
Norme internationale



5428

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

Jeu de caractères grecs codés employé pour l'échange d'information bibliographique

Greek alphabet coded character set for bibliographic information interchange

Deuxième édition — 1984-11-01

ITeH STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

[ISO 5428:1984](#)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/18b24f37-314a-4b33-ad74-af323d7c865f/iso-5428-1984>

CDU 003.341 : 025.3

Réf. n° : ISO 5428-1984 (F)

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

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 créé à cet effet. 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. Les Normes internationales sont approuvées conformément aux procédures de l'ISO qui requièrent l'approbation de 75 % au moins des comités membres votants.

La Norme internationale ISO 5428 a été élaborée par le comité technique ISO/TC 46, *Documentation*.

[ISO 5428:1984](#)

L'ISO 5428 a été pour la première fois publiée en 1980. Cette deuxième édition annule et remplace la première édition dont elle constitue une révision technique.

Jeu de caractères grecs codés employé pour l'échange d'information bibliographique

iTeh STANDARD PREVIEW (standards.iteh.ai)

1 Objet et domaine d'application

Registre international ISO de jeux de caractères destinés à être identifiés au moyen de séquences d'échappement.²⁾

1.1 La présente Norme internationale contient un jeu de 73 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.

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 grecs pour l'échange international de données bibliographiques et de leurs annotations.

2 Références

ISO 646, *Traitement de l'information — Jeu ISO 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.*¹⁾

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

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 est déterminée par les séquences d'échappement données ci-après qui ont été attribuées et enregistrées comme numéro 54 dans le Registre international de l'ISO conformément aux dispositions de l'ISO 2375.

G0 : ESC 2/8 5/3
G1 : ESC 2/9 5/3
G2 : ESC 2/10 5/3
G3 : ESC 2/11 5/3

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

1) Actuellement au stade de projet. (Révision de l'ISO 2022-1982.)

2) Peut être obtenu, sur demande, auprès du secrétariat de l'organisme d'enregistrement ECMA, 114 rue du Rhône, CH-1204 Genève, Suisse.

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				⋞		N		ν	
0	0	0	1	1			˘	⋟	A	Ξ	α	ξ	
0	0	1	0	2			˙	˝	B	O	β	ο	
0	0	1	1	3			˝	˝		Π	β	π	
0	1	0	0	4			˘	˙	Γ	ρ	γ	φ	
0	1	0	1	5			˙	˘	Δ	P	δ	ρ	
0	1	1	0	6			˙	˙	E	Σ	ε	σ	
0	1	1	1	7			ι		ς		ς	ς	
1	0	0	0	8					F	T	F	τ	
1	0	0	1	9					Z	Υ	ζ	υ	
1	0	1	0	10					H	Φ	η	φ	
1	0	1	1	11				.	Θ	X	θ	χ	
1	1	0	0	12					I	Ψ	ι	ψ	
1	1	0	1	13					K	Ω	κ	ω	
1	1	1	0	14					Λ	ϝ	λ	ϝ	
1	1	1	1	15				;	M		μ		

5 Légende

Position dans le tableau	Graphique	Dénomination	Notes
2/1	`	Accent grave	Imprimé sur la lettre
2/2	'	Accent aigu	Imprimé sur la lettre
2/3	¨	Tréma	Imprimé sur la lettre
2/4	˘	Accent circonflexe ¹⁾	Imprimé sur la lettre
2/5	’	Esprit doux	Imprimé sur une minuscule, avant une majuscule
2/6	᾿	Esprit rude	Imprimé sur une minuscule, avant une majuscule
2/7	ι	Iota souscrit	Imprimé en dessous d'une minuscule et après une majuscule
3/0	«	Guillemets carrés ouverts	
3/1	»	Guillemets carrés fermés	
3/2	«	Guillemets ouverts	
3/3	»	Guillemets fermés	
3/4	/	Prime (au-dessus)	Suit les lettres employées comme numéros au-dessous de 1 000
3/5	/	Prime (au-dessous)	Précède les lettres employées comme numéros à partir de 1 000
3/11	·	Point surélevé. Point virgule grec	Point surélevé
3/15	;	Point virgule. Point d'interrogation grec	
4/1	Α	Alpha	Majuscule
4/2	Β	Bêta	Majuscule
4/4	Γ	Gamma	Majuscule
4/5	Δ	Delta	Majuscule
4/6	Ε	Epsilon	Majuscule
4/7	Ϛ	Stigma	Ancienne lettre employée pour 6 (majuscule)
4/8	Ϝ	Digamma	Ancienne lettre employée pour 6 (majuscule)
4/9	Ζ	Zêta	Majuscule
4/10	Η	Ëta	Majuscule
4/11	Θ	Thêta	Majuscule
4/12	Ι	Iota	Majuscule
4/13	Κ	Kappa	Majuscule
4/14	Λ	Lambda	Majuscule
4/15	Μ	Mu	Majuscule
5/0	Ν	Nu	Majuscule
5/1	Ξ	Xi	Majuscule
5/2	Ο	Omicron	Majuscule
5/3	Π	Pi	Majuscule
5/4	Ϟ	Koppa	Ancienne lettre employée pour 90 (majuscule)
5/5	Ρ	Rhô	Majuscule
5/6	Σ	Sigma	Majuscule
5/8	Τ	Tau	Majuscule
5/9	Υ	Upsilon	Majuscule

1) Variante graphique.

Position dans le tableau	Graphique	Dénomination	Notes
5/10	Φ	Phi	Majuscule
5/11	X	Khi	Majuscule
5/12	Ψ	Psi	Majuscule
5/13	Ω	Oméga	Majuscule
5/14	Ϟ	Sampi	Ancienne lettre employée pour 900 (majuscule)
6/1	α	Alpha	Minuscule
6/2	β	Bêta	Minuscule en début de mot
6/3	β	Bêta	Minuscule en cours de mot
6/4	γ	Gamma	Minuscule
6/5	δ	Delta	Minuscule
6/6	ε	Epsilon	Minuscule
6/7	ς	Stigma	Ancienne lettre employée pour 6 (minuscule)
6/8	Ϝ	Digamma	Ancienne lettre employée pour 6 (minuscule)
6/9	ζ	Zêta	Minuscule
6/10	η	Ëta	Minuscule
6/11	θ	Thêta	Minuscule
6/12	ι	Iota	Minuscule
6/13	κ	Kappa	Minuscule
6/14	λ	Lambda	Minuscule
6/15	μ	Mu	Minuscule
7/0	ν	Nu	Minuscule
7/1	ξ	Xi	Minuscule
7/2	ο	Omicron	Minuscule
7/3	π	Pi	Minuscule
7/4	ϙ	Koppa	Ancienne lettre employée pour 90 (minuscule)
7/5	ρ	Rhô	Minuscule
7/6	σ	Sigma	Minuscule — forme rencontrée en début ou en milieu de mot
7/7	ς	Sigma	Minuscule — forme rencontrée en fin de mot
7/8	τ	Tau	Minuscule
7/9	υ	Upsilon	Minuscule
7/10	φ	Phi	Minuscule
7/11	χ	Khi	Minuscule
7/12	ψ	Psi	Minuscule
7/13	ω	Oméga	Minuscule
7/14	Ϟ	Sampi	Ancienne lettre employée pour 900 (minuscule)

6 Notes explicatives

6.1 Types de caractères

- a) Signes diacritiques (par exemple, accent grave, accent aigu, tréma, etc.). Ces caractères sont toujours employés en liaison avec d'autres caractères et apparaissent dans la colonne 2.
- b) Caractères alphabétiques (par exemple, alpha, bêta, etc.). Ces caractères apparaissent dans les colonnes 4 à 7.
- c) Symboles (par exemple, guillemets carrés ouverts, etc.). Ces caractères apparaissent dans la colonne 3.

6.2 Signes diacritiques et aspirations

Les signes diacritiques et aspirations du grec s'impriment devant ou au-dessus d'un caractère, suivant que ce caractère est une majuscule ou une minuscule. Les signes diacritiques précèdent toujours le caractère qu'ils modifient. Cependant, le iota souscrit s'imprime sous une minuscule et après une majuscule. Les signes diacritiques composés doivent être saisis dans l'ordre dans lequel ils apparaissent, en lisant de gauche à droite ou de haut en bas.

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 arithmique et synchrone.*
- [5] ISO 1745, *Traitement de l'information — Procédures de commande pour transmission de données en mode de base.*
- [6] ISO 6586, *Traitement de l'information — Matérialisation des jeux de caractères codés à 7 éléments et à 8 éléments sur cartes perforées.*

Page blanche

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 5428:1984

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/18b24f37-314a-4b33-ad74-af323d7c865f/iso-5428-1984>