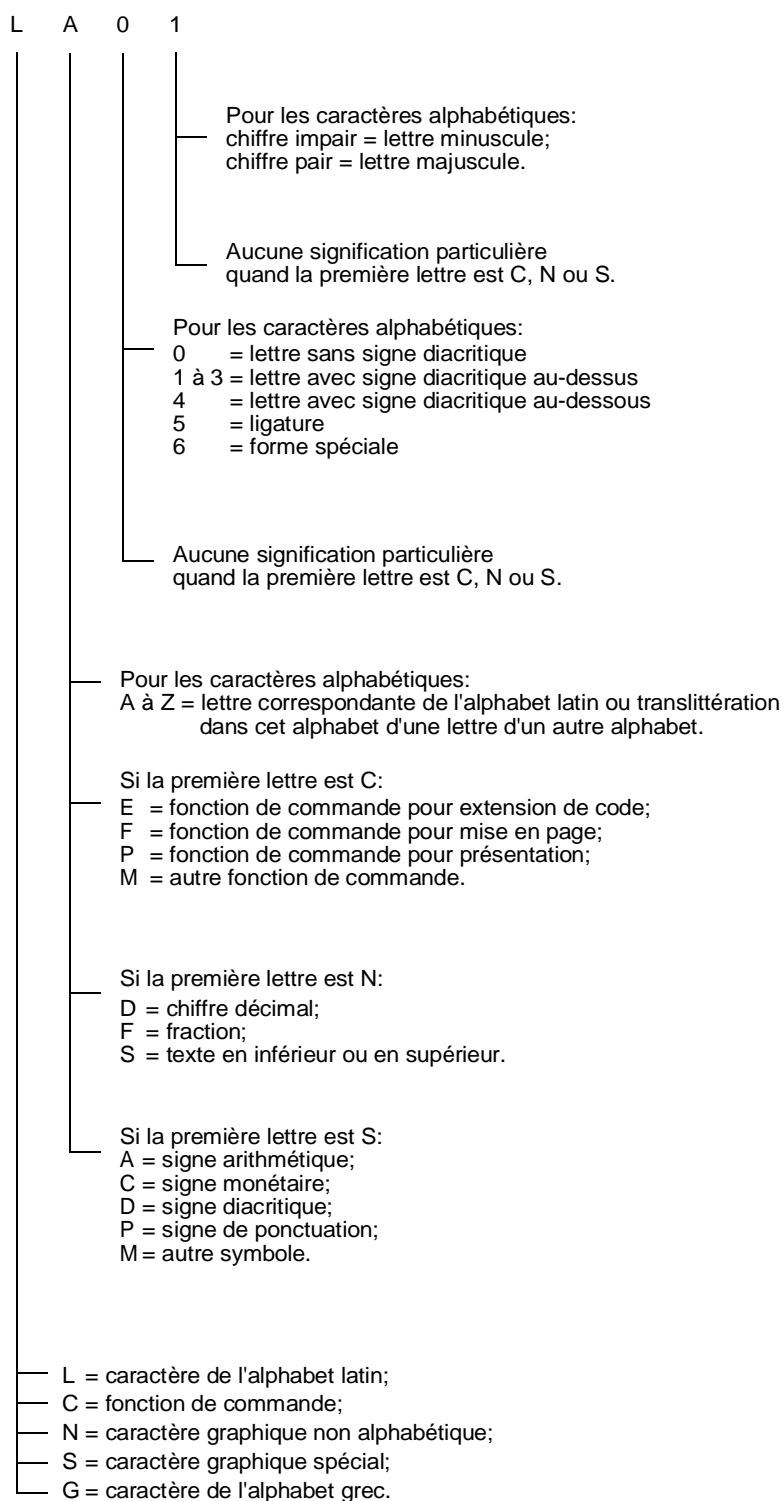


FIGURE A-1/T.51  
**Système d'identification**

A.3 *Combinaison de signes diacritiques et de lettres de l'alphabet de base*

La figure A-2/T.51 donne les combinaisons de signes diacritiques et de lettres de l'alphabet de base qui sont définies dans la présente annexe. La figure montre également les ligatures et d'autres caractères.

Lettre de l'alphabet de base	Accent aigu	Accent grave	Accent circonflexe	Tréma ou umlaut	Tilde	Accent circonflexe inversé	Voyelle brève	Double accent aigu	Rond	Point	Signe de voyelle longue	Cédilla	Ogonek	Ligature	Autres
a A	á Á	à À	â Â	ä Ä	ã Ã		ǎ Ǟ		â Ǻ		ā Ā		ą Ą	æ Æ	
b B															
c C	ć Ć		ĉ Ĉ			č Č				ć Ć		ç Ç			
d D						ď Ď									đ Đđ
e E	é É	è È	ê Ê	ë Ë		ě Ě				é É	ē Ē		ę Ę		
f F															
g G	ǵ		ĝ Ĝ				ǵ Ğ			ǵ Ğ		ǵ			
h H			ĥ Ĥ												ħ Ħ
i I	í Í	ì Ì	î Î	ï Ï	ĩ Ĩ					í Í	ī Ī		ı İ	ij IJ	ı
j J			ĵ Ĵ												
k K												ķ Ķ			κ
l L	ĺ Ľ					ļ Ļ						ł Ł			ℓ ℓ ℓ ℓ
m M															
n N	ń Ń				ñ Ñ	ň Ň						ņ Ņ			ŋ Ŋ
o O	ó Ó	ò Ò	ô Ô	ö Ö	õ Õ			ő Ő			ō Ō			œ Œ	ø Ø
p P															
q Q															
r R	ŕ Ŗ					ř Ř						ŗ Ŗ			
s S	ś Ś		ŝ Ś			š Š						ş Ş			ß
t T						ť Ť						ţ Ţ			ƚ ƚ ƚ ƚ
u U	ú Ú	ù Ù	û Û	ü Ü	ů Ů		ǔ Ů	ú Ú	û Û	ü Ü	ū Ū		ų Ų		
v V															
w W			ŵ Ŵ												
x X															
y Y	ý Ý		ÿ Ŷ	ÿ Ÿ											
z Z	ź Ź					ž Ž				ż Ż					

FIGURE A-2/T.51

T0816900-94

Utilisation de caractères alphabétiques avec des signes diacritiques, ligatures ou autres



#### A.4 Spécification du superjeu du répertoire des caractères latins

##### Explications sur la représentation codée

- Le préfixe P indique le tableau de code primaire.
- Le préfixe S indique le tableau de code supplémentaire.
- L'absence de préfixe indique le tableau de code T.50 (pour les caractères ESPACE et EFFACEMENT).

##### Remarques sur la mise en œuvre du répertoire dans les services de télématique actuels

- (1) Non utilisé dans le service télétexte actuel (voir la Recommandation T.61).
- (2) Non utilisé dans l'un quelconque des services de télématique actuels.
- (3) A l'heure actuelle, utilisé exclusivement dans la syntaxe de données III pour le vidéotex, Recommandation T.101.

##### Remarques générales

- a) Le répertoire des caractères latins pour le télétexte (voir la Recommandation T.61) est représenté par ce superjeu de répertoire, sous réserve des exceptions signalées par les remarques (1), (2) et (3) ci-dessus.
- b) Le répertoire des caractères latins de la syntaxe de données I pour le vidéotex (Recommandation T.101) est représenté par les caractères du jeu primaire, sous réserve du remplacement de la BARRE OBLIQUE INVERSÉE par le SIGNE YEN.
- c) Le répertoire des caractères latins de la syntaxe de données II pour le vidéotex (Recommandation T.101) est représenté par ce superjeu de répertoire, sous réserve des exceptions signalées par les remarques (2) et (3) ci-dessus, plus quelques caractères qui ne relèvent pas du codage défini par le jeu primaire et par le jeu supplémentaire de la présente Recommandation.
- d) Le répertoire des caractères latins de la syntaxe de données III pour le vidéotex (Recommandation T.101) est représenté en totalité par ce superjeu de répertoire.

#### A.4.1 Caractères alphabétiques latins

Identificateur	Nom ou description	Représentation codée
LA01	Lettre latine minuscule a	P 6/1
LA02	Lettre latine majuscule A	P 4/1
LA11	Lettre latine minuscule a avec accent aigu	S 4/2 P 6/1
LA12	Lettre latine majuscule A avec accent aigu	S 4/2 P 4/1
LA13	Lettre latine minuscule a avec accent grave	S 4/1 P 6/1
LA14	Lettre latine majuscule A avec accent grave	S 4/1 P 4/1
LA15	Lettre latine minuscule a avec accent circonflexe	S 4/3 P 6/1
LA16	Lettre latine majuscule A avec accent circonflexe	S 4/3 P 4/1
LA17	Lettre latine minuscule a avec tréma ou umlaut	S 4/8 P 6/1
LA18	Lettre latine majuscule A avec tréma ou umlaut	S 4/8 P 4/1
LA19	Lettre latine minuscule a avec tilde	S 4/4 P 6/1
LA20	Lettre latine majuscule A avec tilde	S 4/4 P 4/1
LA23	Lettre latine minuscule a avec signe de voyelle brève	S 4/6 P 6/1
LA24	Lettre latine majuscule A avec signe de voyelle brève	S 4/6 P 4/1
LA27	Lettre latine minuscule a avec rond	S 4/10 P 6/1
LA28	Lettre latine majuscule A avec rond	S 4/10 P 4/1
LA31	Lettre latine minuscule a avec signe de voyelle longue	S 4/5 P 6/1
LA32	Lettre latine majuscule A avec signe de voyelle longue	S 4/5 P 4/1
LA43	Lettre latine minuscule a avec ogonek	S 4/14 P 6/1
LA44	Lettre latine majuscule A avec ogonek	S 4/14 P 4/1
LA51	Ligature latine minuscule æ	S 7/1
LA52	Ligature latine majuscule Æ	S 6/1
LB01	Lettre latine minuscule b	P 6/2
LB02	Lettre latine majuscule B	P 4/2
LC01	Lettre latine minuscule c	P 6/3
LC02	Lettre latine majuscule C	P 4/3

Identificateur	Nom ou description	Représentation codée	
LC11	Lettre latine minuscule c avec accent aigu	S 4/2	P 6/3
LC12	Lettre latine majuscule C avec accent aigu	S 4/2	P 4/3
LC15	Lettre latine minuscule c avec accent circonflexe	S 4/3	P 6/3
LC16	Lettre latine majuscule C avec accent circonflexe	S 4/3	P 4/3
LC21	Lettre latine minuscule c avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 6/3
LC22	Lettre latine majuscule C avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 4/3
LC29	Lettre latine minuscule c avec point	S 4/7	P 6/3
LC30	Lettre latine majuscule C avec point	S 4/7	P 4/3
LC41	Lettre latine minuscule c avec cédille	S 4/11	P 6/3
LC42	Lettre latine majuscule C avec cédille	S 4/11	P 4/3
LD01	Lettre latine minuscule d		P 6/4
LD02	Lettre latine majuscule D		P 4/4
LD21	Lettre latine minuscule d avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 6/4
LD22	Lettre latine majuscule D avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 4/4
LD61	Lettre latine minuscule d barré	S 7/2	
LD62	Lettre latine majuscule D barré (équivalent islandais du th doux anglais)	S 6/2	
LD63	Lettre latine minuscule d barré (équivalent islandais du th doux anglais)	S 7/3	
LE01	Lettre latine minuscule e		P 6/5
LE02	Lettre latine majuscule E		P 4/5
LE11	Lettre latine minuscule e avec accent aigu	S 4/2	P 6/5
LE12	Lettre latine majuscule E avec accent aigu	S 4/2	P 4/5
LE13	Lettre latine minuscule e avec accent grave	S 4/1	P 6/5
LE14	Lettre latine majuscule E avec accent grave	S 4/1	P 4/5
LE15	Lettre latine minuscule e avec accent circonflexe	S 4/3	P 6/5
LE16	Lettre latine majuscule E avec accent circonflexe	S 4/3	P 4/5
LE17	Lettre latine minuscule e avec tréma ou umlaut	S 4/8	P 6/5
LE18	Lettre latine majuscule E avec tréma ou umlaut	S 4/8	P 4/5
LE21	Lettre latine minuscule e avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 6/5
LE22	Lettre latine majuscule E avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 4/5
LE29	Lettre latine minuscule e avec point	S 4/7	P 6/5
LE30	Lettre latine majuscule E avec point	S 4/7	P 4/5
LE31	Lettre latine minuscule e avec signe de voyelle longue	S 4/5	P 6/5
LE32	Lettre latine majuscule E avec signe de voyelle longue	S 4/5	P 4/5
LE43	Lettre latine minuscule e avec ogonek	S 4/14	P 6/5
LE44	Lettre latine majuscule E avec ogonek	S 4/14	P 4/5
LF01	Lettre latine minuscule f		P 6/6
LF02	Lettre latine majuscule F		P 4/6
LG01	Lettre latine minuscule g sans signe diacritique		P 6/7
LG02	Lettre latine majuscule G sans signe diacritique		P 4/7
LG11	Lettre latine minuscule g avec cédille	S 4/2	P 6/7
LG15	Lettre latine minuscule g avec accent circonflexe	S 4/3	P 6/7
LG16	Lettre latine majuscule G avec accent circonflexe	S 4/3	P 4/7
LG23	Lettre latine minuscule g avec signe de voyelle brève	S 4/6	P 6/7
LG24	Lettre latine majuscule G avec signe de voyelle brève	S 4/6	P 4/7
LG29	Lettre latine minuscule g avec point	S 4/7	P 6/7
LG30	Lettre latine majuscule G avec point	S 4/7	P 4/7
LG42	Lettre latine majuscule G avec cédille	S 4/11	P 4/7
LH01	Lettre latine minuscule h		P 6/8
LH02	Lettre latine majuscule H		P 4/8
LH15	Lettre latine minuscule h avec accent circonflexe	S 4/3	P 6/8
LH16	Lettre latine majuscule H avec accent circonflexe	S 4/3	P 4/8
LH61	Lettre latine minuscule h barré	S 7/4	
LH62	Lettre latine majuscule H barré	S 6/4	
LI01	Lettre latine minuscule i		P 6/9
LI02	Lettre latine majuscule I		P 4/9
LI11	Lettre latine minuscule i avec accent aigu	S 4/2	P 6/9
LI12	Lettre latine majuscule I avec accent aigu	S 4/2	P 4/9
LI13	Lettre latine minuscule i avec accent grave	S 4/1	P 6/9
LI14	Lettre latine majuscule I avec accent grave	S 4/1	P 4/9

Identificateur	Nom ou description	Représentation codée	
LI15	Lettre latine minuscule i avec accent circonflexe	S 4/3	P 6/9
LI16	Lettre latine majuscule I avec accent circonflexe	S 4/3	P 4/9
LI17	Lettre latine minuscule i avec tréma ou umlaut	S 4/8	P 6/9
LI18	Lettre latine majuscule I avec tréma ou umlaut	S 4/8	P 4/9
LI19	Lettre latine minuscule i avec tilde	S 4/4	P 6/9
LI20	Lettre latine majuscule I avec tilde	S 4/4	P 4/9
LI30	Lettre latine majuscule I avec point	S 4/7	P 4/9
LI31	Lettre latine minuscule i avec signe de voyelle longue	S 4/5	P 6/9
LI32	Lettre latine majuscule I avec signe de voyelle longue	S 4/5	P 4/9
LI43	Lettre latine minuscule i avec ogonek	S 4/14	P 6/9
LI44	Lettre latine majuscule I avec ogonek	S 4/14	P 4/9
LI51	Ligature latine minuscule ij	S 7/6	
LI52	Ligature latine majuscule IJ	S 6/6	
LI61	Lettre latine minuscule i sans point	S 7/5	
LJ01	Lettre latine minuscule j		P 6/10
LJ02	Lettre latine majuscule J		P 4/10
LJ15	Lettre latine minuscule j avec accent circonflexe	S 4/3	P 6/10
LJ16	Lettre latine majuscule J avec accent circonflexe	S 4/3	P 4/10
LK01	Lettre latine minuscule k		P 6/11
LK02	Lettre latine majuscule K		P 4/11
LK41	Lettre latine minuscule k avec cédille	S 4/11	P 6/11
LK42	Lettre latine majuscule K avec cédille	S 4/11	P 4/11
LK61	Lettre latine minuscule k groenlandais	S 7/0	
LL01	Lettre latine minuscule l		P 6/12
LL02	Lettre latine majuscule L		P 4/12
LL11	Lettre latine minuscule l avec accent aigu	S 4/2	P 6/12
LL12	Lettre latine majuscule L avec accent aigu	S 4/2	P 4/12
LL21	Lettre latine minuscule l avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 6/12
LL22	Lettre latine majuscule L avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 4/12
LL41	Lettre latine minuscule l avec cédille	S 4/11	P 6/12
LL42	Lettre latine majuscule L avec cédille	S 4/11	P 4/12
LL61	Lettre latine minuscule l avec barre oblique	S 7/8	
LL62	Lettre latine majuscule L avec barre oblique	S 6/8	
LL63	Lettre latine minuscule l avec point médian	S 7/7	
LL64	Lettre latine majuscule L avec point médian	S 6/7	
LM01	Lettre latine minuscule m		P 6/13
LM02	Lettre latine majuscule M		P 4/13
LN01	Lettre latine minuscule n		P 6/14
LN02	Lettre latine majuscule N		P 4/14
LN11	Lettre latine minuscule n avec accent aigu	S 4/2	P 6/14
LN12	Lettre latine majuscule N avec accent aigu	S 4/2	P 4/14
LN19	Lettre latine minuscule n avec tilde	S 4/4	P 6/14
LN20	Lettre latine majuscule N avec tilde	S 4/4	P 4/14
LN21	Lettre latine minuscule n avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 6/14
LN22	Lettre latine majuscule N avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 4/14
LN41	Lettre latine minuscule n avec cédille	S 4/11	P 6/14
LN42	Lettre latine majuscule N avec cédille	S 4/11	P 4/14
LN61	Lettre latine minuscule n lapon	S 7/14	
LN62	Lettre latine majuscule N lapon	S 6/14	
LN63	Lettre latine minuscule n avec apostrophe	S 6/15	
LO01	Lettre latine minuscule o		P 6/15
LO02	Lettre latine majuscule O		P 4/15
LO11	Lettre latine minuscule o avec accent aigu	S 4/2	P 6/15
LO12	Lettre latine majuscule O avec accent aigu	S 4/2	P 4/15
LO13	Lettre latine minuscule o avec accent grave	S 4/1	P 6/15
LO14	Lettre latine majuscule O avec accent grave	S 4/1	P 4/15
LO15	Lettre latine minuscule o avec accent circonflexe	S 4/3	P 6/15
LO16	Lettre latine majuscule O avec accent circonflexe	S 4/3	P 4/15

Identificateur	Nom ou description	Représentation codée	
LO17	Lettre latine minuscule o avec tréma ou umlaut	S 4/8	P 6/15
LO18	Lettre latine majuscule O avec tréma ou umlaut	S 4/8	P 4/15
LO19	Lettre latine minuscule o avec tilde	S 4/4	P 6/15
LO20	Lettre latine majuscule O avec tilde	S 4/4	P 4/15
LO25	Lettre latine minuscule o avec double accent aigu	S 4/13	P 6/15
LO26	Lettre latine majuscule O avec double accent aigu	S 4/13	P 4/15
LO31	Lettre latine minuscule o avec signe de voyelle longue	S 4/5	P 6/15
LO32	Lettre latine majuscule O avec signe de voyelle longue	S 4/5	P 4/15
LO51	Ligature latine minuscule œ	S 7/10	
LO52	Ligature latine majuscule Œ	S 6/10	
LO61	Lettre latine minuscule o barré en oblique	S 7/9	
LO62	Lettre latine majuscule O barré en oblique	S 6/9	
LP01	Lettre latine minuscule p		P 7/0
LP02	Lettre latine majuscule P		P 5/0
LQ01	Lettre latine minuscule q		P 7/1
LQ02	Lettre latine majuscule Q		P 5/1
LR01	Lettre latine minuscule r		P 7/2
LR02	Lettre latine majuscule R		P 5/2
LR11	Lettre latine minuscule r avec accent aigu	S 4/2	P 7/2
LR12	Lettre latine majuscule R avec accent aigu	S 4/2	P 5/2
LR21	Lettre latine minuscule r avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 7/2
LR22	Lettre latine majuscule R avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 5/2
LR41	Lettre latine minuscule r avec cédille	S 4/11	P 7/2
LR42	Lettre latine majuscule R avec cédille	S 4/11	P 5/2
LS01	Lettre latine minuscule s		P 7/3
LS02	Lettre latine majuscule S		P 5/3
LS11	Lettre latine minuscule s avec accent aigu	S 4/2	P 7/3
LS12	Lettre latine majuscule S avec accent aigu	S 4/2	P 5/3
LS15	Lettre latine minuscule s avec accent circonflexe	S 4/3	P 7/3
LS16	Lettre latine majuscule S avec accent circonflexe	S 4/3	P 5/3
LS21	Lettre latine minuscule s avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 7/3
LS22	Lettre latine majuscule S avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 5/3
LS41	Lettre latine minuscule s avec cédille	S 4/11	P 7/3
LS42	Lettre latine majuscule S avec cédille	S 4/11	P 5/3
LS61	Lettre latine minuscule s dur de l'allemand	S 7/11	
LT01	Lettre latine minuscule t		P 7/4
LT02	Lettre latine majuscule T		P 5/4
LT21	Lettre latine minuscule t avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 7/4
LT22	Lettre latine majuscule T avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 5/4
LT41	Lettre latine minuscule t avec cédille	S 4/11	P 7/4
LT42	Lettre latine majuscule T avec cédille	S 4/11	P 5/4
LT61	Lettre latine minuscule t barré	S 7/13	
LT62	Lettre latine majuscule T barré	S 6/13	
LT63	Lettre latine minuscule t, équivalent islandais du th dur anglais	S 7/12	
LT64	Lettre latine majuscule T, équivalent islandais du th dur anglais	S 6/12	
LU01	Lettre latine minuscule u		P 7/5
LU02	Lettre latine majuscule U		P 5/5
LU11	Lettre latine minuscule u avec accent aigu	S 4/2	P 7/5
LU12	Lettre latine majuscule U avec accent aigu	S 4/2	P 5/5
LU13	Lettre latine minuscule u avec accent grave	S 4/1	P 7/5
LU14	Lettre latine majuscule U avec accent grave	S 4/1	P 5/5
LU15	Lettre latine minuscule u avec accent circonflexe	S 4/3	P 7/5
LU16	Lettre latine majuscule U avec accent circonflexe	S 4/3	P 5/5
LU17	Lettre latine minuscule u avec tréma ou umlaut	S 4/8	P 7/5
LU18	Lettre latine majuscule U avec tréma ou umlaut	S 4/8	P 5/5
LU19	Lettre latine minuscule u avec tilde	S 4/4	P 7/5
LU20	Lettre latine majuscule U avec tilde	S 4/4	P 5/5
LU23	Lettre latine minuscule u avec signe de voyelle brève	S 4/6	P 7/5
LU24	Lettre latine majuscule U avec signe de voyelle brève	S 4/6	P 5/5

Identificateur	Nom ou description	Représentation codée	
LU25	Lettre latine minuscule u avec double accent aigu	S 4/13	P 7/5
LU26	Lettre latine majuscule U avec double accent aigu	S 4/13	P 5/5
LU27	Lettre latine minuscule u avec rond	S 4/10	P 7/5
LU28	Lettre latine majuscule U avec rond	S 4/10	P 5/5
LU31	Lettre latine minuscule u avec signe de voyelle longue	S 4/5	P 7/5
LU32	Lettre latine majuscule U avec signe de voyelle longue	S 4/5	P 5/5
LU43	Lettre latine minuscule u avec ogonek	S 4/14	P 7/5
LU44	Lettre latine majuscule U avec ogonek	S 4/14	P 5/5
LV01	Lettre latine minuscule v		P 7/6
LV02	Lettre latine majuscule V		P 5/6
LW01	Lettre latine minuscule w		P 7/7
LW02	Lettre latine majuscule W		P 5/7
LW15	Lettre latine minuscule w avec accent circonflexe	S 4/3	P 7/7
LW16	Lettre latine majuscule W avec accent circonflexe	S 4/3	P 5/7
LX01	Lettre latine minuscule x		P 7/8
LX02	Lettre latine majuscule X		P 5/8
LY01	Lettre latine minuscule y		P 7/9
LY02	Lettre latine majuscule Y		P 5/9
LY11	Lettre latine minuscule y avec accent aigu	S 4/2	P 7/9
LY12	Lettre latine majuscule Y avec accent aigu	S 4/2	P 5/9
LY15	Lettre latine minuscule y avec accent circonflexe	S 4/3	P 7/9
LY16	Lettre latine majuscule Y avec accent circonflexe	S 4/3	P 5/9
LY17	Lettre latine minuscule y avec tréma ou umlaut	S 4/8	P 7/9
LY18	Lettre latine majuscule Y avec tréma ou umlaut	S 4/8	P 5/9
LZ01	Lettre latine minuscule z		P 7/10
LZ02	Lettre latine majuscule Z		P 5/10
LZ11	Lettre latine minuscule z avec accent aigu	S 4/2	P 7/10
LZ12	Lettre latine majuscule Z avec accent aigu	S 4/2	P 5/10
LZ21	Lettre latine minuscule z avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 7/10
LZ22	Lettre latine majuscule Z avec accent circonflexe inversé	S 4/15	P 5/10
LZ29	Lettre latine minuscule z avec point	S 4/7	P 7/10
LZ30	Lettre latine majuscule Z avec point	S 4/7	P 5/10

#### A.4.2 Caractères non alphabétiques

##### A.4.2.1 Chiffres décimaux

Identificateur	Nom ou description	Représentation codée
ND01	Chiffre un	P 3/1
ND02	Chiffre deux	P 3/2
ND03	Chiffre trois	P 3/3
ND04	Chiffre quatre	P 3/4
ND05	Chiffre cinq	P 3/5
ND06	Chiffre six	P 3/6
ND07	Chiffre sept	P 3/7
ND08	Chiffre huit	P 3/8
ND09	Chiffre neuf	P 3/9
ND10	Chiffre zéro	P 3/0

#### A.4.2.2 *Signes monétaires*

Identificateur	Nom ou description	Représentation codée
NC01	Signe monétaire	S 2/8
NC02	Signe livre	S 2/3
NC03	Signe dollar	P 2/4
NC04	Signe cent	S 2/2
NC05	Signe yen	S 2/5

#### A.4.2.3 *Signes de ponctuation*

Identificateur	Nom ou description	Représentation codée	Remarques
SP01	Espace	2/0	
SP02	Point d'exclamation	P 2/1	
SP03	Point d'exclamation inversé	P 2/1	
SP04	Guillemet droit	P 2/2	
SP05	Apostrophe	P 2/7	
SP06	Parenthèse gauche	P 2/8	
SP07	Parenthèse droite	P 2/9	
SP08	Virgule	P 2/12	
SP09	Tiret inférieur ou de soulignement	P 5/15	
SP10	Trait d'union ou signe moins	P 2/13	
SP11	Point	P 2/14	
SP12	Barre oblique	P 2/15	
SP13	Deux-points	P 3/10	
SP14	Point-virgule	P 3/11	
SP15	Point d'interrogation	P 3/15	
SP16	Point d'interrogation inversé	S 3/15	
SP17	Guillemet anguleux gauche	S 2/11	
SP18	Guillemet anguleux droit	S 3/11	
SP19	Guillemet unique à gauche	S 2/9	(1)
SP20	Guillemet unique à droite	S 3/9	(1)
SP21	Double guillemet à gauche	S 2/10	(1)
SP22	Double guillemet à droite	S 3/10	(1)
SP31	Espace insécable	S 2/0	(2)
SP32	Tiret mou	S 7/15	(2)

*Remarque* – En télétext et en vidéotext, le GUILLEMET, l'APOSTROPHE et la VIRGULE sont des caractères indépendants qui ne peuvent avoir de sens diacritique.

#### A.4.2.4 *Signes arithmétiques*

Identificateur	Nom ou description	Représentation codée
SA01	Signe plus	P 2/11
SA02	Signe plus ou moins	S 3/1
SA03	Signe inférieur à	P 3/12
SA04	Signe égal	P 3/13
SA05	Signe supérieur à	P 3/14
SA06	Signe divisé par	S 3/8
SA07	Signe multiplié par	S 3/4

#### A.4.2.5 *Chiffres inférieurs et chiffres supérieurs*

Identificateur	Nom ou description	Représentation codée
NS01	Exposant un	S 5/1
NS02	Exposant deux	S 3/2
NS03	Exposant trois	S 3/3

#### A.4.2.6 *Fractions*

Identificateur	Nom ou description	Représentation codée	Remarques
NF01	Fraction un demi	S 3/13	
NF04	Fraction un quart	S 3/12	
NF05	Fraction trois quarts	S 3/14	
NF18	Fraction un huitième	S 5/12	(1)
NF19	Fraction trois huitièmes	S 5/13	(1)
NF20	Fraction cinq huitièmes	S 5/14	(1)
NF21	Fraction sept huitièmes	S 5/15	(1)

A.4.3 *Symboles divers*

Identificateur	Nom ou description	Représentation codée	Remarques
SM01	Signe numéro	P 2/3	
SM02	Signe pour cent	P 2/5	
SM03	Perluète	P 2/6	
SM04	Astérisque	P 2/10	
SM05	«a» commercial	P 4/0	
SM06	Crochet gauche	P 5/11	
SM07	Barre de fraction renversée	P 5/12	(1)
SM08	Crochet droit	P 5/13	
SM11	Accolade gauche	P 7/11	(1)
SM12	Barre horizontale	S 5/0	(3)
SM13	Barre verticale	P 7/12	
SM14	Accolade droite	P 7/13	(1)
SM17	Signe micro	S 3/5	
SM18	Signe ohm	S 6/0	
SM19	Signe degré	S 3/0	
SM20	Indicateur ordinal, masculin	S 6/11	
SM21	Indicateur ordinal, féminin	S 6/3	
SM24	Signe section	S 2/7	
SM25	Signe alinéa ou appel de note (en anglais)	S 3/6	
SM26	Point médian	S 3/7	
SM30	Flèche tournée vers la gauche	S 2/12	(1)
SM31	Flèche tournée vers la droite	S 2/14	(1)
SM32	Flèche tournée vers le haut	S 2/13	(1)
SM33	Flèche tournée vers le bas	S 2/15	(1)
SM52	Signe droit d'auteur et de reproduction	S 5/3	(1)
SM53	Signe «enregistré»	S 5/2	(1)
SM54	Signe marque déposée	S 5/4	(1)
SM93	Note musicale	S 5/5	(1)
SM95	Barre verticale interrompue	S 5/7	(2)
SM96	Signe non	S 5/6	(2)



#### A.4.4 Signes diacritiques en tant que caractères graphiques séparés

Identificateur	Nom ou description	Représentation codée
SD11	Accent aigu	S 4/2 2/0
SD13	Accent grave	S 4/1 2/0
SD15	Accent circonflexe	S 4/3 2/0
SD17	Tréma ou umlaut	S 4/8 2/0
SD19	Tilde	S 4/4 2/0
SD21	Accent circonflexe inversé	S 4/15 2/0
SD23	Signe de voyelle brève	S 4/6 2/0
SD25	Double accent aigu	S 4/13 2/0
SD27	Rond	S 4/10 2/0
SD29	Point	S 4/7 2/0
SD31	Signe de voyelle longue	S 4/5 2/0
SD41	Cédille	S 4/11 2/0
SD43	Ogonek	S 4/14 2/0

*Remarque* – L'ACCENT GRAVE, l'ACCENT CIRCONFLEXE et le TILDE ont également le code P 6/0, P 5/14 et P 7/14 respectivement.

#### A.4.5 Caractère spécial

Identificateur	Nom ou description	Représentation codée
SM34	Supprimer	7/15

## ANNEXE B

(à la Recommandation T.51)

**Tableau des jeux de caractères et de commandes**

N° d'enregistrement	Nom du jeu enregistré	(remarque 1)	Caractère final	C0	C1	G0	G1	G2	G3
1	Jeu primaire de commande de l'IRV		4/0	x					
6	Rec. T.50 Version de référence internationale (IRV) et jeu primaire de la Rec. T.51	94	4/2			x	x	x	x
132	Rec. T.101 Syntaxe de données I Jeu primaire de caractères de commande	C0	4/9	x					
125	Rec. T.101 Syntaxe de données I Jeu supplémentaire de caractères de commande	C1	4/4		x				
42	Rec. T.101 Syntaxe de données I Jeu Kanji (jeu à 2 multiplats) JISC 6226 (1978)	94 × 94	4/0			x	x	x	x
137	Rec. T.101 Syntaxe de données I Jeu mosaïque 1	94	7/9			x	x	x	x
14	Rec. T.101 Syntaxe de données I Jeu primaire de caractères JISC 6220 (1969)	94	4/10			x	x	x	x
131	Rec. T.101 Syntaxe de données I Code complet	–	4/3						
134	Rec. T.101 Syntaxe de données II Jeu primaire de caractères de commande	C0	4/10	x					
56	Rec. T.101 Syntaxe de données II Jeu série supplémentaire de caractères de commande	C1	4/0		x				
73	Rec. T.101 Syntaxe de données II Jeu parallèle supplémentaire de caractères de commande	C1	4/1		x				
70	Rec. T.101 Syntaxe de données II Jeu supplémentaire de caractères	94	6/2			x	x	x	x

N° d'enregistrement	Nom du jeu enregistré	(remarque 1)	Caractère final	C0	C1	G0	G1	G2	G3
71	Rec. T.101 Syntaxe de données II 2 <sup>e</sup> jeu mosaïque supplémentaire	94	6/3			x	x	x	x
72	Rec. T.101 Syntaxe de données II 3 <sup>e</sup> jeu mosaïque supplémentaire	94	6/4			x	x	x	x
145	Rec. T.101 Syntaxe de données II Code complet	–	4/4						
150	Rec. T.52 Jeu primaire grec	94	2/1 4/0			x	x	x	x
108	Rec. T.101 Syntaxe de données III Code complet	–	4/1						
135	Rec. T.101 Syntaxe de données III Jeu primaire de caractères de commande	C0	4/11	x					
136	Rec. T.101 Syntaxe de données III Jeu supplémentaire de caractères de commande	C1	4/6		x				
6	Rec. T.101 Syntaxe de données III Jeu primaire de caractères	94	4/2			x	x	x	x
128	Rec. T.101 Syntaxe de données III Jeu supplémentaire de caractères	94	7/12			x	x	x	x
Ne peut pas être enregistré	Rec. T.101 Syntaxe de données III Jeu PDI	96	(5/7) ne doit jamais être affecté par l'ISO				x	x	x
129	Rec. T.101 Syntaxe de données III Jeu mosaïque	96	7/13			x	x	x	x
102	Rec. T.61 Jeu primaire de caractères graphiques (moitié gauche de la figure 2/T.61)	94	7/5			x	x	x	x
103	Rec. T.61 Jeu supplémentaire de caractères (moitié droite de la figure 2/T.61)	94	7/6			x	x	x	x
106	Rec. T.61 Jeu primaire de caractères de commande	C0	4/5	x					
107	Rec. T.61 Jeu supplémentaire de caractères de commande	C1	4/8		x				

N° d'enregistrement	Nom du jeu enregistré	(remarque 1)	Caractère final	C0	C1	G0	G1	G2	G3
156	Rec. T.51 Jeu supplémentaire de caractères graphiques	96	5/2				x	x	x
Mise à jour de 87	Rec. T.52 Jeu Kanji (à 2 octets) JIS × 0208-1990	94 × 94	4/2 (remarque 2)			x	x	x	x
164	Rec. T.52 Jeu supplémentaire hébraïque	96	5/3				x	x	x
144	Rec. T.52 Jeu supplémentaire cyrillique	96	4/12				x	x	x
13	Rec. T.52 Jeu Katakana	96	4/9				x	x	x
89	Rec. T.52 Jeu arabe	94	6/11			x	x	x	x
165	Rec. T.52 Jeu chinois	94 × 94	4/5			x	x	x	x
161	Rec. T.101 Syntaxe de données audio	Code complet	4/5						
162	Rec. T.101 Syntaxe de données photovidéotex	Code complet	4/5						

*Remarque 1* – Le jeu de 94 ou 96 caractères est uniquement employé dans le cas des jeux de caractères graphiques à un seul multiplét. Le jeu de 94 × 94 caractères est employé dans le cas des jeux de caractères graphiques à 2 multipléts. Les jeux primaires de caractères de commande sont les jeux C0. Les jeux supplémentaires de caractères de commande sont les jeux C1. Le code complet est également appelé «système de codage différent de celui de la norme ISO 2022».

*Remarque 2* – Les séquences de désignation sont les suivantes:

ESC 02/06 04/00 ESC 02/04 04/02 pour G0  
ESC 02/06 04/00 ESC 02/04 02/09 04/02 pour G1  
ESC 02/06 04/00 ESC 02/04 02/10 04/02 pour G2  
ESC 02/06 04/00 ESC 02/04 02/11 04/02 pour G3

## ANNEXE C

(à la Recommandation T.51)

### Liste alphabétique des abréviations utilisées dans la présente Recommandation

ESC ÉCHAPPEMENT (*ESCAPE*)

IRV Version internationale de référence (*international reference version*)