

1.1.1 Treść nietekstowa	Wszelkie treści nietekstowe przedstawione użytkownikowi mają swoją tekstową alternatywę, która służy tym samym celom
1.3.1 Informacje i relacje	Informacje, struktura oraz relacje między treściami przekazywane poprzez prezentację mogą być odczytane przez program komputerowy lub istnieją w postaci tekstu.
1.3.2 Zrozumiała kolejność	Jeśli kolejność, w jakiej przedstawiona jest treść, ma znaczenie dla zrozumienia treści — prawidłowa kolejność odczytu musi być określona programowo.
1.3.4 Orientacja	Treść nie ogranicza swojego widoku i działania do jednej orientacji wyświetlania, takiej jak pionowa lub pozioma, chyba że określona orientacja wyświetlania jest istotna.
1.4.1 Użycie koloru	Kolor nie jest wykorzystywany jako jedyny wizualny sposób przekazywania informacji, wskazywania czynności do wykonania lub oczekiwania na odpowiedź, czy też wyróżniania elementów wizualnych.
1.4.3 Kontrast	Wizualna prezentacja tekstu lub obrazu tekstu posiada współczynnik kontrastu wynoszący przynajmniej 4.5:1
1.4.11 Kontrast elementów nietekstowych	Wizualna prezentacja następujących elementów ma współczynnik kontrastu co najmniej 3:1 względem sąsiednich kolorów: - Komponenty interfejsu użytkownika: Informacje wizualne wymagane do identyfikacji komponentów interfejsu użytkownika i ich stanów , z wyjątkiem nieaktywnych składników lub gdy wygląd komponentu jest określony przez agenta użytkownika i nie jest modyfikowany przez autora; - Obiekty graficzne: Części grafiki wymagane do zrozumienia treści, z wyjątkiem sytuacji, gdy konkretna prezentacja grafiki ma istotne znaczenie dla przekazywanych informacji.
2.1.1 Klawiatura	Wszystkie funkcjonalności w treści są obsługiwane za pomocą interfejsu klawiatury, bez wymogu określonego czasu użycia poszczególnych klawiszy, z wyjątkiem sytuacji, kiedy dana funkcja wymaga

	wprowadzenia informacji przez użytkownika w oparciu o ścieżkę ruchów, a nie w oparciu o punkty końcowe wejścia.
2.1.2 Bez pułapki na klawiaturę	Jeśli fokus klawiatury można przemieścić do danego komponentu treści za pomocą interfejsu klawiatury, to może on być z niego usunięty również za pomocą interfejsu klawiatury, a jeśli wymagane jest użycie czegoś więcej niż tylko strzałek, tabulatora lub innych standardowych metod wyjścia, użytkownik musi otrzymać odpowiednią podpowiedź, w jaki sposób usunąć fokus z danego komponentu.
2.1.4 Jednorazowe skróty klawiaturowe	Jeśli skrót klawiaturowy jest zaimplementowany w treści tylko przy użyciu jednego znaku (litera, w tym wielkiej i małej, cyfry lub symbolu), to przynajmniej jedno z poniższych jest prawdziwe: - Wyłączanie: Istnieje mechanizm wyłączania skrótu; - Mapowanie: Istnieje mechanizm zmiany mapowania skrótu w celu użycia jednego lub więcej niedrukowalnych znaków klawiatury (np. Ctrl, Alt, itp.); - Aktywny tylko po otrzymaniu fokusu: Skrót klawiaturowy dla komponentu interfejsu użytkownika jest aktywny tylko wtedy, gdy ten komponent ma fokus.
2.2.1 Dostosowanie czasu	Gdy czas korzystania z treści jest ograniczany, spełniony jest przynajmniej jeden z poniższych warunków: - Wyłączenie: Użytkownik może wyłączyć limit czasowy, zanim czas upłynie; lub - Dostosowanie: Użytkownik może swobodnie dostosować limit czasowy (przynajmniej o wartość 10 razy większą od wartości domyślnej), zanim czas upłynie; lub - Wydłużenie: Użytkownik jest ostrzegany przed upłynięciem limitu czasowego i ma przynajmniej 20 sekund na wydłużenie limitu za pomocą prostej

	czynności (np. „wciśnij klawisz spacji”) oraz może wydłużyć limit przynajmniej dziesięciokrotnie; lub - Wyjątek dotyczący czasu rzeczywistego: Limit czasowy jest wymagany jako komponentem jakiejś czynności w czasie rzeczywistym (np. aukcji) i nie ma możliwości zmiany limitu; lub - Wyjątek dotyczący istoty czynności: Limit czasowy jest istotny i wydłużenie go anulowałoby lub zaburzałoby daną czynność; lub - Wyjątek 20 godzin: Limit czasowy przekracza 20 godzin.
2.2.2 Pauza, zatrzymanie, ukrycie	Gdy treść się porusza, migocze, przesuwa lub jest automatycznie aktualizowana, spełnione są wszystkie poniższe warunki: - Poruszanie się, przesuwanie, migotanie: Każdą informację, która porusza się, przesuwa lub miga, a takie działanie (1) włącza się automatycznie, (2) jest widoczne dłużej niż 5 sekund, (3) jest przedstawiane równoległe z inną treścią — użytkownik może wstrzymać, zatrzymać lub ukryć za pomocą dostępnego mechanizmu, chyba że poruszanie się, przesuwanie lub migotanie jest częścią czynności, w której takie działanie jest istotne, oraz: - Automatyczna aktualizacja: Każdą automatycznie aktualizującą się informację, która (1) włącza się automatycznie oraz (2) jest przedstawiana równoległe z inną treścią — użytkownik może wstrzymać, zatrzymać lub kontrolować częstotliwość aktualizacji za pomocą dostępnego mechanizmu, chyba, że automatyczna aktualizacja jest częścią takiej czynności, w której takie działanie jest niezbędne.
2.3.1 Trzy błyski lub wartości poniżej progu	Strony internetowe nie zawierają w swojej treści niczego, co błyska częściej niż trzy razy w ciągu jednej sekundy, lub też błysk nie przekracza wartości granicznych dla błysków ogólnych i czerwonych.
2.4.3 Kolejność fokusu	Jeśli strona internetowa może być nawigowana sekwencyjnie, a kolejność nawigacji wpływa na zrozumienie lub funkcjonalność strony, komponenty przyjmują fokus w kolejności, dzięki której zachowany jest sens i funkcjonalność treści.

2.4.4 Cel łącza (w kontekście)	Cel każdego łącza może wynikać z samej treści łącza lub z treści tekstu powiązanego z kontekstem łącza określonym programowo , poza tymi przypadkami, kiedy cel łącza i tak byłby niejasny dla użytkowników.
2.4.6 Nagłówki i etykiety	Nagłówki i etykiety opisują temat lub cel treści.
2.4.7 Widoczny fokus	Każdy interfejs posiadający możliwość obsługi przy pomocy klawiatury ma tryb obsługi, w którym fokus klawiatury jest stale widoczny.
2.5.3 Etykieta w nazwie	W przypadku komponentów interfejsu użytkownika z etykietami zawierającymi tekst lub obrazy tekstu, nazwa zawiera tekst, który jest prezentowany wizualnie.
2.5.4 Aktywowanie ruchem	Funkcjonalność, którą można obsługiwać za pomocą ruchu urządzenia lub ruchu użytkownika, można również obsługiwać za pomocą komponentów interfejsu użytkownika, a reagowanie na ruch można wyłączyć, aby zapobiec przypadkowemu uruchomieniu, z wyjątkiem sytuacji, gdy: - Obsługiwany interfejs: Ruch służy do obsługi funkcjonalności poprzez interfejs obsługiwany przez dostępność - Istotny: Ruch jest niezbędny dla funkcji, a to spowodowałoby unieważnienie działania.
3.2.1 Język strony	Domyślny język naturalny każdej strony internetowej może zostać odczytany przez program komputerowy.
3.2.2 Wprowadzanie danych	Zmiana ustawień jakiegokolwiek komponentu interfejsu użytkownika nie powoduje automatycznej zmiany kontekstu , chyba, że użytkownik został poinformowany o takim działaniu, zanim zaczął korzystać z komponentu.
4.1.2 Poprawność kodu	W treści wprowadzonej przy użyciu języka znaczników, elementy posiadają kompletne znaczniki początkowe i końcowe, elementy są zagnieżdżane według swoich specyfikacji, nie posiadają zduplikowanych atrybutów, a wszystkie ID są unikalne, z wyjątkiem przypadków, kiedy specyfikacja zezwala na wyżej wymienione cechy.
4.1.3 Wiadomości statusu	W treści wprowadzonej przy użyciu języka znaczników komunikaty o stanie mogą być

	programowo określone poprzez role lub właściwości, dzięki czemu mogą być prezentowane użytkownikowi za pomocą technologii wspomagających bez uzyskiwania fokusu.
--	--