

Erfolgskriterium 1.3.4 Ausrichtung (AA)

Der Inhalt beschränkt seine Ansicht und Bedienung nicht auf eine einzige Bildschirmausrichtung wie Hoch- oder Querformat, es sei denn, eine bestimmte Bildschirmausrichtung ist erforderlich.

Erfolgskriterium 1.3.5 Eingabezweck bestimmen (AA)

Der Zweck jedes Eingabefeldes, das Informationen über den Benutzer sammelt, kann durch Software bestimmt werden:

- Das Eingabefeld dient einem Zweck, der im Abschnitt Eingabezwecke für Benutzeroberflächenkomponenten angegeben ist; und
- Der Inhalt wird mit Hilfe von Technologien umgesetzt, die die zu erwartende Bedeutung der Formulareingabedaten erkennen lassen.

Erfolgskriterium 1.3.6 Zweck identifizieren (AAA)

In Inhalten, die mit Hilfe von Markup-Sprachen implementiert wurden, kann der Zweck von Benutzeroberflächenkomponenten, Symbolen und Regionen durch Software bestimmt werden.

Erfolgskriterium 1.4.10 Reflow (AA)

Inhalte können ohne Verlust von Informationen oder Funktionalität dargestellt werden, ohne dass dafür in zwei Dimensionen gescrollt werden muss:

- Vertikal scrollender Inhalt mit einer Breite von 320 CSS-Pixeln;
- Horizontal scrollender Inhalt in einer Höhe, die 256 CSS-Pixeln entspricht.

Ausgenommen sind Teile des Inhalts, die eine zweidimensionale Darstellung für die Verwendung oder Bedeutung erfordern.

Erfolgskriterium 1.4.11 Nicht-Text-Kontrast (AA)

Die visuelle Darstellung hat ein Kontrastverhältnis von mindestens 3:1 zu benachbarten Farben bei:

- **Komponenten der Benutzeroberfläche:** Visuelle Informationen, die zur Identifizierung von Komponenten und Zuständen der Benutzeroberfläche erforderlich sind, außer bei inaktiven Komponenten oder wenn das Aussehen der Komponente vom Benutzeragenten bestimmt und vom Autor nicht geändert wird;
- **Grafische Objekte:** Teile von Grafiken, die zum Verständnis des Inhalts erforderlich sind, es sei denn, eine bestimmte Darstellung von Grafiken ist für die übermittelten Informationen unerlässlich.

Erfolgskriterium 1.4.12 Textabstände (AA)

Bei Inhalten, die mit Hilfe von Markup-Sprachen implementiert wurden, die die folgenden Textstileigenschaften unterstützen, tritt kein Verlust von Inhalt oder Funktionalität auf, indem alle folgenden Einstellungen vorgenommen und keine anderen Stileigenschaften geändert werden:

- Zeilenhöhe (Zeilenabstand) auf mindestens das 1,5-fache der Schriftgröße;
- Abstand zu folgenden Absätze zur mindestens 2-fachen Schriftgröße;
- Buchstabenabstand (Tracking) auf mindestens das 0,12-fache der Schriftgröße;
- Wortabstand mindestens das 0,16-fache der Schriftgröße.

Ausnahme: Menschliche Sprachen und Skripte, die eine oder mehrere dieser Textstileigenschaften im geschriebenen Text nicht verwenden, können nur mit den Eigenschaften übereinstimmen, die für diese Kombination von Sprache und Skript existieren.

Erfolgskriterium 1.4.13 Inhalt bei Hover oder Focus (AA)

Wenn der Empfang und das anschließende Entfernen von Zeiger-Hover oder Tastaturfokus dazu führt, dass zusätzliche Inhalte sichtbar und dann verborgen werden, sind die folgenden Punkte wahr:

- **Verwerfbar:** Es steht ein Mechanismus zur Verfügung, um den zusätzlichen Inhalt ohne Bewegen des Mauszeigers oder des Tastaturfokus zu verwerfen, es sei denn, der zusätzliche Inhalt meldet einen Eingabefehler oder verdeckt oder ersetzt andere Inhalte nicht;

- **Überfahrbahr:** Wenn der Pointer-Hover den zusätzlichen Inhalt auslösen kann, dann kann der Pointer über den zusätzlichen Inhalt bewegt werden, ohne dass der zusätzliche Inhalt verschwindet;
- **Beständig:** Der zusätzliche Inhalt bleibt sichtbar, bis der Hover- oder Fokus-Auslöser entfernt wird, der Benutzer ihn ablehnt oder seine Informationen ungültig sind.

Ausnahme: Die visuelle Darstellung der zusätzlichen Inhalte wird vom Benutzeragenten gesteuert und wird vom Autor nicht verändert.

Erfolgskriterium 2.1.4 Zeichenkürzel (A)

Wenn ein Tastaturkürzel im Inhalt nur mit Buchstaben (einschließlich Groß- und Kleinbuchstaben), Satzzeichen, Zahlen oder Symbolzeichen implementiert ist, dann ist mindestens eines der folgenden Zeichen wahr:

- **Ausschalten:** Es steht ein Mechanismus zur Verfügung, um die Tastaturkürzel auszuschalten;
- **Umgestalten:** Es steht ein Mechanismus zur Verfügung, um die Tastaturkürzel neu zuzuordnen und ein oder mehrere nicht druckbare Tastaturzeichen (z.B. Strg, Alt, etc.) zu verwenden;
- **Nur bei Fokus aktiv:** Die Tastenkombination für eine Komponente der Benutzeroberfläche ist nur aktiv, wenn diese Komponente den Fokus hat.

Erfolgskriterium 2.2.6 Zeitüberschreitungen ("Timeouts", AAA)

Die Benutzer werden vor der Dauer jeder Inaktivität des Benutzers gewarnt, die zu Datenverlust führen könnte, es sei denn, die Daten werden länger als 20 Stunden aufbewahrt, wenn der Benutzer keine Aktivitäten durchführt.

Erfolgskriterium 2.3.3 Animation von Interaktionen (AAA)

Bewegungsanimationen, die durch Interaktion ausgelöst werden, können ausgeschaltet werden, es sei denn, die Animation ist für die Funktionalität oder die übermittelten Informationen essentiell.

Erfolgskriterium 2.5.1 Zeigergesten (A)

Alle Funktionen, die Mehrpunkt- oder wegbasierte Gesten für die Bedienung verwenden, können mit einem einzigen Zeiger ohne wegbasierte Geste bedient werden, es sei denn, eine mehrpunkt- oder wegbasierte Geste ist essentiell.

Erfolgskriterium 2.5.2 Zeigeraufhebung (A)

Für Funktionen, die mit einem einzigen Zeiger bedient werden können, gilt mindestens einer der folgenden Punkte:

- **Kein Down-Event:** Das Down-Event des Zeigers wird nicht verwendet, um einen Teil der Funktion auszuführen;
- **Abbrechen oder Rückgängig machen:** Die Fertigstellung der Funktion befindet sich im Up-Event, und es steht ein Mechanismus zur Verfügung, um die Funktion vor der Fertigstellung abbrechen oder die Funktion nach der Fertigstellung rückgängig zu machen;
- **Up Reversal:** Das Up-Event kehrt alle Ergebnisse des vorhergehenden Down-Events um;
- **Essentiell:** Das Vervollständigen der Funktion auf dem Down-Event ist unerlässlich.

Erfolgskriterium 2.5.3 Label im Namen (A)

Bei Oberflächenkomponenten mit Labels, die Text oder Bilder von Text enthalten, enthält der Name den Text, der visuell dargestellt wird.

Erfolgskriterium 2.5.4 Bewegungssteuerung (A)

Funktionen, die durch Gerätebewegung oder Benutzerbewegung bedient werden können, können auch durch Komponenten der Benutzeroberfläche bedient werden, und die Reaktion auf die Bewegung kann deaktiviert werden, um eine versehentliche Betätigung zu verhindern, es sei denn, dies ist der Fall:

- **Unterstützte Schnittstelle:** Die Bewegung wird verwendet, um die Funktionalität über eine barrierefreie Schnittstelle zu bedienen;

- **Essentiell:** Die Bewegung ist für die Funktion unerlässlich und würde die Aktivität ungünstig machen.

Erfolgskriterium 2.5.5 Zielgröße (AAA)

Die Größe des Ziels für Zeigereingaben beträgt mindestens 44 x 44 CSS-Pixel, außer wenn:

- **Äquivalent:** Das Ziel ist über einen gleichwertigen Link oder ein gleichwertiges Steuerelement auf derselben Seite verfügbar, das mindestens 44 x 44 CSS-Pixel umfasst;
- **Inline:** Das Ziel ist in einem Satz oder Textblock;
- **Benutzeragenten-Kontrolle:** Die Größe des Ziels wird vom Benutzeragenten bestimmt und vom Autor nicht verändert;
- **Essentiell:** Eine besondere Darstellung des Ziels ist für die zu vermittelnde Information unerlässlich.

Erfolgskriterium 2.5.6 Gleichzeitige Eingabe-Mechanismen (AAA)

Web-Inhalte schränken die Verwendung der auf einer Plattform verfügbaren Eingabemodalitäten nicht ein, es sei denn, die Einschränkung ist notwendig, um die Sicherheit der Inhalte zu gewährleisten oder um die Benutzereinstellungen zu respektieren.

Erfolgskriterium 4.1.3 Statusmeldungen (AA)

In Inhalten, die mit Hilfe von Markup-Sprachen implementiert wurden, können Statusmeldungen über Rollen oder Eigenschaften programmatisch so bestimmt werden, dass sie dem Benutzer durch assistive Technologien ohne Fokussierung präsentiert werden können.