x	D［x］	x	D［x］
0	13	16	509
1	335	17	215
2	87	18	47
3	15	19	425
4	15	20	295
5	1	21	229
6	333	22	427
7	11	23	83
8	13	24	409
9	1	25	387
10	121	26	193
11	155	27	57
12	1	28	501
13	175	29	313
14	421	30	489
15	5	31	391

としたとき、‘$i_0i_1i_2i_3i_4j_8j_7j_6j_5j_4j_3j_2j_1j_0$’を10進数表示した値とし、$n_m$が15994以上の場合は出力しないこととする。

6　パンクチャドパターンの詳細は、以下のとおりとする。

⑴　物理層パケット単位処理における物理層パケット（テール部を除く。）のパンクチャドパターン

		符号化率		
		1／2	1／3	2／3
入力	X	11…	11…	1111…
	Y_0	10…	11…	1000…
	Y_1	00…	00…	0000…
	X’	00…	00…	0000…
	Y'_0	01…	11…	0001…
	Y'_1	00…	00…	0000…

注1　1は伝送ビット、0は非伝送ビットを表すものとする。以下この表において同じ。
2　出力順は上から下の順とする。以下この表において同じ。
3　パンクチャドパターンは、1周期分のみを示すものとし、「…」は以後同様のパターンを繰り返すことを意味する。以下この表において同じ。

⑵　物理層パケット単位処理における物理層パケットのうちテール部のパンクチャドパターン

		符号化率		
		1／2	1／3	2／3
入力	X	111000	111000	111000
	Y_0	111000	111000	101000
	Y_1	000000	000000	000000
	X’	000111	000111	000111
	Y'_0	000111	000111	000010
	Y'_1	000000	000000	000000

注　符号化率1／3でX及びX’を出力する場合は、同じ値を2度出力することとする。

⑶　ブロック単位処理における物理層パケット（テール部を除く。）のパンクチャドパターン

		符号化率							
		2／7	1／3	4／11	2／5	4／9	1／2	4／7	2／3
入力	X	1111…	11…	11111111…	1111…	11111111…	11…	11111111…	1111…
	Y_0	0001…	11…	00000000…	0000…	00000000…	10…	01001010…	1000…
	Y_1	1111…	00…	01111111…	1110…	01101101…	00…	00000000…	0000…
	X’	0000…	00…	00000000…	0000…	00000000…	00…	00000000…	0000…
	Y'_0	0100…	11…	00000000…	0000…	00000000…	01…	10100100…	0001…
	Y'_1	1111…	00…	11110111…	1011…	11010110…	00…	00000000…	0000…

⑷　ブロック単位処理における物理層パケットのうちテール部のパンクチャドパターン

		符号化率							
		2／7	1／3	4／11	2／5	4／9	1／2	4／7	2／3
入力	X	111000	111000	111000	111000	111000	111000	111000	111000
	Y_0	101000	111000	111000	101000	111000	111000	101000	101000
	Y_1	111000	000000	111000	111000	000000	000000	000000	000000
	X’	000111	000111	000111	000111	000111	000111	000111	000111
	Y'_0	000010	000111	000011	000010	000111	000111	000010	000010
	Y'_1	000111	000000	000111	000111	000000	000000	000000	000000

注　符号化率2／7又は1／3でX及びX’を出力する場合は、同じ値を2度出力することとする。