
Norme internationale



6937/2

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

**Traitement de l'information — Jeux de caractères codés
pour la transmission de texte —
Partie 2: Caractères graphiques alphabétiques latins et
caractères graphiques non alphabétiques**

Information processing — Coded character sets for text communication — Part 2: Latin alphabetic and non-alphabetic graphic characters

(standards.iteh.ai)

Première édition — 1983-12-15

[ISO 6937-2:1983](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/dbd697bf-32bb-4bf3-8dc1-9ac840c450ca/iso-6937-2-1983)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/dbd697bf-32bb-4bf3-8dc1-9ac840c450ca/iso-6937-2-1983>

CDU 631.3.048

Réf. n° : ISO 6937/2-1983 (F)

Descripteurs : échange d'information, transmission de l'information, jeu de caractères, jeu de caractères codés, caractère latin, combinaison de codes, fonction de commande, caractère graphique.

Prix basé sur 37 pages

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.

La Norme internationale ISO 6937/2 a été élaborée par le comité technique ISO TC 97 *Systemes de traitement de l'information*, et a été soumise aux comités membres en février 1982.

(standards.iteh.ai)

Les comités membres des pays suivants l'ont approuvée:

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/dbd697bf-32bb-4bf3-8dc1-9ae840c450ea/iso-6937-2-1983>

Afrique du Sud, Rép. d'	France	Pologne
Allemagne, R.F.	Hongrie	Roumanie
Belgique	Irlande	Royaume-Uni
Canada	Italie	Suède
Chine	Japon	Suisse
Égypte, Rép. arabe d'	Norvège	Tchécoslovaquie
Espagne	Nouvelle-Zélande	USA
Finlande	Pays-Bas	

Aucun comité membre ne l'a désapprouvée.

Sommaire

	Page
0 Introduction	1
1 Objet et domaine d'application	1
2 Références	2
3 Définitions	2
4 Répertoire de caractères et représentations codées	2
5 Sous-répertoires de caractères graphiques	15
Annexes	
A Sous-répertoires normalisés	17
B Emploi des signes diacritiques sans espacement	27
C Emploi du caractère souligné sans espacement	29
D Emploi des caractères alphabétiques latins	30
E Présentations de repli	34
F Différences avec les recommandations S.61 et S.100 du CCITT	36

iTeh STANDARD PREVIEW

(standards.iteh.ai)

ISO 6937-2:1983
<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/dbd697bf-32bb-4bf3-8dc1-ae5f11111111/iso-6937-2-1983>

iTeh STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

ISO 6937-2:1983

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/dbd697bf-32bb-4b3-8dc1-9ac840c450ea/iso-6937-2-1983>

Traitement de l'information — Jeux de caractères codés pour la transmission de texte —

Partie 2: Caractères graphiques alphabétiques latins et caractères graphiques non alphabétiques

0 Introduction

La présente Norme internationale spécifie des répertoires de caractères graphiques et de fonctions de commande, et leur représentation codée, en vue de leur utilisation dans la communication de texte. Elle s'applique à la communication de texte sous forme de caractères graphiques et de fonctions de commande codés en binaire et utilisant:

- a) des réseaux de communication publics;
- b) des réseaux de communication privés;
- c) des moyens d'échange tels que les bandes magnétiques et les disques.

Elle s'applique à la communication de texte au niveau de l'interface de codage.

Bien que, en général, un texte comporte à la fois des caractères et des figures, la présente Norme internationale ne s'applique qu'au texte composé de caractères.

La présente Norme internationale se compose actuellement des trois parties suivantes:

ISO 6937/1, Introduction générale.

ISO 6937/2, Caractères graphiques alphabétiques latins et caractères graphiques non alphabétiques.

ISO 6937/3, Fonctions de commande pour le format image de page (en préparation).

D'autres parties peuvent être ajoutées ultérieurement.

L'ISO 6937/2 et l'ISO 6937/3 peuvent être employées soit en combinaison l'une avec l'autre, soit individuellement, mais elles devraient toujours être utilisées en combinaison avec l'ISO 6937/1.

Les spécifications sont basées sur le jeu de caractères codés à 7 éléments spécifié dans l'ISO 646, les techniques d'extension de code pour les jeux de caractères codés à 7 et 8 éléments spécifiés dans l'ISO 2022, et les définitions de fonctions de commande supplémentaires données dans l'ISO 6429.

L'ISO 6937/1, l'ISO 6937/2 et l'ISO 6937/3 ont été développées en parallèle avec les recommandations du CCITT S.61, *Répertoire de caractères et jeux de caractères codés pour le service international télétexte* (Genève, 1980) et S.100, *Échange international d'information pour vidéotex interactif* (Genève, 1980). Le répertoire de caractères graphiques défini dans la présente partie de l'ISO 6937 est un sur-ensemble des répertoires de caractères graphiques définis dans les recommandations S.61 et S.100 du CCITT, et le répertoire des fonctions de commande devant être défini dans l'ISO 6937/3 est un sur-ensemble du répertoire de fonctions de commande défini dans la recommandation S.61 du CCITT. Cependant, le jeu primaire et le jeu supplémentaire de caractères graphiques spécifiés dans la présente Norme internationale ne sont pas identiques à ceux définis dans les recommandations S.61 et S.100 du CCITT (voir l'annexe F). Afin d'assurer la compatibilité des échanges entre les services publics de communication de texte définis par le CCITT et les équipements terminaux qui transmettent du texte conformément aux exigences de la présente Norme internationale, une attention particulière doit être portée aux différences entre la présente Norme internationale et les recommandations S.61 et S.100 du CCITT.

1 Objet et domaine d'application

La présente partie de l'ISO 6937

- a) définit un répertoire de caractères graphiques alphabétiques latins et de caractères graphiques non alphabétiques à employer pour la communication de texte dans les langues européennes;
- b) spécifie les représentations codées des caractères graphiques;
- c) spécifie les règles de définition et d'emploi des sous-répertoires de caractères graphiques, c'est-à-dire de sous-ensembles du répertoire de caractères défini.

Elle donne également, en annexes,

- a) les définitions de trois sous-répertoires normalisés (annexe A);
- b) un résumé de l'emploi des signes diacritiques sans espacement en combinaison avec les lettres de l'alphabet latin de base (annexe B);

- c) une description de l'emploi du caractère souligné sans espacement (annexe C);
- d) un résumé de l'emploi des caractères alphabétiques latins (annexe D);
- e) des recommandations pour les présentations de repli (annexe E);
- f) un résumé des différences par rapport aux recommandations S.61 et S.100 (annexe F).

NOTE — La présente partie de l'ISO 6937 ne spécifie pas la forme des symboles graphiques; les symboles qui y apparaissent ont seulement un but d'illustration.

La présente partie de l'ISO 6937 s'applique à la communication de texte entre les interfaces de codage des équipements terminaux. Elle ne s'applique pas nécessairement aux jeux de caractères codés employés à l'intérieur d'un équipement terminal entre l'interface de codage et les organes d'entrée-sortie.

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 6429, *Traitement de l'information — Jeux ISO de caractères codés à 7 et à 8 éléments — Fonctions de commande supplémentaires pour les dispositifs de visualisation de caractères.*

3 Définitions

Dans le cadre de la présente partie de l'ISO 6937, les définitions données dans l'ISO 6937/1 sont applicables.

4 Répertoire de caractères et représentations codées

4.1 Composition du répertoire de caractères

Le répertoire de caractères graphiques défini dans la présente partie de l'ISO 6937 se compose:

- a) de caractères alphabétiques latins comprenant
 - 1) les 52 lettres minuscules et majuscules de l'alphabet latin de base,
 - 2) les lettres accentuées et les umlaut, dont les représentations graphiques sont formées par des combinaisons de lettres latines de base et de signes diacritiques,
 - 3) les caractères alphabétiques spéciaux qui ne sont ni des lettres latines de base, ni des combinaisons de lettres latines de base et de signes diacritiques;

- b) de caractères non alphabétiques tels que les nombres décimaux, les signes de ponctuation, les symboles arithmétiques et divers autres caractères ayant une signification individuelle spéciale.

Le répertoire est spécifié dans les trois premières colonnes des tableaux 4 à 12. Dans chaque tableau, la première colonne contient l'identificateur du caractère concerné, la seconde colonne indique la représentation graphique typique et la troisième colonne indique le nom ou la description du caractère. Les colonnes restantes spécifient la représentation codée (voir 4.4). Les identificateurs ont été assignés selon la méthode d'identification décrite dans l'annexe A de l'ISO 6937/1.

NOTES

1 Tous les caractères graphiques du répertoire entraînent un mouvement implicite en avant de la position active (une définition de position active sera donnée dans l'ISO 6937/3).

2 Une étude de l'emploi des caractères alphabétiques latins pour diverses langues fait partie de l'annexe D.

4.2 Jeux de caractères

La représentation codée des caractères graphiques du répertoire défini dans la présente partie de l'ISO 6937 utilise deux jeux de caractères graphiques, à savoir un «jeu primaire» et un «jeu supplémentaire».

Le jeu primaire est constitué par les caractères graphiques de la version internationale de référence du jeu de caractères codés à 7 éléments spécifiée dans l'ISO 646. Les différences entre le jeu primaire et le jeu de caractères graphiques de la version internationale de référence sont:

- a) les caractères «trait bas» et «tilde» portent un seul nom, alors que l'ISO 646 donne à chacun deux dénominations;
- b) les caractères du jeu primaire ne sont pas combinés entre eux pour générer les caractères graphiques du répertoire défini dans la présente partie de l'ISO 6937.

Le jeu primaire contient les lettres de l'alphabet latin de base, certains signes diacritiques avec espacement et un certain nombre de caractères non alphabétiques.

Le jeu supplémentaire contient des caractères graphiques avec espacement et sans espacement. Les caractères graphiques sans espacement sont les signes diacritiques sans espacement et le caractère souligné sans espacement. Les caractères graphiques avec espacement sont certains caractères alphabétiques spéciaux et des caractères non alphabétiques utilisés en supplément de ceux du jeu primaire.

Un signe diacritique sans espacement ne doit être utilisé qu'en combinaison, soit avec ESPACE, soit avec certaines lettres latines de base. Les combinaisons autorisées de signes diacritiques et de lettres sont celles nécessaires à la représentation des lettres accentuées et des umlaut inclus dans le tableau 4. Ce jeu de combinaisons est résumé dans l'annexe B.

Le caractère souligné sans espacement peut être utilisé en combinaison avec n'importe quel autre caractère graphique du répertoire, y compris une lettre accentuée, ou un umlaut, ou le caractère ESPACE. L'emploi de ce caractère est défini dans l'annexe C.

Les tableaux 1, 2 et 3 représentent les tableaux de code pour le jeu primaire et le jeu supplémentaire de caractères graphiques. Les positions ombrées dénotent des combinaisons d'éléments binaires qui ne font pas partie des jeux concernés.

Les séquences d'échappement utilisées pour désigner le jeu primaire et le jeu supplémentaire sont:

ESC 2/8 F¹⁾: pour désigner le jeu primaire en tant que jeu G0;

ESC 2/9 F¹⁾: pour désigner le jeu supplémentaire en tant que jeu G1;

ESC 2/10 F¹⁾: pour désigner le jeu supplémentaire en tant que jeu G2;

ESC 2/11 F¹⁾: pour désigner le jeu supplémentaire en tant que jeu G3.

Tableau 1 — Jeu primaire de caractères graphiques pour la communication de texte [codage quand ce jeu est représenté par les combinaisons binaire 2/1 à 7/14 d'un code à 7 ou 8 éléments (dans un code à 8 éléments, l'élément additionnel b₈ = 0)]

				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	@	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				#	3	C	S	c	s
0	1	0	0	4				¤	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	\	l	
1	1	0	1	13				-	=	M]	m	}
1	1	1	0	14				.	>	N	^	n	~
1	1	1	1	15				/	?	0	_	o	

1) Les caractères finals seront fixés lorsque les jeux auront été enregistrés.

Tableau 2 — Jeu supplémentaire de caractères graphiques pour la communication de texte [codage quand ce jeu est représenté par les combinaisons binaires 2/1 à 7/14 d'un code à 7 ou 8 éléments (dans un code à 8 éléments, l'élément additionnel $b_8 = 0$)]

Registration number 90

ESC

- G0 : ESC 2/8 b/12
- G1 : ESC 2/9 b/12
- G2 : ESC 2/10 b/12
- G3 : ESC 2/11 b/12

					b ₁	b ₂	b ₃	b ₄	b ₅	b ₆	b ₇	b ₈
					0	1	2	3	4 ¹⁾	5	6	7
b ₈	b ₇	b ₆	b ₅	b ₄								
0	0	0	0	0	◻	◻	◻	◻	◻	◻	◻	◻
0	0	0	0	1	◻	◻	i	±	`	¹	Æ	æ
0	0	0	1	0	◻	◻	¢	²	'	®	Ð	ð
0	0	0	1	1	◻	◻	£	³	^	©	ä	ö
0	1	0	0	0	◻	◻	\$	x	~	™	ℋ	ℎ
0	1	0	0	1	◻	◻	¥	μ	~	♪	Voir 4.3.4	τ
0	1	0	1	0	◻	◻	Voir 4.3.2	¶	~	Voir 4.3.4	∪	∩
0	1	0	1	1	◻	◻	§	·	•	Voir 4.3.4	ℒ	ℓ
1	0	0	0	0	◻	◻	Voir 4.3.2	÷	″	Voir 4.3.4	ℓ	ℓ
1	0	0	0	1	◻	◻	‘	’	Voir 4.3.4	Voir 4.3.4	∅	∅
1	0	0	1	0	◻	◻	“	”	◦	Voir 4.3.4	Œ	œ
1	0	0	1	1	◻	◻	«	»	◌	Voir 4.3.4	Ω	β
1	1	0	0	0	◻	◻	←	¼	—	⅛	Ɔ	ɔ
1	1	0	0	1	◻	◻	↑	½	”	⅜	ƒ	ƒ
1	1	0	1	0	◻	◻	→	¾	◌	⅝	Ɔ	ɔ
1	1	0	1	1	◻	◻	↓	¿	˘	⅞	Ɔ	ɔ

Voir 4.3.1

Tableau 3 — Jeux primaires et supplémentaires de caractères graphiques pour la communication de texte (codage quand ces jeux sont représentés par les combinaisons binaires 2/1 à 7/14 et 10/1 à 15/14 d'un code à 8 éléments)

				b.	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	
				b.	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1
				b.	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1
				b.	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1
				00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12 ¹⁾	13	14	15	
b.	b.	b.	b.	00	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
0	0	0	1	!	1	A	Q	a	q					i	±	`	¹	Æ	æ	
0	0	1	0	"	2	B	R	b	r					¢	²	'	®	Ð	ð	
0	0	1	1	#	3	C	S	c	s					£	³	^	©	Ǽ	ö	
0	1	0	0	α	4	D	T	d	t					\$	x	~	™	Ĥ	ĥ	
0	1	0	1	%	5	E	U	e	u					¥	μ	-	♯		Ɑ	
0	1	1	0	&	6	F	V	f	v					Voit 4.3.3	¶	˘	Voit 4.3.4	Ų	ų	
0	1	1	1	'	7	G	W	g	w					S	.	˙	Voit 4.3.4	Ł	ł	
1	0	0	0	(8	H	X	h	x					Voit 4.3.3	÷	˝	Voit 4.3.4	Ł	ł	
1	0	0	1)	9	I	Y	i	y					‘	’	Voit 4.3.4	Voit 4.3.4	Ø	ø	
1	0	1	0	*	:	J	Z	j	z					“	”	◦	Voit 4.3.4	Ɔ	œ	
1	0	1	1	+	;	K	[k	{					«	»	◌	Voit 4.3.4	Ɔ	β	
1	1	0	0	,	<	L	\	l						←	¼	—	⅛	Ɔ	Ɔ	
1	1	0	1	-	=	M]	m	}					↑	½	“	⅜	Ɔ	Ɔ	
1	1	1	0	.	>	N	^	n	~					→	¾	◌	⅝	Ɔ	Ɔ	
1	1	1	1	/	?	O	_	o	◌					↓	¿	˘	⅞	'n	◌	

Voir 4.3.1

4.3 Explications concernant les tableaux de code

4.3.1 Les signes diacritiques sans espacement représentés par les combinaisons d'éléments binaires 4/1 à 4/8, 4/10, 4/11 et 4/13 à 4/15 du jeu supplémentaire (12/1 à 12/8, 12/10, 12/11 et 12/13 à 12/15 dans le tableau 3) ne sont utilisés qu'en combinaison, soit avec ESPACE, soit avec certaines lettres de l'alphabet latin de base (voir annexe B). Le caractère souligné sans espacement représenté par la combinaison d'éléments binaires 4/12 du jeu supplémentaire (12/12 dans le tableau 3) peut être utilisé en combinaison avec n'importe lequel des caractères graphiques du répertoire, y compris une lettre accentuée ou un umlaut, ou ESPACE (voir annexe C).

4.3.2 Dans la recommandation S.100 du CCITT (Genève, 1980) les caractères # (symbole numéro) et ¤ (symbole monétaire universel) ont été placés en positions 2/6 et 2/8 du jeu supplémentaire, et non en 2/3 et 2/4 du jeu primaire. De façon à permettre l'interfonctionnement avec vidéotex, les combinaisons d'éléments binaires 2/6 et 2/8 du jeu supplémentaire doivent être également considérées comme des représentations codées valables, mais leur utilisation est déconseillée.

4.3.3 Dans la recommandation S.61 du CCITT, (Genève, 1980), les caractères # (symbole numéro) et ¤ (symbole monétaire universel) ont été placés en positions 10/6 et 10/8 et non en 2/3 et 2/4. De façon à permettre l'interfonctionnement avec télétext, les combinaisons 10/6 et 10/8 doivent être également considérées comme des représentations codées valables mais leur utilisation est déconseillée.

4.3.4 Les combinaisons d'éléments binaires 4/0, 4/9, 5/6 à 5/11 et 6/5 du jeu supplémentaire (12/0, 12/9, 13/6 à 13/11 et 14/5 du tableau 3) sont réservées à une normalisation ultérieure, c'est-à-dire pour le placement éventuel de caractères graphiques supplémentaires. Les combinaisons d'éléments binaires 4/0 et 4/9 (12/0 et 12/9 du tableau 3) sont réservées pour le placement éventuel de caractères supplémentaires sans espacement.

NOTES

- 1 Dans certains systèmes vidéotex interactifs, le caractère représenté par la combinaison d'éléments binaires 5/15 du jeu primaire est employé comme un délimiteur dont la représentation graphique peut être différente de «trait bas».
- 2 Dans certains systèmes conformes à la version internationale de référence de l'ISO 646, le caractère représenté par la combinaison d'éléments binaires 7/14 du jeu primaire peut avoir la représentation graphique du «surligné».

4.4 Représentations codées

Les représentations codées des caractères graphiques du répertoire défini dans la présente partie de l'ISO 6937 sont spécifiées dans les tableaux 4 à 12. Les formats des représentations codées sont les suivants.

a) Lettres accentuées et umlaut:

Chaque lettre accentuée ou umlaut est représentée par une séquence de combinaisons d'éléments binaires formée par la représentation codée du signe diacritique sans espacement (élément du jeu supplémentaire), suivi par la représentation codée de la lettre latine de base (un élément du jeu primaire).

b) Signes diacritiques en tant que caractères graphiques isolés:

Chaque signe diacritique, considéré comme un caractère graphique isolé et qui appartient au jeu primaire, tel que l'accent grave, l'accent circonflexe et le tilde est représenté par une combinaison d'éléments binaires associée dans l'intervalle 2/1 à 7/14.

Chaque signe diacritique, considéré comme un caractère graphique isolé et qui n'appartient pas au jeu primaire, est représenté par une séquence de combinaisons d'éléments binaires, formée par la représentation codée du signe diacritique suivie par la représentation codée d'ESPACE c'est-à-dire la combinaison 2/0.

Cette dernière méthode de représentation peut être également utilisée pour l'accent grave, l'accent circonflexe et le tilde, mais elle est déconseillée.

c) Tout autre caractère graphique du répertoire:

Tout caractère graphique du répertoire, autre qu'une lettre accentuée, un umlaut ou un signe diacritique isolé n'appartenant pas au jeu primaire est un élément soit du jeu primaire, soit du jeu supplémentaire et il est représenté par la combinaison d'éléments binaires associée dans l'intervalle 2/1 à 7/14 ou 10/1 à 15/14.

Suivant la technique d'extension de code utilisée, il se peut qu'une combinaison binaire représentant un élément du jeu primaire ou du jeu supplémentaire doive être précédée d'une fonction d'extension de code appelant le jeu de caractères correspondant.

Dans les tableaux 4 à 12 la colonne «A» spécifie la représentation codée de chaque caractère, quand les éléments du jeu supplémentaire sont représentés par des combinaisons d'éléments binaires dans l'intervalle 2/1 à 7/14 d'un code à 7 ou 8 éléments. La colonne «B» spécifie la représentation codée quand les éléments du jeu supplémentaire sont représentés par des combinaisons d'éléments binaires dans l'intervalle 10/1 à 15/14 d'un code à 8 éléments. Dans tous les cas, les éléments du jeu primaire sont représentés par des combinaisons d'éléments binaires dans l'intervalle 2/1 à 7/14. Le symbole «S» est employé dans la colonne «A» pour identifier une combinaison d'éléments binaires représentant un élément du jeu supplémentaire.

Tableau 4 — Caractères alphabétiques latins

ID	Représentation graphique	Nom ou description	Représentation codée	
			A	B
LA01	a	a minuscule	6/1	6/1
LA02	A	A majuscule	4/1	4/1
LA11	á	a minuscule avec accent aigu	S 4/2 6/1	12/2 6/1
LA12	Á	A majuscule avec accent aigu	S 4/2 4/1	12/2 4/1
LA13	à	a minuscule avec accent grave	S 4/1 6/1	12/1 6/1
LA14	À	A majuscule avec accent grave	S 4/1 4/1	12/1 4/1
LA15	â	a minuscule avec accent circonflexe	S 4/3 6/1	12/3 6/1
LA16	Â	A majuscule avec accent circonflexe	S 4/3 4/1	12/3 4/1
LA17	ä	a minuscule avec tréma ou signe umlaut	S 4/8 6/1	12/8 6/1
LA18	Ä	A majuscule avec tréma ou signe umlaut	S 4/8 4/1	12/8 4/1
LA19	ã	a minuscule avec tilde	S 4/4 6/1	12/4 6/1
LA20	Ã	A majuscule avec tilde	S 4/4 4/1	12/4 4/1
LA23	ä	a minuscule avec brève	S 4/6 6/1	12/6 6/1
LA24	Ä	A majuscule avec brève	S 4/6 4/1	12/6 4/1
LA27	ã	a minuscule avec rond	S 4/10 6/1	12/10 6/1
LA28	Ä	A majuscule avec rond	S 4/10 4/1	12/10 4/1
LA31	ā	a minuscule avec macron	S 4/5 6/1	12/5 6/1
LA32	Ā	A majuscule avec macron	S 4/5 4/1	12/5 4/1
LA43	ą	a minuscule avec ogonek	S 4/14 6/1	12/14 6/1
LA44	Ą	A majuscule avec ogonek	S 4/14 4/1	12/14 4/1
LA51	æ	diphongue æ minuscule	S 7/1	15/1
LA52	Æ	diphongue Æ majuscule	S 6/1	14/1
LB01	b	b minuscule	6/2	6/2
LB02	B	B majuscule	4/2	4/2
LC01	c	c minuscule	6/3	6/3
LC02	C	C majuscule	4/3	4/3
LC11	ć	c minuscule avec accent aigu	S 4/2 6/3	12/2 6/3
LC12	Ć	C majuscule avec accent aigu	S 4/2 4/3	12/2 4/3
LC15	č	C minuscule avec accent circonflexe	S 4/3 6/3	12/3 6/3
LC16	Č	C majuscule avec accent circonflexe	S 4/3 4/3	12/3 4/3
LC21	č	c minuscule avec caron	S 4/15 6/3	12/15 6/3
LC22	Č	C majuscule avec caron	S 4/15 4/3	12/15 4/3
LC29	ć	c minuscule avec point	S 4/7 6/3	12/7 6/3
LC30	Ć	C majuscule avec point	S 4/7 4/3	12/7 4/3
LC41	ç	c minuscule avec cédille	S 4/11 6/3	12/11 6/3
LC42	Ç	C majuscule avec cédille	S 4/11 4/3	12/11 4/3
LD01	d	d minuscule	6/4	6/4
LD02	D	D majuscule	4/4	4/4
LD21	ď ou d	d minuscule avec caron	S 4/15 6/4	12/15 6/4
LD22	Ď	D majuscule avec caron	S 4/15 4/4	12/15 4/4
LD61	đ	d minuscule avec barre	S 7/2	15/2
LD62	Ð	D majuscule avec barre, eth islandais	S 6/2	14/2
LD63	ð	eth minuscule, islandais	S 7/3	15/3

Tableau 4 — Caractères alphabétiques latins (suite)

ID	Représentation graphique	Nom ou description	Représentation codée	
			A	B
LE01	e	e minuscule	6/5	6/5
LE02	E	E majuscule	4/5	4/5
LE11	é	e minuscule avec accent aigu	S 4/2 6/5	12/2 6/5
LE12	É	E majuscule avec accent aigu	S 4/2 4/5	12/2 4/5
LE13	è	e minuscule avec accent grave	S 4/1 6/5	12/1 6/5
LE14	È	E majuscule avec accent grave	S 4/1 4/5	12/1 4/5
LE15	ê	e minuscule avec accent circonflexe	S 4/3 6/5	12/3 6/5
LE16	Ê	E majuscule avec accent circonflexe	S 4/3 4/5	12/3 4/5
LE17	ë	e minuscule avec tréma ou signe umlaut	S 4/8 6/5	12/8 6/5
LE18	Ë	E majuscule avec tréma ou signe umlaut	S 4/8 4/5	12/8 4/5
LE21	ě	e minuscule avec caron	S 4/15 6/5	12/15 6/5
LE22	Ě	E majuscule avec caron	S 4/15 4/5	12/15 4/5
LE29	è	e minuscule avec point	S 4/7 6/5	12/7 6/5
LE30	Ě	E majuscule avec point	S 4/7 4/5	12/7 4/5
LE31	ē	e minuscule avec macron	S 4/5 6/5	12/5 6/5
LE32	Ē	E majuscule avec macron	S 4/5 4/5	12/5 4/5
LE43	ę	e minuscule avec ogonek	S 4/14 6/5	12/14 6/5
LE44	Ę	E majuscule avec ogonek	S 4/14 4/5	12/14 4/5
LF01	f	f minuscule	6/6	6/6
LF02	F	F majuscule	4/6	4/6
LG01	g	g minuscule	6/7	6/7
LG02	G	G majuscule	4/7	4/7
LG11	g	g minuscule avec accent aigu	S 4/2 6/7	12/2 6/7
LG15	ĝ	g minuscule avec accent circonflexe	S 4/3 6/7	12/3 6/7
LG16	Ĝ	G majuscule avec accent circonflexe	S 4/3 4/7	12/3 4/7
LG23	ğ	g minuscule avec brève	S 4/6 6/7	12/6 6/7
LG24	Ğ	G majuscule avec brève	S 4/6 4/7	12/6 4/7
LG29	g	g minuscule avec point	S 4/7 6/7	12/7 6/7
LG30	Ġ	G majuscule avec point	S 4/7 4/7	12/7 4/7
LG42	ġ	G majuscule avec cédille	S 4/11 4/7	12/11 4/7
LH01	h	h minuscule	6/8	6/8
LH02	H	H majuscule	4/8	4/8
LH15	ĥ	h minuscule avec accent circonflexe	S 4/3 6/8	12/3 6/8
LH16	Ĥ	H majuscule avec accent circonflexe	S 4/3 4/8	12/3 4/8
LH61	ħ	h minuscule avec barre	S 7/4	15/4
LH62	Ħ	H majuscule avec barre	S 6/4	14/4
LI01	i	i minuscule	6/9	6/9
LI02	I	I majuscule	4/9	4/9
LI11	í	i minuscule avec accent aigu	S 4/2 6/9	12/2 6/9
LI12	Í	I majuscule avec accent aigu	S 4/2 4/9	12/2 4/9
LI13	ì	i minuscule avec accent grave	S 4/1 6/9	12/1 6/9
LI14	Ì	I majuscule avec accent grave	S 4/1 4/9	12/1 4/9

Tableau 4 — Caractères alphabétiques latins (suite)

ID	Représentation graphique	Nom ou description	Représentation codée	
			A	B
LI15	ï	i minuscule avec accent circonflexe	S 4/3 6/9	12/3 6/9
LI16	Î	I majuscule avec accent circonflexe	S 4/3 4/9	12/3 4/9
LI17	ĩ	i minuscule avec tréma	S 4/8 6/9	12/8 6/9
LI18	Ï	I majuscule avec tréma	S 4/8 4/9	12/8 4/9
LI19	ı	i minuscule avec tilde	S 4/4 6/9	12/4 6/9
LI20	Ï	I majuscule avec tilde	S 4/4 4/9	12/4 4/9
LI30	ı̇	I majuscule avec point	S 4/7 4/9	12/7 4/9
LI31	ĩ	i minuscule avec macron	S 4/5 6/9	12/5 6/9
LI32	Ï	I majuscule avec macron	S 4/5 4/9	12/5 4/9
LI43	ĩ	i minuscule avec ogonek	S 4/14 6/9	12/14 6/9
LI44	Ï	I majuscule avec ogonek	S 4/14 4/9	12/14 4/9
LI51	ij	ligature ij minuscule	S 7/6	15/6
LI52	IJ	ligature IJ majuscule	S 6/6	14/6
LI61	i	i minuscule sans point	S 7/5	15/5
LJ01	j	j minuscule	6/10	6/10
LJ02	J	J majuscule	4/10	4/10
LJ15	ĵ	j minuscule avec accent circonflexe	S 4/3 6/10	12/3 6/10
LJ16	Ĵ	J majuscule avec accent circonflexe	S 4/3 4/10	12/3 4/10
LK01	k	k minuscule	6/11	6/11
LK02	K	K majuscule	4/11	4/11
LK41	ķ	k minuscule avec cédille	S 4/11 6/11	12/11 6/11
LK42	Ķ	K majuscule avec cédille	S 4/11 4/11	12/11 4/11
LK61	ƙ	k minuscule, groenlandais	S 7/0	15/0
LL01	l	l minuscule	6/12	6/12
LL02	L	L majuscule	4/12	4/12
LL11	ĺ	l minuscule avec accent aigu	S 4/2 6/12	12/2 6/12
LL12	Ĺ	L majuscule avec accent aigu	S 4/2 4/12	12/2 4/12
LL21	Ľ ou ľ	l minuscule avec caron	S 4/15 6/12	12/15 6/12
LL22	Ľ ou Ľ	L majuscule avec caron	S 4/15 4/12	12/15 4/12
LL41	ł	l minuscule avec cédille	S 4/11 6/12	12/11 6/12
LL42	Ł	L majuscule avec cédille	S 4/11 4/12	12/11 4/12
LL61	ł̄	l minuscule avec barre	S 7/8	15/8
LL62	Ł̄	L majuscule avec barre	S 6/8	14/8
LL63	ł̇	l minuscule avec point au milieu	S 7/7	15/7
LL64	Ł̇	L majuscule avec point au milieu	S 6/7	14/7
LM01	m	m minuscule	6/13	6/13
LM02	M	M majuscule	4/13	4/13
LN01	n	n minuscule	6/14	6/14
LN02	N	N majuscule	4/14	4/14
LN11	ń	n minuscule avec accent aigu	S 4/2 6/14	12/2 6/14
LN12	Ń	N majuscule avec accent aigu	S 4/2 4/14	12/2 4/14
LN19	ñ	n minuscule avec tilde	S 4/4 6/14	12/4 6/14
LN20	Ñ	N majuscule avec tilde	S 4/4 4/14	12/4 4/14