
NORME INTERNATIONALE 2530

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

Clavier pour échanges internationaux en traitement de l'information employant le jeu ISO de caractères codés à 7 éléments — Zone alphanumérique

Keyboard for international information processing interchange using the ISO 7-bit coded character set — Alphanumeric area

iTeh STANDARD PREVIEW

Première édition — 1975-07-01

(standards.iteh.ai)

[ISO 2530:1975](#)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/818ddf84-ddbe-43c8-ab8a-16f6a9fe17a4/iso-2530-1975>

CDU 681.3.071-51 : 003.62

Réf. n° : ISO 2530-1975 (F)

Descripteurs : traitement de l'information, machine de bureau, transmission de données, clavier.

Prix basé sur 7 pages

AVANT-PROPOS

L'ISO (Organisation Internationale de Normalisation) est une fédération mondiale d'organismes nationaux de normalisation (Comités Membres ISO). L'élaboration de Normes Internationales est confiée aux Comités Techniques 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 2530 a été établie par le Comité Technique ISO/TC 95, *Machines de bureau*, et soumise aux Comités Membres en mai 1974.

Elle a été approuvée par les Comités Membres des pays suivants :

Allemagne	Espagne	ISO 2530:1975 Suède
Australie	Italy/standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/818ddf84-ddbe-43c8-ab8a-16fa91c1e2530-1975 Italie	Suisse
Bulgarie	Japon	Thaïlande
Canada	Roumanie	U.R.S.S.
Egypte, Rép. arabe d'	Royaume-Uni	Yougoslavie

Le Comité Membre du pays suivant a désapprouvé le document pour des raisons techniques :

France

Clavier pour échanges internationaux en traitement de l'information employant le jeu ISO de caractères codés à 7 éléments – Zone alphanumérique

0 INTRODUCTION

Le jeu de caractères codés à 7 éléments de l'ISO, pour l'échange d'information entre matériels de traitement de l'information (voir ISO 646), comporte 128 caractères dont 95 sont des symboles graphiques (colonnes 2 à 7, à l'exception de la position 7/15).

Un grand nombre des machines qui mettent en œuvre ce jeu de caractères codés ont des claviers incorporés; par conséquent, il est souhaitable, pour de nombreuses raisons, de définir des dispositions normalisées de claviers qui satisfassent aux exigences d'utilisation de ces machines.

1 OBJET ET DOMAINE D'APPLICATION

La présente Norme Internationale définit des dispositions pour la zone alphanumérique d'un clavier mettant en œuvre les positions des 95 caractères graphiques du jeu de caractères codés à 7 éléments, selon l'ISO 646. *Jeu de caractères codés à 7 éléments pour l'échange d'information entre matériels de traitement de l'information.*

Ces présentations sont en conformité avec l'ISO/R 2126, *Disposition de base pour la section alphanumérique des claviers manœuvrés avec les deux mains.*

La présente Norme Internationale spécifie l'appariement des caractères et leur affectation à des touches. Suivant la règle d'appariement adoptée, les combinaisons de code correspondant aux caractères graphiques affectées à la même touche se déduisent l'une de l'autre par une inversion portant sur un seul élément binaire (appariement des éléments binaires)¹⁾, c'est-à-dire que les caractères des colonnes 2, 4 et 5 sont appariés avec ceux des rangées correspondantes des colonnes 3, 6 et 7 respectivement. Cependant, l'appariement complet ne s'applique qu'à la disposition à 48 touches.

Les dispositions retenues ne fixent que la position relative nominale des touches; elles ne définissent pas les caractéristiques matérielles telles que la distance entre les touches, la pente du clavier, la forme et les dimensions des têtes de touches et de la barre d'espacement, ni le dessin des symboles figurant sur les touches.

Les numéros affectés aux positions des touches ne sont donnés que pour faciliter leur désignation. Le tableau du code à 7 éléments en version de base avec ses notes et la version internationale de référence sont rappelés dans l'annexe B.

2 POSITIONS RÉSERVÉES À UN USAGE NATIONAL

Conformément à l'ISO 646, dans le tableau à 7 éléments, sept positions sont réservées à un usage national, essentiellement à des extensions alphabétiques. Si elles ne sont pas nécessaires pour des extensions alphabétiques, ces positions peuvent être utilisées pour des caractères graphiques supplémentaires (voir note ③ de l'ISO 646).

Il est reconnu que, pour l'échange international de données, la condition primordiale est de disposer de symboles graphiques supplémentaires; la présente Norme Internationale définit des dispositions de claviers qui remplissent cette condition.

On ne doit pas utiliser d'autres caractères que ceux représentés dans le tableau de la page 2 et sur les figures de la page 3, à l'exception des symboles £ et \$ qui peuvent remplacer respectivement les symboles # et ✕, conformément à la note ② de l'ISO 646.

3 NOMBRE DE TOUCHES

La présente Norme Internationale définit une disposition de clavier à 48 touches et une disposition de clavier à 47 touches. Les deux dispositions ont le même statut.

En outre, l'annexe A contient des règles de réduction qui permettent d'obtenir des dispositions de claviers de moins de 47 touches.

4 CARACTÈRE « ESPACE »

La combinaison de code du caractère « ESPACE » (en position 2/0 sur le tableau de code à 7 éléments) est produite par la barre d'espacement.

1) Pour les claviers ne respectant pas la même règle d'appariement ou pour ceux mettant en œuvre un jeu de caractères différent, voir l'ISO 3243, *Claviers pour les pays dont la langue utilise des caractères alphabétiques supplémentaires – Guide pour l'harmonisation.*

5 JEU DE CARACTÈRES

Le tableau ci-dessous indique les combinaisons de code et les caractères correspondants produits en motion basse et en motion haute.

6 DISPOSITIONS

Voir figures 1 et 2.

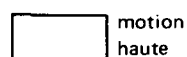
NOTE — Dans la figure 2, l'appariement des éléments binaires ne s'applique pas à la touche E10.

7 POSITION NON AFFECTÉE DANS LES DISPOSITIONS À 48 TOUCHES

Dans la disposition à 48 touches (figure 1), aucun caractère spécifique n'est affecté à la touche E10 en motion haute, ni à la touche E00 en motion basse.

Les combinaisons de code produites par la touche E10 en motion haute et par la touche E00 en motion basse ne sont pas définies.

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



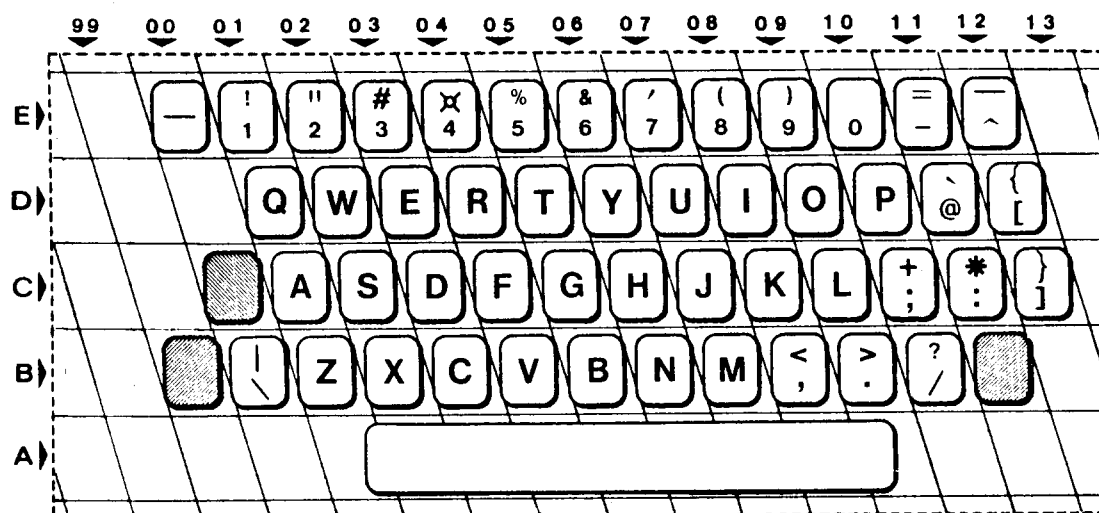


FIGURE 1 – Disposition à 48 touches

iTeh STANDARD PREVIEW (standards.iteh.ai)

[ISO 2530:1975](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/818ddf84-ddbe-43c8-ab8a-16f6a9fe17a4/iso-2530-1975)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/818ddf84-ddbe-43c8-ab8a-16f6a9fe17a4/iso-2530-1975>

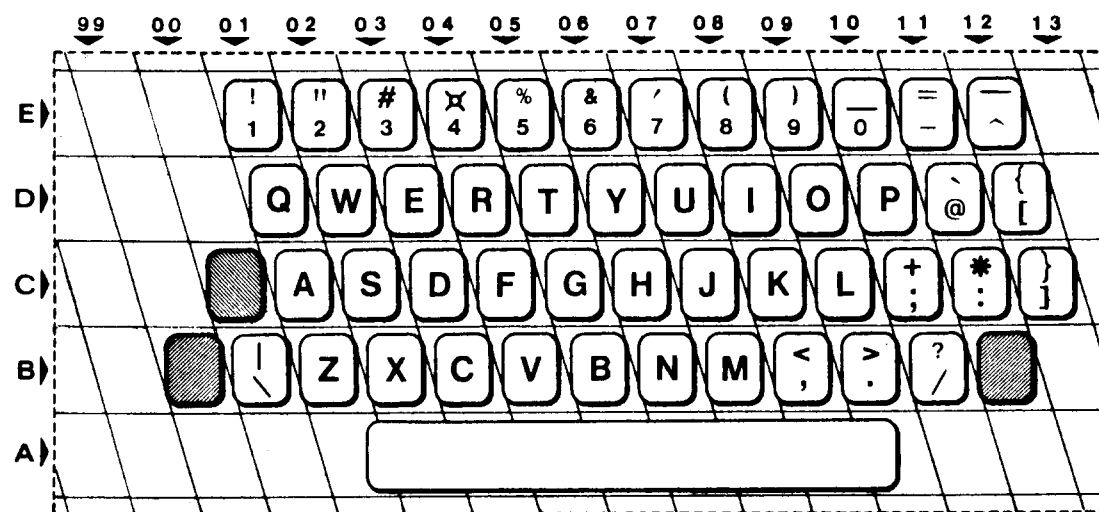


FIGURE 2 – Disposition à 47 touches

ANNEXE A

**RÈGLES DE RÉDUCTION PERMETTANT D'OBTENIR DES DISPOSITIONS DE CLAVIERS
DE MOINS DE 47 TOUCHES DE CARACTÈRES**

Le nombre de touches alphanumériques du clavier d'une machine donnée peut varier en fonction du jeu de caractères disponibles et d'autres caractéristiques de cette même machine.

Cependant, afin de limiter les variantes éventuelles, il n'est tenu compte que des dispositions ayant un des nombres de touches suivants :

- 46 touches : obtenue par suppression des touches E00 et B00;
- 45 touches : obtenue par suppression des touches E00, B00 et C12;
- 44 touches : obtenue par suppression des touches E00, B00, C12 et D12.

La disposition réduite peut alors être obtenue conformément aux règles suivantes :

- 1) Tout caractère graphique affecté aux touches supprimées peut être, soit supprimé, soit réaffecté à l'une des positions de touches restantes, à la place du caractère graphique normalement affecté à cette position.
- 2) Tout caractère remplacé par un caractère venant d'une des touches supprimées est perdu. Il ne peut être réaffecté à une autre touche.
- 3) Les caractères de la disposition de base spécifiée dans l'ISO/R 2126 ne peuvent pas être remplacés par des caractères prélevés sur des touches supprimées.

ITeH STANDARD PREVIEW
(standards.iteh.ai)

[ISO 2530:1975](https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/818ddf84-ddbe-43c8-ab8a-16fa9fe17a4/iso-2530-1975)

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/818ddf84-ddbe-43c8-ab8a-16fa9fe17a4/iso-2530-1975>

ANNEXE B (Reproduit de l'ISO 646)

TABLEAU DE BASE ET VERSION INTERNATIONALE DE RÉFÉRENCE

B.1 Tableau de base

					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	NUL	TC ₇ (DLE)	SP	0	⊙	P	`	⊙	p
0	0	0	1	1	TC ₁ (SOH)	DC ₁	!	1	A	Q	a	q	
0	0	1	0	2	TC ₂ (STX)	DC ₂	"	⊙	2	B	R	b	r
0	0	1	1	3	TC ₃ (ETX)	DC ₃	£(#)	⊙	3	C	S	c	s
0	1	0	0	4	TC ₄ (EOT)	DC ₄	\$⊙	⊙	4	D	T	d	t
0	1	0	1	5	TC ₅ (ENQ)	TC ₈ (NAK)	%	⊙	5	E	U	e	u
0	1	1	0	6	TC ₆ (ACK)	TC ₉ (SYN)	&	⊙	6	F	V	f	v
0	1	1	1	7	BEL	TC ₁₀ (ETB)	'	⊙	7	G	W	g	w
1	0	0	0	8	FE ₀ (BS)	CAN	(⊙	8	H	X	h	x
1	0	0	1	9	FE ₁ (HT)	EM)	⊙	9	I	Y	i	y
1	0	1	0	10	FE ₂ (LF)⊙	SUB	*	⊙	:	J	Z	j	z
1	0	1	1	11	FE ₃ (VT)⊙	ESC	+	⊙	;	K	⊙	k	⊙
1	1	0	0	12	FE ₄ (FF)⊙	IS ₄ (FS)	/	⊙	<	L	⊙	l	⊙
1	1	0	1	13	FE ₅ (CR)⊙	IS ₃ (GS)	-	⊙	=	M	⊙	m	⊙
1	1	1	0	14	SO	IS ₂ (RS)	.	⊙	>	N	⊙	n	⊙
1	1	1	1	15	SI	IS ₁ (US)	/	⊙	?	0	⊙	o	⊙
												DEL	

NOTES RELATIVES AU TABLEAU DE BASE B1

- ① Les commandes de mise en page sont destinées aux équipements dont les mouvements horizontaux et verticaux se font séparément. S'il est nécessaire que les équipements effectuent un RETOUR DE CHARIOT combiné avec un mouvement vertical, la commande de ce mouvement vertical peut être utilisée pour effectuer le mouvement combiné. Par exemple, si l'on a besoin de RETOUR A LA LIGNE (symbole NL, équivalent à CR + LF), on se servira de FE₂ pour le représenter. Cette substitution exige un accord entre l'émetteur des données et leur destinataire.
- L'emploi de ces fonctions combinées peut être interdit en régime international sur les réseaux généraux de télécommunication à commutation (réseaux télégraphique et téléphonique).
- ② Le symbole £ est attribué à la position 2/3 et le symbole \$ à la position 2/4. Quand le symbole £ n'est pas nécessaire, on peut utiliser le symbole # (symbole «numéro») dans la position 2/3. Quand le symbole \$ n'est pas nécessaire, on peut utiliser le symbole ⌘ (symbole monétaire) dans la position 2/4. Le choix des symboles attribués à ces positions pour les échanges internationaux d'information doit faire l'objet d'une entente entre les parties intéressées. Il convient de noter que, sauf accord contraire entre l'émetteur des données et leur destinataire, les symboles £, \$ ou ⌘ ne désignent pas la monnaie d'un pays déterminé.
- ③ Positions nationales. Les affectations de caractères à ces positions relèvent des organismes nationaux de normalisation. Ces positions sont prévues principalement pour des extensions alphabétiques. Si elles ne sont pas utilisées à cet effet, on peut les employer pour des symboles.
- ④ Les positions 5/14, 6/0 et 7/14 sont prévues pour recevoir les symboles TÊTE DE FLÈCHE VERS LE HAUT, ACCENT GRAVE et SURLIGNÉ. Cependant, ces positions peuvent recevoir d'autres symboles graphiques lorsqu'il est nécessaire de disposer de 8, 9 ou 10 positions réservées à un usage national.
- ⑤ La position 7/14 est utilisée pour le caractère graphique ¯ (SURLIGNÉ) dont la présentation peut varier suivant les usages nationaux pour représenter le ~ (TILDE) ou un autre caractère diacritique, à la condition qu'il n'y ait pas de risque de confusion avec un autre caractère graphique inclus dans le tableau.
- ⑥ Les caractères graphiques qui figurent aux positions 2/2, 2/7, 2/12, 5/14, signifient respectivement : GUILLEMET, APOSTROPHE, VIRGULE et TÊTE DE FLÈCHE VERS LE HAUT; cependant, ces caractères prennent la signification des signes diacritiques : TREMA, ACCENT AIGU, CÉDILLE, ACCENT CIRCONFLEXE, lorsqu'ils sont précédés ou suivis du caractère RETOUR ARRIERE (0/8).

ISO 2530:1975

<https://standards.iteh.ai/catalog/standards/sist/818ddf84-ddbc-43c8-ab8a-16f6a9fe17a4/iso-2530-1975>

B.2 Version internationale de référence

				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	NUL	TC ₇ (DLE)	SP	0	@	P	'	p
0	0	0	1	1	TC ₁ (SOH)	DC ₁	!	1	A	Q	a	q
0	0	1	0	2	TC ₂ (STX)	DC ₂	"	2	B	R	b	r
0	0	1	1	3	TC ₃ (ETX)	DC ₃	#	3	C	S	c	s
0	1	0	0	4	TC ₄ (EOT)	DC ₄	␣	4	D	T	d	t
0	1	0	1	5	TC ₅ (ENQ)	TC ₆ (NAK)	%	5	E	U	e	u
0	1	1	0	6	TC ₆ (ACK)	TC ₇ (SYN)	&	6	F	V	f	v
0	1	1	1	7	BEL	TC ₁₀ (ETB)	'	7	G	W	g	w
1	0	0	0	8	FE ₀ (BS)	CAN	(8	H	X	h	x
1	0	0	1	9	FE ₁ (HT)	EM)	9	I	Y	i	y
1	0	1	0	10	FE ₂ (LF)	SUB	*	:	J	Z	j	z
1	0	1	1	11	FE ₃ (VT)	ESC	+	;	K	[k	{
1	1	0	0	12	FE ₄ (FF)	IS ₁ (FS)	,	<	L	\	l	
1	1	0	1	13	FE ₅ (CR)	IS ₂ (GS)	-	=	M]	m	}
1	1	1	0	14	SO	IS ₃ (RS)	.	>	N	^	n	-
1	1	1	1	15	SI	IS ₄ (US)	/	?	0	_	o	DEL