Norme internationale ISO 5426

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION•МЕЖДУНАРОДНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ ПО СТАНДАРТИЗАЦИИ•ORGANISATION INTERNATIONALE DE NORMALISATION

Extension du jeu de caractères latins codés employé pour l'échange d'information bibliographique

Extension of the Latin alphabet coded character set for bibliographic information interchange

Deuxième édition — 1983-11-01

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 5426:1983
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/0f2b9bea-a782-4ed0-9a42-eb77e52da752/iso-5426-1983

CDU 003.344 : 025.3 **Réf. nº : ISO 5426-1983 (F)**

Descripteurs : documentation, traitement de l'information, échange d'information, enregistrement bibliographique, jeu de caractères, caractère latin.

Prix basé sur 6 pages

ISO 5426-1983 (F)

Avant-propos

L'ISO (Organisation internationale de normalisation) est une fédération mondiale d'organismes nationaux de normalisation (comités membres de l'ISO). L'élaboration des Normes internationales est confiée aux comités techniques de l'ISO. Chaque comité membre intéressé par une étude a le droit de faire partie du comité technique correspondant. Les organisations internationales, gouvernementales et non gouvernementales, en liaison avec l'ISO, participent également aux travaux.

Les projets de Normes internationales adoptés par les comités techniques sont soumis aux comités membres pour approbation, avant leur acceptation comme Normes internationales par le Conseil de l'ISO.

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

La Norme internationale ISO 5426 a été élaborée par le comité technique ISO/TC 46, *Documentation*.

Cette deuxième édition fut soumise directement au Conseil de l'ISO, conformément au paragraphe 6.11.2 de la partie 1 des Directives pour les travaux techniques de l'ISO. Elle annule et remplace la première édition (ISO 5426-1980), qui avait été approuvée par les comités membres des pays suivants :

ISO 5426:1983
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/0f2b9bea-a782-4ed0-9a42-eb77e52da752/iso-5426-1983

Afrique du Sud, Rép. d'	Finlande	Pays-Bas
Allemagne, R. F.	France	Pologne
Autriche	Hongrie	Roumanie
Belgique	Inde	Royaume-Uni
Brésil	Irlande	Suède
Canada	Israël	Suisse
Corée, Rép. de	Italie	Tchécoslovaquie
Danemark	Japon	URSS
Égypte, Rép. arabe d'	Mexique	USA
Espagne	Norvège	Yougoslavie

Aucun comité membre ne l'avait désapprouvée.

© **Organisation internationale de normalisation, 1983** ●

Imprimé en Suisse

Extension du jeu de caractères latins codés employé pour l'échange d'information bibliographique

1 Objet et domaine d'application

1.1 La présente Norme internationale contient un jeu de 76 caractères ainsi que leur représentation codée. Elle comporte un tableau de code et une légende donnant chaque symbole graphique, son emploi et sa dénomination. Elle comporte également des notes explicatives. Ce jeu de caractères est destiné en premier lieu à l'échange d'information entre systèmes informatiques et à l'intérieur de systèmes de communication de messages.

1.2 Ces caractères forment, avec les caractères de la version internationale de référence de l'ISO 646 (séquence d'échappement ISO-ESC 2/8 4/0), un jeu de caractères latins pour l'échange international de données bibliographiques et de leurs annotations.

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

1.3 Ce jeu de caractères est destiné à traiter l'information dans les langues suivantes, par exemple :

ISO 5426:1983
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/042b9bea-a782-4ed0-9a42-eb77e52da752/iso-5426-1983

langues africaines (utilisant l'alphabet latin)[1]	interlingua
albanais	italien
allemand	ladino
anglais	latin
anglo-saxon	latvien
catalan	lithuanien
croate	néerlandais
danois	norvégien
espagnol	polonais
espéranto	portugais
estonien	roumain
finnois	samoan
français	slovaque
gaélique	slovène
gallois	sorabe
hawaïen	suédois
hongrois	tagal
islandais (moderne)	tchèque
indonésien/malaisien	turc (moderne)
	vietnamien

Il est également destiné à traiter les formes translittérées ou romanisées des langues suivantes, par exemple :

arabe	hébreu	prakrit
arménien	hindi	russe
bengali	japonais	sanskrit
biélorusse	kannada	serbe
birman	macédonien	sindhi
bulgare	mahratte	tamoul
chinois	oriya	télougou
cinghalais	ourdou	thaï
coréen	pachto	tibétain
goujrati	pendjabi	ukrainien
grec	persan	

2 Références

ISO 646, *Traitement de l'information — Jeu de caractères codés à 7 éléments pour l'échange d'information.*

ISO 2022, *Traitement de l'information — Jeux ISO de caractères codés à 7 et à 8 éléments — Techniques d'extension de code.*

ISO 2375, *Traitement de l'information — Procédure pour l'enregistrement des séquences d'échappement.*

ISO 6438, *Documentation — Jeu de caractères africains codés pour l'échange d'informations bibliographiques.*[2]

3 Matérialisation

3.1 La matérialisation de ce jeu de caractères codés sur un support physique et pour la transmission, tenant compte des nécessités de contrôle d'erreurs, fait l'objet d'autres publications ISO. (Voir chapitre 7.)

3.2 L'application de la présente Norme internationale est en accord avec les dispositions de l'ISO 2022 et de l'ISO 2375, et est déterminée par la séquence d'échappement suivante :

G0 : ESC 2/8 5/0
G1 : ESC 2/9 5/0
G2 : ESC 2/10 5/0
G3 : ESC 2/11 5/0

3.3 Les positions non attribuées dans le tableau de code ne doivent pas être utilisées dans l'échange international de l'information bibliographique.

3.4 Si ce jeu de caractères est appliqué en combinaison avec l'ISO 646 [version internationale de référence (IRV)], comme indiqué en 1.2, les positions de caractères suivantes de l'ISO 646 ne doivent pas être utilisées (les positions correspondantes dans la présente Norme internationale sont indiquées entre parenthèses) :

5/15 (5/8); 6/0 (4/1); 7/14 (4/5)

De même, des caractères dans les positions 2/2, 2/7, 2/12 et 5/14 de l'ISO 646 ne peuvent pas être employés comme signes diacritiques.

1) Pour des caractères spéciaux qui ne se trouvent que dans les langues africaines, voir ISO 6438.

2) Actuellement au stade de projet.

4 Tableau de code

				b_7	0	0	0	0	1	1	1	1
				b_6	0	0	1	1	0	0	1	1
				b_5	0	1	0	1	0	1	0	1
					0	1	2	3	4	5	6	7
b_4	b_3	b_2	b_1									
0	0	0	0	0				‘	?	¸		
0	0	0	1	1			¡	’	`	¿	Æ	æ
0	0	1	0	2			,,	,	´	˛	Ð	đ
0	0	1	1	3			£		^	˘		ð
0	1	0	0	4			$		~	°		
0	1	0	1	5			¥		_	‿		ı
0	1	1	0	6			‡	‡	⌣	.	IJ	ij
0	1	1	1	7			§	·	˙	¨		
1	0	0	0	8			'	''	¨	_	Ł	ł
1	0	0	1	9			‘	’	¨	=	Ø	ø
1	0	1	0	10			“	”	°	˛	Œ	œ
1	0	1	1	11			«	»	’	^		ß
1	1	0	0	12			♭	#	’		Þ	þ
1	1	0	1	13			©	′	″	⌜		
1	1	1	0	14			ⓟ	″	⌟	⌝		
1	1	1	1	15			®	¿	ˇ	‿		

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)
ISO 5426:1983
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/0f2b9bea-a782-4ed0-9a42-eb77c52da752/iso-5426-1983

5 Légende

5.1 Symboles

Position dans le tableau de code	Graphique	Exemple d'utilisation	Dénomination	Notes
2/0			Espace	
2/1	¡	¡Pare	Point d'exclamation renversé	Employé en espagnol
2/2	,,	,,Unter der . . .	Guillemets ouverts	Imprimé au-dessous de la ligne. Employé en allemand, etc.
2/3	£	£5.00	Symbole livre	
2/4	$	$2.00	Symbole dollar	
2/5	¥	¥300	Yen	
2/6	†	mot†	Croix simple	Repère
2/7	§	§ 5	Division ou paragraphe	
2/8	'	50' (minutes d'angle; pieds; x' = premier dérivé)	Prime	
2/9	'	'Four score . . .	Simple guillemet ouvert	Imprimé au-dessus de la ligne
2/10	"	"Hurry!	Guillemets ouverts	Imprimé au-dessus de la ligne
2/11	«	«C'est la vie.	Guillemets carrés	Guillemets ouverts ou fermés selon l'usage national
2/12	♭	B♭	Bémol	
2/13	©	1974©	Copyright	
2/14	℗	1973℗	Phonographe	
2/15	®	XYZ®	Marque déposée	
3/0	'	T'ai-pei	Ayn	Ne pas utiliser comme le guillemet simple ouvert
3/1	'	Un'yushō	Alif/Hamzah	Ne pas utiliser comme le guillemet simple fermé
3/2	,	,Über. . .	Guillemet simple ouvert	Imprimé au-dessous de la ligne. Employé en allemand, etc.
3/6	‡	mot ‡	Croix double	Repère
3/7	.	novel·la	Point de milieu	Employé en catalan
3/8	''	8'' (secondes d'angle; pouces; x'' = second dérivé)	Double prime	
3/9	'	Four score. . .'	Guillemet simple fermé	Imprimé au-dessus de la ligne
3/10	"	Hurry!"	Guillemets fermés	Imprimé au-dessus de la ligne
3/11	»	C'est la vie.»	Guillemets carrés fermés	Guillemets ouverts ou fermés selon l'usage national
3/12	♯	C ♯	Dièse	
3/13	'	Fakul'tet	Signe mou	Employé dans les langues translittérées à alphabet cyrillique
3/14	''	Ob''i͡avlenie	Signe dur	Employé dans les langues translittérées à alphabet cyrillique
3/15	¿	¿Qué	Point d'interrogation renversé	Employé en espagnol

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)
ISO 5426:1983
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/0f9b9bee-e782-4ed0-9a42-eb77e52da752/iso-5426-1983

5.2 Signes diacritiques

Position dans le tableau de code	Graphique	Exemple d'utilisation	Dénomination	Notes
4/0	ʔ	củi	Ton modulé de bas en haut	Employé en vietnamien
4/1	`	règle	Accent grave	Employé dans plusieurs langues européennes, etc.
4/2	´	está	Accent aigu	Employé dans plusieurs langues européennes, etc.
4/3	ˆ	même	Accent circonflexe	Employé dans plusieurs langues européennes, etc.
4/4	˜	niño	Tilde	Employé en portugais, espagnol, etc.
4/5	-	gājējs	Macron	Employé en latvien, lithuanien, etc.
4/6	˘	altă	Signe de brève	Employé en roumain, turc, etc.
4/7	·	żaba	Point suscrit	Employé en lithuanien, polonais, arabe translittéré, etc.
4/8	¨	Zaïre	Tréma, diérèse	Ces signes diacritiques peuvent être classés différemment. 4/8 employé en français, etc. 4/9 est employé en allemand, etc.
4/9	¨	är, öffnen, öppna, über	Umlaut	
4/10	°	hår	Cercle suscrit	Employé dans les langues scandinaves
4/11	’	rozdel’ovac	Virgule suscrite décentrée	Employé en tchèque, slovaque, etc.
4/12	‘	ǵeotermika	Virgule suscrite inversée centrée	Employé en latvien
4/13	´´	idő́szaki	Accent aigu double	Employé en hongrois
4/14	ˊ	xuʼa	Barbe vietnamienne	Employé en vietnamien et en thaï translittéré
4/15	ˇ	vždy	Hácek	Employé en tchèque, latvien, etc.
5/0	¸	ça	Cédille	Employé en français, etc.
5/1	˛	khǫng	Esprit rude	Employé en thaï translittéré
5/2	˩	darziŋa	Crochet à gauche	Employé en latvien, roumain
5/3	˛	vieta	Crochet à droite ou ogonek	Employé en lithuanien, polonais, etc.
5/4	°	Maharsicaritāmr̥tam	Cercle souscrit	Employé en bengali translittéré, hindi, etc.
5/5	˘	ḫumantuš	Demi-cercle souscrit	Employé dans les langues sémitiques translittérées et en sanscrit
5/6	.	teḍa	Point souscrit	Employé en bengali translittéré, hindi, etc.
5/7	¨	K̲h̲uṭbah	Deux points souscrits	Employé en ourdou translittéré
5/8	_	s̲amar	Souligné	Employé en bengali translittéré, hindi, ourdou, etc.

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)
ISO 5426:1983
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/0f2b9bea-a782-4ed0-9a42-eb77e52da752/iso-5426-1983

Position dans le tableau de code	Graphique	Exemple d'utilisation	Dénomination	Notes
5/9	=	G̲hulam	Double souligné	Employé en hindi translittéré, sindhi
5/10	ˌ	lati ǫwǫ	Barre verticale	Employé dans les langues africaines
5/11	ˆ	nje̯n	Accent circonflexe souscrit	Employé dans les langues africaines
5/13	ˊ	Akademii͡a	Ligature/double tilde 1	La ligature et le double tilde sont tous deux divisés en deux parties, leurs premières parties étant identiques. Employé pour les translittérations
5/14	ˋ		Ligature 2	
5/15	˘	n͡galan	Double tilde 2	Employé en tagal

5.3 Caractères alphabétiques particuliers

Position dans le tableau de code	Graphique	Exemple d'utilisation	Dénomination	Notes
6/1	Æ	Ætna	E dans l'A majuscule	Employé en danois, etc.
6/2	Đ	Đuro	D barré majuscule	Employé en croate, islandais, etc.
6/6	IJ	IJsselmeer	Digraphe IJ majuscule	Employé en néerlandais
6/8	Ł	Łódź	L barré majuscule	Employé en polonais, sorabe
6/9	Ø	Øst	O barré majuscule	Employé en danois, norvégien, etc.
6/10	Œ	Œuvre	E dans l'O majuscule	Employé en français, etc.
6/12	Þ	Þann	Thorn majuscule	Employé en islandais, etc.
7/1	æ	skæg	e dans l'a minuscule	Employé en danois, etc.
7/2	đ	đavola	d barré minuscule	Employé en croate, serbe translittéré, etc.
7/3	ð	verður	eth islandais minuscule	Employé en anglo-saxon, islandais
7/5	ı	masalı	i sans point minuscule	Employé en turc
7/6	ij	Rijks	Ligature ij minuscule	Employé en néerlandais
7/8	ł	rozbił	l barré minuscule	Employé en polonais, sorabe
7/9	ø	høj	o barré minuscule	Employé en danois, norvégien, etc.
7/10	œ	œuvre	e dans l'o minuscule	Employé en français, etc.
7/11	ß	Schloß	sz allemand minuscule	Employé en allemand
7/12	þ	þann	thorn minuscule	Employé en islandais, etc.

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)
ISO 5426:1983
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/0f2b9bea-a782-4ed0-9a42-eb77e52da752/iso-5426-1983

6 Notes explicatives

6.1 Le jeu comprend trois sortes de caractères :

a) Symboles (par exemple, les signes de ponctuation, la livre, le dollar, etc.). Ces caractères apparaissent dans les colonnes 2 et 3.

b) Signes diacritiques (par exemple, le tilde, l'accent aigu, la cédille, etc.). Ces caractères sont toujours employés avec d'autres caractères et apparaissent dans les colonnes 4 et 5. Les signes diacritiques précèdent toujours le caractère qu'ils modifient. Les signes composés doivent être saisis dans l'ordre dans lequel ils apparaissent, en lisant de gauche à droite ou de haut en bas. Le caractère RETOUR ARRIÈRE (0/8 de l'ISO 646) n'est pas employé pour identifier les signes diacritiques.

c) Caractères alphabétiques particuliers (par exemple, le thorn islandais). Ces caractères apparaissent dans les colonnes 6 et 7.

6.2 Les caractères composés de deux (ou plusieurs) éléments dont l'un est un signe qualificatif sont codés de la manière suivante :

a) Les caractères dans lesquels le signe qualificatif est surimprimé sur le caractère de base sont codés comme des caractères uniques (par exemple ø, Đ).

b) Les caractères dans lesquels le signe qualificatif est séparé du caractère de base, ou le touche seulement, sont codés comme deux caractères séparés (exemple : Ç = ¸ et C; Å = ° et A).

6.3 Les caractères non basés sur les caractères alphabétiques de l'ISO 646 sont codés comme des caractères uniques (par exemple #).

6.4 Partout où cela est possible, on donne pour les caractères apparaissant à la fois en majuscules et en minuscules des codes dont la valeur ne diffère que par la position d'un élément binaire. Ce principe s'applique seulement s'il existe une relation biunivoque et ne s'étend pas au i turc, à l'eth islandais et au ß allemand.

6.5 En général, les formes imprimées séparées sont considérées comme des caractères graphiques séparés. Là où un concept peut être exprimé par plusieurs caractères différents ou réduit à un seul caractère, il a été décidé d'indiquer autant de caractères qu'il est nécessaire (par exemple, plusieurs sortes de guillemets ont été introduites). Toutefois, des caractères de types différents ne sont pas considérés comme des caractères séparés. De tels caractères seront indiqués par des caractères de commande.

6.6 Les caractères diacritiques souligné, surligné, l'accent aigu, l'accent grave, l'accent circonflexe, la diérèse et la cédille ne doivent pas être employés dans le jeu de l'ISO 646 (IRV) et sont donc répétés dans le jeu étendu (voir 2.4).

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)
ISO 5426:1983
https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/0f2b9bea-a782-4ed0-9a42-eb77e52da752/iso-5426-1983

7 Bibliographie

[1] ISO 962, *Traitement de l'information — Matérialisation du jeu de caractères codés à 7 éléments et de ses extensions à 7 et 8 éléments sur bande magnétique à 9 pistes de* 12,7 mm (0,5 in) *de large.*

[2] ISO 1113, *Traitement de l'information — Représentation sur bande perforée du jeu de caractères codés à 7 éléments.*

[3] ISO 1155, *Traitement de l'information — Emploi de la parité longitudinale pour la détection d'erreurs dans les messages d'information.*

[4] ISO 1177, *Traitement de l'information — Structure des caractères pour la transmission série arythmique et synchrone.*

[5] ISO 1745, *Traitement de l'information — Procédures de commande pour transmission de données en mode de base.*

[6] ISO 2375, *Traitement de l'information — Procédure pour l'enregistrement des séquences d'échappement.*

[7] ISO 6586, *Traitement de l'information — Matérialisation des jeux de caractères codés à 7 éléments et à 8 éléments sur cartes perforées.*