

1 Wahrnehmbar			
1.1 Textalternativen für Nicht-Text-Inhalte			
1.1.1 gleichwertige Textalternativen für Nicht-Text-Inhalte	Für alle Nicht-Text-Inhalte , die dem Benutzer angezeigt werden, gibt es eine Textalternative , die den gleichen Zweck erfüllt. Sinnvolle alt Attribute für inhaltswichtige Bilder und Bedienelemente, ein leeres alt Attribut (alt="") für unwichtige Bilder wie z.B. Teaserbilder mit dabeistehender Textinformation oder Dekografiken, eine Ersatzlösung für grafische Captchas (Audio Captcha), Beschreibung für Diagramme oder Charts, title Attribut bei zeitbasierten Medien (Audio, Video, Animationen...), title Attribut für (i)frames, zusätzlicher (visuell versteckter) Text bei informationstragenden Hintergrundbildern, Überprüfung der Screenreaderausgabe bei Font-Icons (ev. Verstecken mit aria-hidden Attribut und zusätzliche Textinformation).	A	<input type="checkbox"/>
1.2 Alternativen für zeitbasierte Medien			
1.2.1 Textalternative für voraufgezeichnete reine Audio- oder Videobeiträge ohne Sprache	Für aufgezeichnete Nur-Audio- und aufgezeichnete Nur-Video- Medien gilt Folgendes, es sei denn, das Audio oder Video ist eine Medienalternative für Text und ist eindeutig als solche gekennzeichnet. Nur aufgezeichnetes Audio: Es wird eine Alternative für zeitbasierte Medien bereitgestellt, die gleichwertige Informationen für zuvor aufgezeichnete reine Audioinhalte bietet. Nur aufgezeichnetes Video: Es wird entweder eine Alternative für zeitbasierte Medien oder eine Audiospur bereitgestellt, die gleichwertige Informationen für vorab aufgezeichnete reine Videoinhalte bietet.	A	<input type="checkbox"/>
1.2.2 Captions für voraufgezeichnete, synchronisierte Medien (Video mit Sprache)	Für alle vorab aufgezeichneten Audioinhalte in synchronisierten Medien werden Untertitel bereitgestellt, es sei denn, das Medium ist eine Medienalternative für Text und ist eindeutig als solche gekennzeichnet.	A	<input type="checkbox"/>

1.2.3 Textalternative ODER Audio Beschreibung für voraufgezeichnete synchronisierte Medien	Eine Alternative für zeitbasierte Medien oder eine Audiobeschreibung des zuvor aufgezeichneten Videoinhalts wird für synchronisierte Medien bereitgestellt, es sei denn, das Medium ist eine Medienalternative für Text und ist eindeutig als solche gekennzeichnet.	A	<input type="checkbox"/>
1.2.4 Captions für live Ton in Videos	Für alle Live- Audioinhalte in synchronisierten Medien werden Untertitel bereitgestellt.	AA	<input type="checkbox"/>
1.2.5 Audio Beschreibung für voraufgezeichnete Videos	Für alle vorab aufgezeichneten Videoinhalte in synchronisierten Medien wird eine Audiodeskription bereitgestellt.	AA	<input type="checkbox"/>
1.2.6 Gebärdensprachübersetzung für aufgezeichnete Audio Inhalte in synchronisierten Medien	Für alle aufgezeichneten Audioinhalte in synchronisierten Medien wird eine Gebärdensprachdolmetschung bereitgestellt.	AAA	<input type="checkbox"/>
1.2.7 Erweiterte Audio Beschreibung für aufgezeichnete Video Inhalte in synchronisierten Medien	Wenn Pausen im Vordergrundton nicht ausreichen, damit Audiobeschreibungen den Sinn des Videos vermitteln können, wird für alle vorab aufgezeichneten Videoinhalte in synchronisierten Medien eine erweiterte Audiobeschreibung bereitgestellt.	AAA	<input type="checkbox"/>
1.2.8 Textalternative für aufgezeichnete synchronisierte Medien und nur Video Inhalte	Eine Alternative für zeitbasierte Medien wird für alle voraufgezeichneten synchronisierten Medien und für alle voraufgezeichneten Nur-Video- Medien bereitgestellt.	AAA	<input type="checkbox"/>
1.2.9 Textalternative, die äquivalenten Inhalt bietet, für live Audio Inhalte	Es wird eine Textalternative für zeitbasierte Medien bereitgestellt, die gleichwertige Informationen für reine Live - Audioinhalte bietet.	AAA	<input type="checkbox"/>

1.3 Inhalt kann auf verschiedene Weise dargestellt werden, ohne Inhalt oder Struktur zu verlieren			
1.3.1 Information, Struktur und durch die Präsentation vermittelte Beziehungen können programmtechnisch bestimmt werden	Informationen, Struktur und Zusammenhänge, die durch die Präsentation vermittelt werden, können programmatisch festgelegt werden oder liegen in Textform vor.	A	<input type="checkbox"/>
1.3.2 Sinnvolle Reihenfolge	Wenn die Reihenfolge, in der Inhalte präsentiert werden, ihre Bedeutung beeinflusst, kann eine korrekte Lesereihenfolge programmgesteuert bestimmt werden. (bei Navigation mit Pfeiltasten mit Screenreader), lineare Lesbarkeit bei Tabellen, Vorsicht bei CSS position:absolute und Positionierung von JavaScript generierten Inhalten, keine fixen Leerzeichen () zur Formatierung, Vorsicht bei grid Layouts, damit die korrekte Reihenfolge in verschiedenen Bildschirmgrößen gewahrt bleibt.	A	<input type="checkbox"/>
1.3.3 Sensorische Unabhängigkeit	Anweisungen zum Verstehen und Bedienen von Inhalten basieren nicht ausschließlich auf sensorischen Eigenschaften von Komponenten wie Form, Farbe, Größe, visueller Position, Ausrichtung oder Ton. Z. B.: rotes X zum Löschen, sondern zusätzliche Textinformation „hier klicken zum Löschen“	A	<input type="checkbox"/>
1.3.4 Display Orientierung (Landscape / Portrait)	Inhalte beschränken ihre Anzeige und Bedienung nicht auf eine einzige Anzeigeausrichtung, wie z. B. Hoch- oder Querformat, es sei denn, eine bestimmte Anzeigeausrichtung ist wesentlich .	AA	<input type="checkbox"/>
1.3.5 Input Zweck ist programmiertechnisch identifizierbar	Geeignete sichtbare Beschriftungen und Anweisungen können Benutzern helfen, den Zweck von Formulareingabefeldern zu verstehen.	AA	<input type="checkbox"/>
1.3.6 Bestimmung des Zwecks	Geben Sie die Bedeutung aller Steuerelemente und anderer wichtiger Informationen an, sofern verfügbar. Viele Benutzer mit eingeschränktem Wortschatz verlassen sich bei der Nutzung des Webs auf vertraute Begriffe oder Symbole.	AAA	<input type="checkbox"/>

1.4 Inhalte sind gut sichtbar und hörbar, Vorder- und Hintergrund Information sind klar unterscheidbar			
1.4.1 Verwendung von Farbe	Farbe wird nicht als einziges visuelles Mittel zur Informationsvermittlung, zum Hinweis auf eine Aktion, zum Auslösen einer Reaktion oder zur Unterscheidung eines visuellen Elements verwendet. Z.B. bei Links im Fließtext zusätzliche visuelle Markierung (wie unterstreichen), Fehlermarkierung bei Formularen nicht nur durch Farbe sondern auch mit Texthinweis	A	<input type="checkbox"/>
1.4.2 Audio Kontrolle	Wenn Audio auf einer Webseite länger als 3 Sekunden automatisch abgespielt wird, ist entweder ein Mechanismus zum Anhalten oder Stoppen des Audios verfügbar, oder es ist ein Mechanismus verfügbar, um die Audiolautstärke unabhängig von der Gesamtlautstärke des Systems zu steuern.	A	<input type="checkbox"/>
1.4.3 Kontrast (Minimum)	Die visuelle Darstellung von Text und Textbildern hat ein Kontrastverhältnis von mindestens 4,5:1, mit Ausnahme der folgenden Ausnahmen: Großer Text: Großformatiger Text und Bilder von großformatigem Text haben ein Kontrastverhältnis von mindestens 3:1; Zufällig: Für Texte oder Textbilder, die Teil einer inaktiven Benutzeroberflächenkomponente sind , die reine Dekoration darstellen , für niemanden sichtbar sind oder die Teil eines Bildes sind, das wesentliche andere visuelle Inhalte enthält, ist kein Kontrast erforderlich. Logotypen: Für Text, der Teil eines Logos oder Markennamens ist, ist kein Kontrast erforderlich.	AA	<input type="checkbox"/>
1.4.4 Text ist ohne Zoomsoftware bis auf 200% vergrößerbar	Mit Ausnahme von Bildunterschriften und Textbildern kann die Textgröße ohne unterstützende Technologie um bis zu 200 Prozent geändert werden, ohne dass Inhalt oder Funktionalität verloren gehen.	AA	<input type="checkbox"/>
1.4.5 Text statt Grafik wird verwendet	Zur Übermittlung von Informationen wird Text anstelle von Textbildern verwendet. Ausnahmen: Anpassbar: Das Textbild kann optisch an die Bedürfnisse des Benutzers angepasst werden; Essentiell: Eine besondere Präsentation des Textes ist für die vermittelte Information von wesentlicher Bedeutung.	AA	<input type="checkbox"/>

1.4.6 Text, auch in Grafikform hat Kontrastverhältnis zum Hintergrund von 7:1	<p>Die visuelle Darstellung von Text und Textbildern hat ein Kontrastverhältnis von mindestens 7:1, mit Ausnahme der folgenden Ausnahmen:</p> <p>Großer Text: Großformatiger Text und Bilder von großformatigem Text haben ein Kontrastverhältnis von mindestens 4,5:1;</p> <p>Zufällig: Für Texte oder Textbilder, die Teil einer inaktiven Benutzeroberflächenkomponente sind , die reine Dekoration darstellen , für niemanden sichtbar sind oder die Teil eines Bildes sind, das wesentliche andere visuelle Inhalte enthält, ist kein Kontrast erforderlich.</p> <p>Logotypen: Für Text, der Teil eines Logos oder Markennamens ist, ist kein Kontrast erforderlich.</p>	AAA	<input type="checkbox"/>
1.4.7 Schwacher oder kein Hintergrundton	<p>Bei Audioinhalten, die Sprache und Hintergrundgeräusche enthalten, können Hintergrundgeräusche abgeschaltet werden, wenn sie nicht mindestens 20 Dezibel (ca. 4x) leiser sind oder nur fallweise auftreten, Ausnahme Audio Capchas</p>	AAA	<input type="checkbox"/>
1.4.8 Visuelle Präsentation von Textblöcken	<p>Für die visuelle Darstellung von Textblöcken steht ein Mechanismus zur Verfügung, der Folgendes erreicht:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vordergrund- und Hintergrundfarben können vom Benutzer ausgewählt werden. • Die Breite beträgt nicht mehr als 80 Zeichen oder Glyphen (40 bei CJK). • Der Text ist nicht im Blocksatz (sowohl am linken als auch am rechten Rand ausgerichtet). • Der Zeilenabstand (Zeilenabstand) beträgt innerhalb von Absätzen mindestens anderthalb Leerzeichen und der Absatzabstand ist mindestens 1,5-mal größer als der Zeilenabstand. • Die Textgröße kann ohne unterstützende Technologie um bis zu 200 Prozent geändert werden, sodass der Benutzer nicht horizontal scrollen muss, um eine Textzeile in einem Vollbildfenster zu lesen . 	AAA	<input type="checkbox"/>
1.4.9 Text in Grafikform nur für Dekoration oder bei absoluter Notwendigkeit	<p>Textbilder werden nur zur reinen Dekoration verwendet oder wenn eine bestimmte Darstellung des Textes für die vermittelte Information von wesentlicher Bedeutung ist.</p> <p>Logotypen (Text, der Teil eines Logos oder Markennamens ist) gelten als wesentlich.</p>	AAA	<input type="checkbox"/>

1.4.10 Reflow	<p>Inhalte können ohne Verlust von Informationen oder Funktionalität präsentiert werden und ohne dass ein Scrollen in zwei Dimensionen erforderlich ist für:</p> <p>Vertikal scrollender Inhalt mit einer Breite, die 320 CSS-Pixeln entspricht.</p> <p>Horizontal scrollender Inhalt in einer Höhe, die 256 CSS-Pixeln entspricht.</p> <p>Die Verwendung des Responsive-Webdesign-Ansatzes ist die effektivste Methode, um das Ziel zu erreichen.</p> <p>Beispiele für Inhalte, die ein zweidimensionales Layout erfordern, sind zum Verständnis erforderliche Bilder (z. B. Karten und Diagramme), Videos, Spiele, Präsentationen, Datentabellen.</p> <p>Es ist akzeptabel, für solche Teile des Inhalts zweidimensionales Scrollen bereitzustellen.</p>	AA	<input type="checkbox"/>
1.4.11 Nicht-Text Inhalte Kontrast	<p>Die visuelle Darstellung der folgenden Elemente muss ein Kontrastverhältnis von mindestens 3:1 gegenüber benachbarten Farben aufweisen.</p>	AA	<input type="checkbox"/>
1.4.12 Text Abstände	<p>Vorgegebene Abstände sind vorhanden oder anpassbar. Text ist noch gut lesbar bzw. ohne Überlagerungen bei Anpassung von Abständen durch eigene Stylesheets: Zeilenhöhe 1,5 x Schriftgröße, Abstand nach Absätzen 2 x Schriftgröße, Abstand zwischen Wörtern (0,16 x Schriftgröße) und Buchstaben (0,12x Schriftgröße).</p>	AA	<input type="checkbox"/>
1.4.13 Bei Hover /Fokus eingeblendete Inhalte	<p>Wenn das Empfangen und anschließende Entfernen des Mauszeiger- oder Tastaturfokus dazu führt, dass zusätzlicher Inhalt sichtbar und dann ausgeblendet wird, gilt Folgendes:</p> <p>Absetzbar: Es steht ein Mechanismus zur Verfügung, um den zusätzlichen Inhalt zu verwerfen, ohne den Mauszeiger oder den Tastaturfokus zu bewegen, es sei denn, der zusätzliche Inhalt kommuniziert einen Eingabefehler oder verdeckt oder ersetzt keinen anderen Inhalt.</p> <p>Schwebefähig: Wenn der Mauszeiger den zusätzlichen Inhalt auslösen kann, kann der Zeiger über den zusätzlichen Inhalt bewegt werden, ohne dass der zusätzliche Inhalt verschwindet.</p> <p>Hartnäckig: Der zusätzliche Inhalt bleibt sichtbar, bis der Hover- oder Fokusauslöser entfernt wird, der Benutzer ihn verwirft oder seine Informationen nicht mehr gültig sind.</p> <p>Gilt z.B. Custom Tooltips, Submenüs und Popups.</p>	AA	<input type="checkbox"/>

2. Bedienbar			
2.1 Tastaturbedienbarkeit			
2.1.1 Tastaturbedienbarkeit	Die gesamte Funktionalität des Inhalts ist über eine Tastaturschnittstelle bedienbar, ohne dass bestimmte Zeitvorgaben für einzelne Tastenanschläge erforderlich sind, es sei denn, die zugrunde liegende Funktion erfordert eine Eingabe, die vom Bewegungspfad des Benutzers und nicht nur von den Endpunkten abhängt. Dies verbietet nicht die Bereitstellung von Mauseingaben oder anderen Eingabemethoden zusätzlich zur Tastaturbedienung und soll auch nicht davon abhalten.	A	<input type="checkbox"/>
2.1.2 Keine Tastaturfallen	Wenn der Tastaturfokus mithilfe einer Tastaturschnittstelle auf eine Komponente der Seite verschoben werden kann, kann der Fokus von dieser Komponente weg verschoben werden, indem nur eine Tastaturschnittstelle verwendet wird. Wenn dafür mehr als unveränderte Pfeil- oder Tabulatortasten oder andere standardmäßige Exit-Methoden (Bsp. Esc-Taste) erforderlich sind. Der Benutzer wird über die Methode zum Wegbewegen des Fokus informiert.	A	<input type="checkbox"/>
2.1.3 ausnahmslose Tastaturbedienbarkeit ohne Timing für individuellen Tastendruck	Sämtliche Funktionen des Inhalts sind über eine Tastaturschnittstelle bedienbar, ohne dass bestimmte Zeitvorgaben für einzelne Tastenanschläge erforderlich sind.	AAA	<input type="checkbox"/>
2.1.4 Tastatur Shortcuts	Wenn selbstdefinierte Tastatur Shortcuts nur aus Buchstaben, Punctuation, Zahlen, Symbolen bestehen, müssen diese sich abschalten oder umdefinieren lassen oder dürfen nur bei Fokus aktivierbar sein.	A	<input type="checkbox"/>

2.2 Genügend Zeit, um Inhalte zu lesen oder zu hören			
2.2.1 Timing einstellbar	<p>Für jede durch den Inhalt festgelegte Zeitbegrenzung trifft mindestens eine der folgenden Aussagen zu:</p> <p>Abschalten: Der Benutzer darf das Zeitlimit deaktivieren, bevor es darauf stößt.</p> <p>Anpassen: Dem Benutzer ist es gestattet, das Zeitlimit vor Erreichen des Zeitlimits über einen weiten Bereich anzupassen, der mindestens das Zehnfache der Länge der Standardeinstellung beträgt.</p> <p>Verlängern: Der Benutzer wird vor Ablauf der Zeit gewarnt und erhält mindestens 20 Sekunden Zeit, um das Zeitlimit mit einer einfachen Aktion (z. B. „Drücken Sie die Leertaste“) zu verlängern. Der Benutzer darf das Zeitlimit mindestens zehn Mal verlängern.</p> <p>Echtzeit-Ausnahme: Das Zeitlimit ist ein erforderlicher Bestandteil eines Echtzeitereignisses (z. B. einer Auktion) und es gibt keine Alternative zum Zeitlimit.</p> <p>Wesentliche Ausnahme: Die Frist ist wesentlich und eine Verlängerung würde die Tätigkeit ungültig machen</p> <p>20-Stunden-Ausnahme: Die Frist beträgt mehr als 20 Stunden.</p>	A	<input type="checkbox"/>
2.2.2 Pause, Stopp, Verstecken	<p>Für das Verschieben, Blinken, Scrollen oder die automatische Aktualisierung von Informationen gilt Folgendes:</p> <p>Bewegen, blinken, scrollen: Für alle sich bewegenden, blinkenden oder scrollenden Informationen, die automatisch starten, länger als fünf Sekunden dauern und parallel zu anderen Inhalten angezeigt werden, gibt es einen Mechanismus, mit dem der Benutzer anhalten, anhalten oder ausblenden kann es sei denn, die Bewegung, das Blinzeln oder Scrollen ist Teil einer Aktivität, bei der es wesentlich ist.</p> <p>Automatische Aktualisierung: Für alle automatisch aktualisierten Informationen, die automatisch gestartet werden und parallel zu anderen Inhalten angezeigt werden, gibt es einen Mechanismus, mit dem der Benutzer sie anhalten, stoppen oder ausblenden oder die Häufigkeit der Aktualisierung steuern kann. Es sei denn, die automatische Aktualisierung ist Teil einer Aktivität, bei der sie unerlässlich ist.</p>	A	<input type="checkbox"/>

2.2.3 Kein Timing	Das Timing ist kein wesentlicher Bestandteil des durch den Inhalt dargestellten Ereignisses oder der Aktivität, außer bei nicht interaktiven synchronisierten Medien und Echtzeitereignissen.	AAA	<input type="checkbox"/>
2.2.4 Unterbrechungen, z.B. Contentupdates, können verschoben oder unterdrückt werden	Außer bei Notfällen wie Datenverlust, z.B. kein meta refresh, kein meta redirect, Einstellmöglichkeit via Formular, wie oft die Seite aktualisiert wird.	AAA	<input type="checkbox"/>
2.2.5 Erneute Authentifizierung	Wenn eine authentifizierte Sitzung abläuft, kann der Benutzer die Aktivität nach erneuter Authentifizierung ohne Datenverlust fortsetzen.	AAA	<input type="checkbox"/>
2.2.6 Timeouts	Benutzer werden vor der Dauer jeglicher Benutzerinaktivität gewarnt, die zu Datenverlust führen könnte, es sei denn, die Daten bleiben länger als 20 Stunden erhalten, wenn der Benutzer keine Maßnahmen ergreift.	AAA	<input type="checkbox"/>
2.3 Anfälle und körperliche Reaktionen			
2.3.1 Dreimal blinken oder unter dem Schwellenwert	Webseiten enthalten nichts, das mehr als dreimal pro Sekunde blinkt, oder das Blinken liegt unter den allgemeinen Schwellenwerten für Blinken und „rotes Blinken“.	A	<input type="checkbox"/>
2.3.2 Drei Blitze	Webseiten enthalten nichts, was mehr als dreimal pro Sekunde blinkt .	AAA	<input type="checkbox"/>
2.3.3 Keine Animation durch Bewegung/Interaktion	Durch Interaktion ausgelöste Bewegungsanimationen können deaktiviert werden, es sei denn, die Animation ist für die Funktionalität oder die übermittelten Informationen wesentlich.	AAA	<input type="checkbox"/>
2.4 Navigierbarkeit			
2.4.1 Sich wiederholende Inhaltsblöcke (z.B. Menüs) lassen sich überspringen	Menüs als Liste, Skiplink (Zum Inhalt), HTML5 Strukturelemente oder landmark roles (ohne diese ev. visuell versteckte Strukturüberschriften vor Menüs), Hauptüberschrift H1 am Contentbeginn und idealerweise auch Überschriften bei Sections	A	<input type="checkbox"/>
2.4.2 Eindeutiger Seitentitel für jede Seite	Webseiten haben Titel, die das Thema oder den Zweck beschreiben.	A	<input type="checkbox"/>

2.4.3 Logische, bedienbare Fokus Reihenfolge	Wenn auf einer Webseite sequenziell navigiert werden kann und die Navigationssequenzen Bedeutung oder Bedienung beeinflussen, erhalten fokussierbare Komponenten den Fokus in einer Reihenfolge, die Bedeutung und Bedienbarkeit bewahrt.	A	<input type="checkbox"/>
2.4.4 Linkzweck (im Kontext)	Der Zweck jedes Links kann aus dem Linktext allein oder aus dem Linktext zusammen mit seinem programmatisch bestimmten Linkkontext bestimmt werden, es sei denn, der Zweck des Links wäre für Benutzer im Allgemeinen nicht eindeutig.	A	<input type="checkbox"/>
2.4.5 Mehrere Möglichkeiten	Es gibt mehr als eine Möglichkeit, eine Webseite innerhalb einer Reihe von Webseiten zu finden (Navigation, Content-Links, Suchfunktion, Sitemap), es sei denn, die Webseite ist das Ergebnis oder ein Schritt in einem Prozess.	AA	<input type="checkbox"/>
2.4.6 Überschriften und Beschriftungen	Überschriften und Beschriftungen beschreiben das Thema oder den Zweck.	AA	<input type="checkbox"/>
2.4.7 Sichtbarer Tastaturfokus	Jede über eine Tastatur bedienbare Benutzeroberfläche verfügt über einen Betriebsmodus, in dem die Tastaturfokusanzeige sichtbar ist.	AA	<input type="checkbox"/>
2.4.8 Information über Standort	Es sind Informationen über den Standort des Benutzers innerhalb einer Reihe von Webseiten verfügbar. Breadcrumb, klare Heraushebung des aktiven Navigationspunktes	AAA	<input type="checkbox"/>
2.4.9 Linkzweck (nur Link)	Es steht ein Mechanismus zur Verfügung, der es ermöglicht, den Zweck jedes Links allein anhand des Linktexts zu identifizieren, es sei denn, der Zweck des Links wäre für Benutzer im Allgemeinen nicht eindeutig.	AAA	<input type="checkbox"/>
2.4.10 Abschnittsüberschriften	Abschnittsüberschriften dienen der Organisation des Inhalts.	AAA	<input type="checkbox"/>

2.5 Erleichtern Sie Benutzern die Bedienung von Funktionen über verschiedene Eingaben über die Tastatur hinaus.			
2.5.1 Pointer Gesten	Alle Funktionen , die Mehrpunkt- oder pfadbasierte Gesten zur Bedienung verwenden, können mit einem einzigen Zeiger ohne eine pfadbasierte Geste bedient werden, es sei denn, eine Mehrpunkt- oder pfadbasierte Geste ist unbedingt erforderlich. Gesten auf Touchscreens, Mauszeiger, Stift, Laser-Pointer. Für komplexe Pointer-Gesten (Maus oder Touch) gibt es einfache (tastaturbedienbare) Alternativen.	A	<input type="checkbox"/>
2.5.2 Zeigerlöschung	Für Funktionen, die mit einem einzelnen Zeiger bedient werden können, trifft mindestens eine der folgenden Aussagen zu: Kein Down-Ereignis: Das Down-Ereignis des Zeigers wird nicht zur Ausführung irgendeines Teils der Funktion verwendet. Abbrechen oder Rückgängig machen: Der Abschluss der Funktion erfolgt im up-event und es steht ein Mechanismus zum Abbrechen der Funktion vor Abschluss oder zum Rückgängigmachen der Funktion nach Abschluss zur Verfügung. Aufwärtsumkehr: Das Up-Ereignis kehrt alle Ergebnisse des vorangehenden Down-Ereignisses um. Essentiell: Es ist wichtig , die Funktion beim Down-Ereignis abzuschließen.	A	<input type="checkbox"/>
2.5.3 Label im Namen	Bei Benutzeroberflächenkomponenten mit Beschriftungen, die Text oder Textbilder enthalten, enthält der Name den Text, der visuell dargestellt wird.	A	<input type="checkbox"/>
2.5.4 Bewegungsbetätigung	Funktionen , die durch Gerätebewegungen oder Benutzerbewegungen bedient werden können, können auch durch Benutzeroberflächenkomponenten bedient werden und die Reaktion auf die Bewegung kann deaktiviert werden, um eine versehentliche Betätigung zu verhindern, außer wenn: Unterstützte Schnittstelle: Die Bewegung wird verwendet, um Funktionen über eine barrierefreie Schnittstelle zu bedienen. Essentiell: Der Antrag ist für die Funktion von wesentlicher Bedeutung und würde die Aktivität dadurch ungültig machen.	A	<input type="checkbox"/>

2.5.5 Button/Icon Größe	<p>Die Größe des Ziels für Zeigereingaben beträgt mindestens 44 x 44 CSS-Pixel, außer wenn:</p> <p>Äquivalent: Das Ziel ist über einen entsprechenden Link oder ein entsprechendes Steuerelement auf derselben Seite verfügbar, das mindestens 44 x 44 CSS-Pixel groß ist.</p> <p>Im Einklang: Das Ziel liegt in einem Satz oder Textblock; Benutzeragentensteuerung Die Größe des Ziels wird vom Benutzeragenten bestimmt und vom Autor nicht geändert.</p> <p>Essentiell: Eine besondere Präsentation des Ziels ist für die vermittelten Informationen von wesentlicher Bedeutung.</p>	AAA	<input type="checkbox"/>
2.5.6 Gleichzeitige Eingabemechanismen	<p>Webinhalte schränken die Nutzung der auf einer Plattform verfügbaren Eingabemodalitäten nicht ein, es sei denn, die Einschränkung ist unbedingt erforderlich, um die Sicherheit des Inhalts zu gewährleisten oder um Benutzereinstellungen zu respektieren.</p>	AAA	<input type="checkbox"/>
<h3>3. Verständlich</h3>			
<h4>3.1 Textinhalt ist lesbar und verständlich</h4>			
3.1.1 Sprachangabe der Seite	<p>Die standardmäßige menschliche Sprache jeder Webseite kann programmgesteuert festgelegt werden. Richtiges Sprachattribut im HTML Element – z.B. lang="de"</p>	A	<input type="checkbox"/>
3.1.2 Sprachauszeichnung für anderssprachige Textpassagen oder Phrasen	<p>Anderssprachige längere Textpassagen, Absätze mit lang Attribut, kein lang-Attribut bei richtigen Namen, technischen Fachbegriffen, Wörtern oder Wendungen, die Teil des allgemeinen Sprachgebrauchs sind (z.B. Website, Download...). Ein CMS Editor muss Sprachauszeichnung ermöglichen!</p>	AA	<input type="checkbox"/>
3.1.3 Unübliche Wörter, Idiome, Jargon werden erklärt	<p>Es steht ein Mechanismus zur Identifizierung spezifischer Definitionen von Wörtern oder Ausdrücken zur Verfügung, die auf ungewöhnliche oder eingeschränkte Weise verwendet werden, einschließlich Redewendungen und Fachjargon. z.B. Link zu Glossar</p>	AAA	<input type="checkbox"/>
3.1.4 Abkürzungen werden erklärt	<p>Nutzung des Abkürzungstags <abbr>, in Klammern bei erstem Auftreten, Verlinkung zu Glossar.</p>	AAA	<input type="checkbox"/>

3.1.5 Lese Level	<p>Wenn für einen Text nach dem Entfernen von Eigennamen und Titeln Lesefähigkeiten erforderlich sind, die höher sind als das Bildungsniveau der Sekundarstufe I , sind ergänzende Inhalte oder eine Version verfügbar, die keine Lesefähigkeiten erfordert, die höher sind als das Bildungsniveau der Sekundarstufe I.</p> <p>Angebot einer alternativen Version in Leichter Sprache, gesprochene Version oder Gebärdensprachübersetzung, zusätzliche Illustrationen, Zeichenprotokolle</p>	AAA	<input type="checkbox"/>
3.1.6 Aussprachehilfen für Wörter, die bei falscher Aussprache nicht eindeutig sind	<p>Es steht ein Mechanismus zur Identifizierung der spezifischen Aussprache von Wörtern zur Verfügung, bei denen die Bedeutung der Wörter im Kontext nicht eindeutig ist, ohne dass die Aussprache bekannt ist. Bereitstellung von Tondateien zur Aussprache, Glossar</p>	AAA	<input type="checkbox"/>
3.2 Websites verhalten sich vorhersehbar			
3.2.1 Im Fokus	<p>Wenn eine Benutzeroberflächenkomponente den Fokus erhält, löst sie keinen Kontextwechsel aus. Keine automatischen Popups beim Laden der Seite, eher activate als focus als Formulartrigger</p>	A	<input type="checkbox"/>
3.2.2 Userkontrolle bei Input	<p>Das Ändern der Einstellung einer Benutzeroberflächenkomponente führt nicht automatisch zu einer Änderung des Kontexts, es sei denn, der Benutzer wurde vor der Verwendung der Komponente über das Verhalten informiert. Kein onChange Eventhandler in Selectboxen, keine automatische von Screenreadern nicht nachvollziehbare Änderung von Formularen beim Anklicken eines Radio Buttons oder einer Checkbox, keine automatische Formularversendung ohne Klick auf Submitbutton oder Enter.</p>	A	<input type="checkbox"/>
3.2.3 Konsistente Navigation	<p>Navigationsmechanismen, die auf mehreren Webseiten innerhalb einer Reihe von Webseiten wiederholt werden, erfolgen bei jeder Wiederholung in derselben relativen Reihenfolge , es sei denn, der Benutzer initiiert eine Änderung.</p>	AA	<input type="checkbox"/>
3.2.4 Konsistente Identifikation	<p>Komponenten, die innerhalb einer Reihe von Webseiten die gleiche Funktionalität haben, werden konsistent identifiziert. Bsp. Absendebutons, Aufrufe für Kontext-Fenster</p>	AA	<input type="checkbox"/>

3.2.5 Änderung auf Anfrage	Kontextänderungen werden nur auf Benutzeranforderung initiiert, oder es steht ein Mechanismus zum Deaktivieren solcher Änderungen zur Verfügung. Kein automatische Starten neuer Fenster, das automatische Senden von Formularen nach Auswahl eines Elements aus einer Liste	AAA	<input type="checkbox"/>
3.3 Hilfen, um Fehler zu vermeiden und zu korrigieren			
3.3.1 Inputfehler werden in Textform erklärt	Wenn ein Eingabefehler automatisch erkannt wird, wird das fehlerhafte Element identifiziert und der Fehler wird dem Benutzer im Text beschrieben.	A	<input type="checkbox"/>
3.3.2 Labels oder Instruktionen	Beschriftungen oder Anweisungen werden bereitgestellt, wenn der Inhalt eine Benutzereingabe erfordert.	A	<input type="checkbox"/>
3.3.3 Fehlerhandling: Korrekturvorschläge bei Inputfehlern	Sofern ein Eingabefehler automatisch erkannt wird und Korrekturvorschläge bekannt sind, werden diese dem Nutzer zur Verfügung gestellt, es sei denn, dies würde die Sicherheit oder den Zweck der Inhalte gefährden.	AA	<input type="checkbox"/>
3.3.4 Fehlervermeidung: sensible Daten sind überprüfbar und korrigierbar	Für Webseiten , die rechtliche Verpflichtungen oder Finanztransaktionen für den Benutzer nach sich ziehen, die vom Benutzer kontrollierbare Daten in Datenspeichersystemen ändern oder löschen oder die Testantworten des Benutzers übermitteln, trifft mindestens eine der folgenden Aussagen zu: Reversibel: Einreichungen sind reversibel. Geprüft: Die vom Nutzer eingegebenen Daten werden auf Eingabefehler überprüft und dem Nutzer die Möglichkeit gegeben, diese zu korrigieren. Bestätigt: Es steht ein Mechanismus zum Überprüfen, Bestätigen und Korrigieren von Informationen zur Verfügung, bevor die Übermittlung abgeschlossen wird.	AA	<input type="checkbox"/>
3.3.5 Kontextsensitive Hilfe	z.B. erwartetes Datenformat angeben, Hilfelink, Rechtschreibkorrektur...	AAA	<input type="checkbox"/>
3.3.6 Fehlervermeidung bei allen Formularen	Für Webseiten , die vom Benutzer die Übermittlung von Informationen erfordern, trifft mindestens eine der folgenden Aussagen zu: Reversibel: Einreichungen sind reversibel. Geprüft: Die vom Nutzer eingegebenen Daten werden auf Eingabefehler überprüft und dem Nutzer die Möglichkeit gegeben, diese zu korrigieren.	AAA	<input type="checkbox"/>

	Bestätigt: Es steht ein Mechanismus zum Überprüfen, Bestätigen und Korrigieren von Informationen zur Verfügung, bevor die Übermittlung abgeschlossen wird.		
4 Technisch robust			
4.1 Maximieren Sie die Kompatibilität mit aktuellen und zukünftigen Benutzeragenten, einschließlich unterstützender Technologien.			
4.1.1 Parsing: Markup wird korrekt verwendet	In mithilfe von Markup-Sprachen implementierten Inhalten verfügen Elemente über vollständige Start- und End-Tags, Elemente sind gemäß ihren Spezifikationen verschachtelt, Elemente enthalten keine doppelten Attribute und alle IDs sind eindeutig, es sei denn, die Spezifikationen erlauben diese Funktionen.	A	<input type="checkbox"/>
4.1.2 Name, Rolle und Wert von Elementen, Änderungen von Zuständen, Eigenschaften, Werten sind maschinenlesbar	Für alle Benutzeroberflächenkomponenten (einschließlich, aber nicht beschränkt auf: Formularelemente, Links und durch Skripte generierte Komponenten) können Name und Rolle programmgesteuert festgelegt werden. Zustände, Eigenschaften und Werte, die vom Benutzer festgelegt werden können, können programmgesteuert festgelegt werden. Benachrichtigungen über Änderungen an diesen Elementen stehen Benutzeragenten, einschließlich unterstützender Technologien, zur Verfügung. Standard-HTML-Steuerelemente erfüllen dieses Erfolgskriterium bereits bei spezifikationsgemäßer Verwendung.	A	<input type="checkbox"/>
4.1.3 Status Meldungen	In mithilfe von Markup-Sprachen implementierten Inhalten können Statusmeldungen programmgesteuert durch Rollen oder Eigenschaften bestimmt werden, sodass sie dem Benutzer durch unterstützende Technologien präsentiert werden können, ohne dass sie den Fokus erhalten.	AA	<input type="checkbox"/>