



# Metodický pokyn

**k zákonu č. 99/2019 Sb., o přístupnosti internetových stránek a mobilních aplikací a o změně zákona č. 365/2000 Sb., o informačních systémech veřejné správy a o změně některých dalších zákonů, ve znění pozdějších předpisů**

**(včetně požadavků normy EN 301 549 V2. 1.2)**

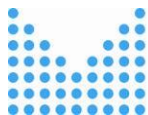
Odbor eGovernmentu

Ministerstvo vnitra

duben 2019

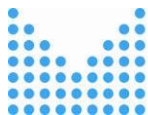
Verze 1.0. (viz poslední kapitola)

Zpracovala: Ing. Jana Nápravníková



## Obsah

Úvod.....	3
I. Přístupnost internetových stránek a mobilních aplikací.....	4
i. Harmonizovaná evropská norma EN 301 549 V2. 1.2 (2018-08).....	5
ii. WCAG 2.0.....	5
iii. WCAG 2.1.....	6
II. Požadavky normy dle § 10 odst. 1 písm. c) .....	8
III. Principy přístupnosti.....	8
Princip č. 1: Vnímatelnost.....	9
Pravidlo 1.1 Textové alternativy .....	9
Pravidlo 1.2 Multimediální prvky závisející na čase.....	10
Pravidlo 1.3 Přizpůsobitelné.....	12
Pravidlo 1.4 Rozlišitelné .....	14
Princip č. 2: Ovladatelnost .....	21
Pravidlo 2.1 Přístupnost z klávesnice.....	21
Pravidlo 2.2 Dostatek času .....	23
Pravidlo 2.3 Záchvaty a fyzické reakce.....	26
Pravidlo 2.4 Snadná navigace.....	27
Pravidlo 2.5 Vstupní metody.....	29
Princip č. 3: Srozumitelnost .....	32
Pravidlo 3.1 Čitelné.....	32
Pravidlo 3.2 Intuitivní.....	34
Pravidlo 3.3 Pomoc při zadávání.....	35
Princip č. 4: Stabilita .....	37
Pravidlo 4.1 Kompatibilní .....	37
IV. Požadavky na shodu .....	39
V. Prohlášení o přístupnosti dle § 8 zákona o přístupnosti.....	41
VI. Slovník použitých pojmů a zkratk .....	43
Použité pojmy.....	43
Použité zkratky .....	44
VII. Verze .....	45
Příloha č. 1 – Porovnání WCAG 2.0 vs. WCAG 2.1 .....	46
Příloha č. 2 – Vzor prohlášení o přístupnosti .....	50



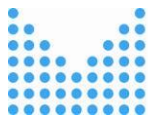
## Úvod

Ministerstvo vnitra je gestorem zákona č. 99/2019 Sb., o přístupnosti internetových stránek a mobilních aplikací a o změně zákona č. 365/2000 Sb., o informačních systémech veřejné správy a o změně některých dalších zákonů, ve znění pozdějších předpisů (dále jen „zákon o přístupnosti“), jehož účelem je transponovat směrnici Evropského parlamentu a Rady (EU) 2016/2102 ze dne 26. října 2016 o přístupnosti internetových stránek a mobilních aplikací subjektů veřejného sektoru (dále jen „směrnice“) do českého právního řádu.

Součástí metodiky jsou rovněž požadavky normy EN 301 549 V2. 1.2 (2018-08), a to v souladu s §10 odst. 1 písm. c) zákona o přístupnosti, které Ministerstvo vnitra zveřejňuje bezplatně na svých internetových stránkách.

Cílem směrnice a rovněž zákona o přístupnosti je učinit internetové stránky a mobilní aplikace subjektů veřejného sektoru přístupnějšími napříč celou Evropskou unií, a to na základě společných požadavků kladených na přístupnost. Internetové stránky a nově i mobilní aplikace orgánů veřejné správy by měly být přístupnější zejména pro osoby se zdravotním postižením, které bývají vzhledem ke svému hendikepu často znevýhodněny při práci s internetovými stránkami a mobilními aplikacemi. Osoby se zdravotním postižením však nelze vnímat jako jedinou cílovou skupinu směrnice, neboť stejně tak je důležité, aby byly internetové stránky a mobilní aplikace přístupné například osobám staršího věku.

V rámci přístupnosti internetových stránek se již několik let za uznávaný mezinárodní standard považuje mezinárodní norma Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.0, která je vyhlášena jako ISO/IEC 40500. Informační a mobilní technologie, a s nimi i internetový obsah, prochází neustálým vývojem, na který musí reagovat aktualizace metodik a standardů. Během posledních několika let (od r. 2008), kdy bylo WCAG 2.0 nejrozšířenější a celosvětově užívanou metodikou, narůstala potřeba reagovat na nové výzvy a zároveň snaha posílit ty oblasti v přístupnosti, které se v předchozím období mohly zdát v metodice upozaděny. Nová verze Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1 reaguje na tyto potřeby a doplňuje vzniklé mezery zvláště ve třech oblastech: přístupnost obsahu na mobilních zařízeních, přístupnost pro slabozraké uživatele, přístupnost pro uživatele s kognitivními poruchami nebo poruchami učení. WCAG 2.1 nemění předchozí verzi, ale naopak ji upřesňuje, rozšiřuje a doplňuje.



## **I. Přístupnost internetových stránek a mobilních aplikací**

Problematika přístupnosti informací a služeb je důležitou součástí rozvoje elektronizace veřejného sektoru. Cílem zajišťování přístupnosti informací a služeb je umožnit rovnoprávný přístup ke všem informacím a službám poskytovaným v elektronické podobě i osobám se specifickými potřebami, zejména osobám se zdravotním postižením. Osoby se zdravotním postižením jsou mnohdy vystaveny sociálním a informačním bariérám, a mají tak ztížený přístup k informacím a službám. Přitom s informacemi a službami v elektronické podobě se osobám se zdravotním postižením pracuje daleko lépe než s informacemi a službami v podobě listinné.

Za přístupnou lze obecně považovat takovou internetovou stránku či mobilní aplikaci, kterou bude osoba se zdravotním postižením schopna i přes svůj zdravotní hendikep za pomoci asistivních technologií či specializovaných programů, které má k dispozici, efektivně používat.

Internetové stránky a mobilní aplikace subjektů veřejné správy musí být pro své uživatele vnímatelné, ovladatelné, srozumitelné a stabilní.

Právní úprava jak na úrovni Evropské unie, tak na národní úrovni, využívá pro technické naplnění požadavků na přístupnost internetových stránek a mobilních aplikací harmonizovanou normu EN 301 549 V2. 1.2 (2018-08) a mezinárodně uznávané standardy, zejména Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1.

Zajištění přístupnosti internetových stránek a mobilních aplikací se bude realizovat na základě požadavků obsažených v příslušných evropských normách, na které je také v zákoně o přístupnosti odkazováno. Tímto způsobem bude zajištěno, že internetové stránky a mobilní aplikace povinných subjektů budou zcela v souladu s evropskými požadavky.



## **i. Harmonizovaná evropská norma EN 301 549 V2. 1.2 (2018-08)**

Harmonizovaná evropská norma EN 301 549 V2. 1.2 (2018-08) „Požadavky na přístupnost výrobků a služeb v oblasti IKT“ jež byla vypracována Evropským výborem pro normalizaci (CEN), Evropským výborem pro normalizaci v elektrotechnice (CENELEC) a Evropským ústavem pro telekomunikační normy (ETSI), specifikuje technické požadavky na přístupnost internetových stránek a mobilních aplikací, jakož i požadavky na přístupnost jiných produktů a služeb informačních a komunikačních technologií. Spolu s popisem zkušebních postupů a metodiky hodnocení pro jednotlivé požadavky na přístupnost, obsahuje tato norma v příloze tabulky, ve kterých je uveden vztah mezi normou a požadavky na přístupnost podle směrnice Evropského parlamentu a Rady (EU) 2016/2102 ze dne 26. října 2016 o přístupnosti internetových stránek a mobilních aplikací subjektů veřejného sektoru.

Norma EN 301 549 V2. 1.2 (2018-08) byla přijata jako harmonizovaná norma dne 20. prosince 2018 na základě prováděcího rozhodnutí Komise (EU) 2018/ 2048 o harmonizované normě pro internetové stránky a mobilní aplikace.

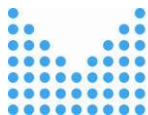
Norma je rozdělena do 13 kapitol. Nejdůležitější části normy je kapitola č. 9, 10 a 11. Kapitola č. 9 obsahuje kritéria a požadavky na přístupnost, které se vztahují na internetové stránky. Kapitola č. 10 je věnována elektronickým dokumentům (dokumenty PDF, textové dokumenty, tabulky atd.) a kapitola č. 11 se vztahuje na mobilní aplikace.

V rámci přístupnosti internetových stránek a mobilních aplikací norma EN 301 549 V2. 1.2 odkazuje na mezinárodní normu Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1.

## **ii. WCAG 2.0**

Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.0 je celosvětově nejznámějším a nejuznávanějším souborem pravidel pro tvorbu přístupného internetového obsahu. WCAG 2.0 byl vydán 11. prosince 2008 a v říjnu 2012 byl schválen jako norma ISO/IEC 40500:2012.

WCAG 2.0 vznikl procesem řízeným konsorciem W3C ve spolupráci s jednotlivci a organizacemi z celého světa s cílem vytvořit společné standardy přístupnosti internetového obsahu, které by vyhovovaly potřebám jednotlivců, organizací a vlád po celém světě.



### iii. WCAG 2.1

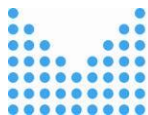
Během posledních několika let (od r. 2008), kdy bylo WCAG 2.0 nejrozšířenější a celosvětově užívanou metodikou, narůstala potřeba reagovat na nové výzvy a zároveň snaha posílit ty oblasti v přístupnosti, které se v předchozím období mohly zdát v metodice upozaděny. Nová verze Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1 reaguje na tyto potřeby a doplňuje vzniklé mezery zvláště ve třech oblastech:

- přístupnost obsahu na mobilních zařízeních,
- přístupnost pro slabozraké uživatele,
- přístupnost pro uživatele s kognitivními poruchami nebo poruchami učení.

Metodika WCAG 2.1 vychází z metodiky WCAG 2.0 a je s ní zpětně kompatibilní, což znamená, že internetové stránky, které odpovídají WCAG 2.1 jsou v souladu s WCAG 2.0.

Přístupnost internetových stránek a mobilních aplikací se dotýká rozmanité skupiny subjektů. Aby bylo možné vyhovět potřebám této skupiny, dělí se metodika WCAG 2.1 na několik částí, včetně obecných principů, obecných směrnic, měřitelných kritérií úspěšnosti, bohaté sbírky obsahující vhodné techniky, doporučení, zdokumentované časté chyby s příklady, zdrojové odkazy a zdrojové kódy.

- **Principy** - Zcela na vrcholu stojí čtyři principy, které představují základní pilíře přístupnosti internetových stránek. Jsou jimi vnímatelnost, ovladatelnost, srozumitelnost a stabilita.
- **Pravidla** – Pod principy stojí na pomyslné pyramidě třináct pravidel, které představují základní cíle, na které by se měli tvůrci zaměřit, aby svůj obsah zpřístupnili osobám s různými typy postižení. Pravidla samy o sobě nejsou testovatelné, ale jsou jakýmsi rámcem, který tvůrcům pomůže porozumět kritériím úspěšnosti a lépe uplatnit techniky přístupnosti.
- **Kritéria úspěšnosti** – Pro každé pravidlo existují testovatelná kritéria úspěšnosti, která umožňují používání WCAG 2.1 v situacích, kde je nutné otestovat obsah z hlediska míry shody s požadavky pravidel WCAG 2.1 v případech, ve kterých se vyžaduje testování požadavků a zajištění shody, např. specifický design. Aby bylo



možné vyhovět požadavkům a potřebám rozmanitých skupin v nejrůznějších situacích, existují tři úrovně shody: nejnižší A, střední AA a nejvyšší AAA.

- **Dodatečné a doporučené techniky** – Pro každé pravidlo a kritérium úspěšnosti obsažené v samotném dokumentu WCAG 2.1 je uvedeno mnoho technik. Tyto techniky jsou informativního rázu a spadají do dvou kategorií: na jedné straně jsou to techniky, které jsou dostačující pro plnění kritérií úspěšnosti, a pak jsou to doporučené techniky, jenž jdou nad rámec toho, co je potřebné pro splnění jednotlivých kritérií úspěšnosti.

Všechny tyto části metodiky (principy, pravidla, kritéria úspěšnosti, dodatečné a doporučené techniky) se vzájemně doplňují a poskytují komplexní návod, jak zajistit přístupnější internetové stránky a mobilní aplikace.

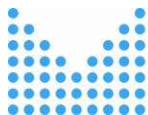
[Metodika WCAG 2.1](#) je navržena tak, aby sloužila jako stabilní technický standard, na který je možné se odkázat. Ostatní dokumenty, nazývané také jako podpůrné dokumenty, vycházejí z WCAG 2.1 a řeší jiné důležité účely včetně možnosti aktualizace. Mohou tak přinášet informace o tom, jak používat WCAG 2.1 s nejnovějšími technologiemi. Mezi podpůrné dokumenty patří:

- [Jak splnit požadavky WCAG 2.1](#) – Stručná, lehkou přizpůsobitelná příručka metodiky WCAG 2.1, která obsahuje všechna pravidla, kritéria úspěšnosti a techniky, které mohou autoři použít při vývoji a hodnocení internetového obsahu.

- [Porozumění WCAG 2.1](#) – Návod, jak správně chápat a používat WCAG 2.1. Pro každé pravidlo, kritérium úspěšnosti a jiné klíčové témata existuje stručný dokument, který napomáhá lepšímu pochopení daných oblastí.

- [Techniky pro WCAG 2.1](#) – Sbírkou technik a častých chyb rozčleněná do samostatných dokumentů, které obsahují popis, příklady, zdrojové kódy a testy.

Další informace o podkladech WCAG 2.1 lze nalézt v [Přehledu o pravidlech pro přístupnost internetového obsahu](#).



## II. Požadavky normy dle § 10 odst. 1 písm. c)

Podle § 10 odst. 1 písm. c) zákona o přístupnosti **Ministerstvo vnitra zveřejňuje bezplatně na svých internetových stránkách požadavky normy** podle § 5 odst. 1 a 2 a podle § 6 odst. 1 a 3. Podle těchto paragrafů se má za to, že internetové stránky a mobilní aplikace jsou vnímatelné, ovladatelné, srozumitelné a stabilní, pokud splňují požadavky harmonizované normy.

Požadavky uvedené v harmonizované normě EN 301 549 V2. 1.2 jsou očíslovány tak, že každé kritérium může být transparentnějším způsobem spojeno s kritériem odpovídajícímu WCAG 2.1. Například kritérium úspěšnosti 9.1.1.1 (internetové stránky) nebo 10.1.1.1 (elektronické dokumenty) či 11.1.1.1. (software) je ve všech případech rovnocenné s kritériem úspěšnosti 1.1.1 normy WCAG 2.1.

## III. Principy přístupnosti

Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.1 definuje čtyři základní principy přístupnosti:

- **Vnímatelnost** - informace a součásti uživatelského rozhraní musí být prezentovány tak, aby je uživatelé byli schopni vnímat.
- **Ovladatelnost** – všechny součásti uživatelského rozhraní a všechny navigační prvky musí být ovladatelné.
- **Srozumitelnost** – informace a ovládání uživatelského rozhraní musí být srozumitelné.
- **Stabilita** – obsah musí být dostatečně stabilní, aby mohl být spolehlivě interpretován širokou škálou přístupových zařízení včetně asistivních technologií.

Jednotlivé principy obsahují několik pravidel. Ke každému pravidlu jsou definována kritéria úspěšnosti ve třech úrovních:

- ✓ **Úroveň A** – definuje základní, minimální úroveň.
- ✓ **Úroveň AA** – definuje střední, doporučenou úroveň.
- ✓ **Úroveň AAA** – definuje nejvyšší a zároveň nejtěžší úroveň.

Nedoporučuje se požadovat splnění úrovně AAA pro celé internetové stránky, protože pro některý obsah není možné splnit všechna kritéria úrovně AAA.





## Princip č. 1: Vnímatelnost

Prvním principem metodiky WCAG 2.1 je vnímatelnost. Účelem tohoto principu je zajistit prezentování informací a součástí uživatelských rozhraní tak, aby je uživatelé byli schopni vnímat. Obsah internetové stránky by měl být vnímatelný zrakem, sluchem nebo hmatem. Tento princip obsahuje čtyři pravidla.

### Pravidlo 1.1 Textové alternativy

Opatřete veškerý netextový obsah textovými alternativami, které je možné podle potřeby převést do jiných formátů jako například zvětšené písmo, Braillovo bodové písmo, fonetický přepis či zjednodušený jazyk.

#### Kritérium úspěšnosti 1.1.1 Netextový obsah

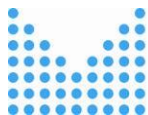
[Jak pochopit netextový obsah](#)

[Jak splnit netextový obsah](#)

(Úroveň A)

Veškerý netextový obsah, který je uživateli prezentován, má svou textovou alternativu, sloužící stejnému účelu. Výjimku tvoří případy uvedené níže:

- **Ovládací prvky a prvky reagující na vstup uživatele:** Jestliže je netextovým obsahem ovládací prvek či prvek reagující na vstup uživatele, pak má tento prvek název popisující jeho účel. (Další požadavky týkající se ovládacích prvků a prvků reagujících na vstup uživatele viz pravidlo 4.1.2).
- **Multimediální prvek závisející na čase:** Jestliže je netextový obsah multimediálním prvkem závisejícím na čase, pak jeho textová alternativa poskytuje alespoň popisnou identifikaci netextového obsahu (viz pravidlo 1.2).
- **Test:** Pokud je netextový obsah test nebo cvičení, které nelze převést do textové podoby tak, aby zůstala zachována jeho funkčnost, pak textová alternativa poskytuje alespoň popisnou identifikaci netextového obsahu.
- **Vjem:** Jestliže je netextový obsah primárně určen ke zprostředkování určitého smyslového zážitku, pak textová alternativa poskytuje alespoň popisnou identifikaci netextového obsahu.



- **CAPTCHA:** Pokud je účelem netextového obsahu ověřit, zda je obsah přístupný skutečnému uživateli a nikoli robotovi, pak se poskytují textové alternativy, které identifikují a popisují účel netextového obsahu. Rovněž se poskytují jiné alternativy kódu CAPTCHA, které využívají výstupní režimy pro různé druhy smyslových vnímání, aby se zajistilo přizpůsobení různým postižením.
- **Dekorace, formátování, neviditelnost:** Jestliže má netextový obsah pouze dekorativní účel, používá se pouze jako vizuální formátovací prvek, případně není uživateli prezentován vůbec, pak je implementován takovým způsobem, aby mohla asistivní technologie tento obsah bez problémů ignorovat.

## **Pravidlo 1.2 Multimediální prvky závisující na čase**

Opatřete multimediální prvky závisující na čase alternativami.

### **Kritérium úspěšnosti 1.2.1 Pouze audio a pouze video (předtočené)**

[Jak pochopit pouze audio a pouze video \(předtočené\)](#)

[Jak splnit pouze audio a pouze video \(předtočené\)](#)

(Úroveň A)

U předem nahraných médií typu pouze audio a pouze video platí následující, s výjimkou případů, kdy je audio nebo video multimediální alternativou textu a je jasně označen jako:

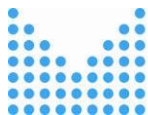
- **Pouze předtočené audio:** Obsah prezentovaný pouze prostřednictvím předtočeného audia je opatřen alternativou pro multimediální prvek závisující na čase, která poskytuje ekvivalentní informaci pro obsah pouze v předtočeném audiu.
- **Pouze předtočené video:** Obsah prezentovaný pouze prostřednictvím předtočeného videa je opatřen buď alternativou pro multimediální prvek závisující na čase, nebo zvukovou stopou poskytující ekvivalentní informaci pro obsah pouze v předtočeném videu.

### **Kritérium úspěšnosti 1.2.2 Titulky (předtočené)**

[Jak pochopit titulky \(předtočené\)](#)

[Jak splnit titulky \(předtočené\)](#)

(Úroveň A)



Každý předtočený audio obsah, který je součástí synchronizovaného multimediálního prvku, je opatřen titulky. Výjimku tvoří případ, kdy je tento multimediální prvek multimediální alternativou textu a jako takový je také řádně označen.

### **Kritérium úspěšnosti 1.2.3 Audio popis či alternativa pro multimediální prvek (předtočené)**

[Jak pochopit audio popis či alternativu pro multimediální prvek \(předtočené\)](#)

[Jak splnit audio popis či alternativu pro multimediální prvek \(předtočené\)](#)

(Úroveň A)

Synchronizovaný multimediální prvek je opatřen alternativou pro multimediální prvek závisející na čase nebo audio popisem obsahu prezentovaného pomocí předtočeného videa. Výjimku tvoří případ, kdy je tento multimediální prvek multimediální alternativou textu a jako takový je také řádně označen.

### **Kritérium úspěšnosti 1.2.4 Titulky (živě)**

[Jak pochopit titulky \(živě\)](#)

[Jak splnit titulky \(živě\)](#)

(Úroveň AA)

Každé živé audio, které je součástí synchronizovaného multimediálního prvku, je opatřeno titulky.

### **Kritérium úspěšnosti 1.2.5 Audio popis (předtočený)**

[Jak pochopit audio popis \(předtočený\)](#)

[Jak splnit audio popis \(předtočený\)](#)

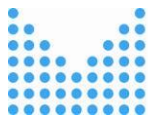
(Úroveň AA)

Každé předtočené video, které je součástí synchronizovaného multimediálního prvku, je opatřeno audio popisem.

### **Kritérium úspěšnosti 1.2.6 Znakový jazyk (předtočený)**

[Jak pochopit znakový jazyk \(předtočený\)](#)

[Jak splnit znakový jazyk \(předtočený\)](#)



(Úroveň AAA)

Každý předtočený audio záznam, který je součástí synchronizovaného multimediálního prvku, je opatřen překladem do znakového jazyka.

### **Kritérium úspěšnosti 1.2.7 Rozšířený audio popis (předtočený)**

[Jak pochopit rozšířený audio popis \(předtočený\)](#)

[Jak splnit rozšířený audio popis \(předtočený\)](#)

(Úroveň AAA)

Tam, kde nejsou pauzy na původní zvukové stopě videa dostatečné, aby bylo možné pomocí audio popisu video náležitě okomentovat, používá se rozšířený audio popis. V takovém případě se rozšířeným audio popisem opatřuje každý předtočený video obsah, který je součástí synchronizovaného multimediálního prvku.

### **Kritérium úspěšnosti 1.2.8 Alternativa pro multimediální prvky (předtočené)**

[Jak pochopit alternativu pro multimediální prvky \(předtočené\)](#)

[Jak splnit alternativu pro multimediální prvky \(předtočené\)](#)

(Úroveň AAA)

Všechny předtočené synchronizované multimediální prvky a všechna předtočená videa jsou opatřena alternativou pro multimediální prvek závisející na čase.

### **Kritérium úspěšnosti 1.2.9 Pouze audio (živě)**

[Jak pochopit pouze audio \(živě\)](#)

[Jak splnit pouze audio \(živě\)](#)

(Úroveň AAA)

Každé živě přenášené audio je opatřeno alternativou pro multimediální prvek závisející na čase, která poskytne ekvivalentní informaci pro živě přenášené audio.

## **Pravidlo 1.3 Přizpůsobitelné**

Vytvořte obsah, který lze prezentovat více způsoby (např. zjednodušený vzhled), aniž by přitom došlo ke ztrátě informací či narušení struktury.



### **Kritérium úspěšnosti 1.3.1 Informace a vzájemné vztahy**

[Jak pochopit informace a vzájemné vztahy](#)

[Jak splnit informace a vzájemné vztahy](#)

(Úroveň A)

Informace, strukturu a vzájemné vztahy obsažené v prezentaci lze programově určit nebo jsou dostupné ve formě textu.

### **Kritérium úspěšnosti 1.3.2 Srozumitelné pořadí**

[Jak pochopit srozumitelné pořadí](#)

[Jak splnit srozumitelné pořadí](#)

(Úroveň A)

Jestliže má pořadí informací, v němž jsou prezentovány, vliv na jejich srozumitelnost, může být správné pořadí, v němž mají být informace čteny, programově určeno.

### **Kritérium úspěšnosti 1.3.3 Vlastnosti na základě smyslového vjemu**

[Jak pochopit vlastnosti na základě smyslového vjemu](#)

[Jak splnit vlastnosti na základě smyslového vjemu](#)

(Úroveň A)

Pokyny, jak správně vnímat obsah a jak s ním správně zacházet, nezávisí výhradně na vlastnostech založených na smyslovém vnímání, které jednotlivé komponenty mají (např. tvar, velikost, optické umístění orientace či zvuk).

*Poznámka:* Pokud se jedná o požadavky týkající se barev, viz pravidlo 1.4.

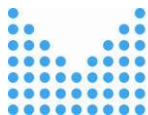
### **Kritérium úspěšnosti 1.3.4 Orientace**

[Jak pochopit orientaci](#)

[Jak splnit orientaci](#)

(Úroveň AA)

Obsah neomezuje způsob zobrazení nebo nevyžaduje operaci na jednu orientaci zobrazení, například na výšku nebo šířku, pokud není nezbytná konkrétní orientace zobrazení.



*Poznámka:* Příklady, v nichž může být důležitá konkrétní orientace zobrazení, jsou bankovní šek, aplikace pro hru na klavír, diapositivы pro projektor nebo obsah virtuální reality, kde není možné použít binární orientaci zobrazení.

### **Kritérium úspěšnosti 1.3.5 Určení účelu vstupu**

[Jak pochopit určení účelu vstupu](#)

[Jak splnit určení účelu vstupu](#)

(Úroveň AA)

Účel každého vstupního pole, který shromažďuje informace o uživateli, může být programově určen, pokud:

- vstupní pole slouží k účelu určenému v části [Účel vstupů pro komponenty a uživatelského rozhraní](#); a
- obsah se zavádí pomocí technologií, které podporují identifikaci očekávaného výzkumu vstupních údajů formuláře.

### **Kritérium úspěšnosti 1.3.6 Identifikace účelu**

[Jak pochopit identifikaci účelu](#)

[Jak splnit identifikaci účelu](#)

(Úroveň AAA)

V obsahu implementovaném pomocí značkovacích jazyků lze programově určovat účel komponent, uživatelských rozhraní, ikon a jednotlivých oblastí.

### **Pravidlo 1.4 Rozlišitelné**

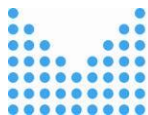
Usnadněte uživatelům slyšet a vidět obsah a odlište popředí od pozadí.

### **Kritérium úspěšnosti 1.4.1 Používání barev**

[Jak pochopit používání barev](#)

[Jak splnit používání barev](#)

(Úroveň A)



Barva není používána jako jediný vizuální prostředek, sloužící k poskytnutí určité informace, k indikování určité akce, k vyjádření požadavku na odezvu či k odlišení určitého vizuálního prvku.

*Poznámka:* Toto kritérium přístupnosti se týká speciálně vnímání barev. Ostatními formami vnímání se zabývá Pravidlo 1.3 včetně programového přístupu k barvám a ostatním vizuálním formám prezentace.

### **Kritérium úspěšnosti 1.4.2 Ovládání zvuku**

[Jak pochopit ovládání zvuku](#)

[Jak splnit ovládání zvuku](#)

(Úroveň A)

Jestliže se na internetové stránce automaticky spustí přehrávání audia na delší dobu než tři sekundy, je k dispozici mechanismus, který umožní audio pozastavit či zcela zastavit nebo je k dispozici mechanismus, který umožní ovládat hlasitost nezávisle na celkové hlasitosti systému.

*Poznámka:* Vzhledem k tomu, že jakýkoliv obsah, který nesplňuje toto kritérium úspěšnosti, může narušit schopnost uživatele používat celou stránku, musí veškerý obsah na internetové stránce splňovat toto kritérium úspěšnosti (bez ohledu na to, zda se používá ke splnění jiných kritérií úspěšnosti), viz [Požadavek na shodu 5: Zákaz rušení](#).

### **Kritérium úspěšnosti 1.4.3 Minimální kontrast**

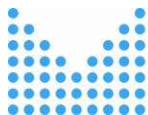
[Jak pochopit minimální kontrast](#)

[Jak splnit minimální kontrast](#)

(Úroveň AA)

Vizuální podoba textu a textu ve formě obrázku má kontrastní poměr minimálně 4,5:1. Výjimku tvoří následující případy:

- **Texty psané velkým písmem:** Texty psané velkým písmem či texty tohoto typu prezentované ve formě obrázku mají kontrastní poměr minimálně 3:1.



- **Texty, které se náhodou staly součástí prezentace a nejsou pro ni relevantní:** texty nebo texty ve formě obrázku, které jsou součástí neaktivního prvku uživatelského rozhraní, texty mající pouze dekorativní účel, texty, které nejsou viditelné žádnému uživateli nebo texty, které jsou součástí obrázku, s nímž významově nesouvisí, nemusí splňovat žádné požadavky týkající se kontrastu.
- **Logotypy:** Text, který je součástí loga nebo názvu firmy či produktu, nepodléhá žádným požadavkům na minimální kontrast.

#### **Kritérium úspěšnosti 1.4.4 Změna velikosti textu**

[Jak pochopit změnu velikosti textu](#)

[Jak splnit změnu velikosti textu](#)

(Úroveň AA)

S výjimkou titulků a textů ve formě obrázků může být text zvětšen bez použití asistivních technologií až o 200%, aniž by došlo ke ztrátě obsahu či porušení funkčnosti.

#### **Kritérium úspěšnosti 1.4.5 Text ve formě obrázku**

[Jak pochopit text ve formě obrázku](#)

[Jak splnit text ve formě obrázku](#)

(Úroveň AA)

Jestliže technologie, které byly použity, umožňují vizuální znázornění, pak se doporučuje raději použít textový formát než text ve formě obrázku. Výjimku tvoří následující případy:

- **Přizpůsobitelný:** Obraz textu je možné vizuálně přizpůsobit požadavkům uživatele.
- **Zásadní:** Způsob, jakým je určitý text prezentován, má zásadní vliv na sdělovanou informaci.

*Poznámka:* Logotypy (text, který je součástí loga nebo názvu firmy či produktu), se považují za zásadní.





## Kritérium úspěšnosti 1.4.6 Zvýšený kontrast

[Jak pochopit zvýšený kontrast](#)

[Jak splnit zvýšený kontrast](#)

(Úroveň AAA)

Graficky znázorněný text či text prezentovaný ve formě obrázku má kontrastní poměr minimálně 7:1. Výjimku tvoří následující případy:

- **Texty psané velkým písmem:** Texty psané velkým písmem či texty tohoto typu prezentované ve formě obrázku mají kontrastní poměr minimálně 4,5:1;
- **Texty, které se náhodou staly součástí prezentace a nejsou pro ni relevantní:** texty nebo texty v obrázku, které jsou součástí neaktivního prvku uživatelského rozhraní, texty mající pouze dekorativní účel, texty, které nejsou viditelné žádnému uživateli nebo texty, které jsou součástí obrázku, s nímž významově nesouvisí, nemusí splňovat žádné požadavky týkající se kontrastu.
- **Logotypy:** Text, který je součástí loga nebo názvu firmy či produktu, nepodléhá žádným požadavkům na minimální kontrast.

## Kritérium úspěšnosti 1.4.7 Tlumený nebo žádný podkresový zvuk

[Jak pochopit tlumený nebo žádný podkresový zvuk](#)

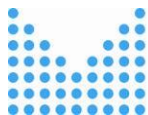
[Jak splnit tlumený nebo žádný podkresový zvuk](#)

(Úroveň AAA)

Pro případ, že obsah tvoří pouze předtočené audio, které (1) obsahuje mluvené slovo v popředí jako hlavní složku, (2) není zvukovou variantou kódu CAPTCHA či zvukovým logem, (3) není hlasovou složkou hudebního projevu jako je zpěv nebo rap, platí alespoň jedna z následujících možností:

- **Bez podkresu:** Audio neobsahuje žádné podkresové zvuky.
- **Možnost vypnutí:** Podkresové zvuky mohou být vypnuty.
- **20 dB:** Podkresové zvuky jsou alespoň o 20 decibelů nižší než mluvená informace v popředí. Výjimku tvoří občasné zvuky netrvajíc déle než dvě sekundy.

*Poznámka:* Z definice jednoho decibelu vyplývá, že podkresový zvuk bude zhruba čtyřikrát tišší než mluvená informace v popředí.



## **Kritérium úspěšnosti 1.4.8 Vizualní znázornění**

[Jak pochopit vizualní znázornění](#)

[Jak splnit vizualní znázornění](#)

(Úroveň AAA)

Pro vizualní znázornění textových bloků je k dispozici mechanismus, který umožňuje dosažení těchto cílů:

1. Barvy popředí a pozadí si může zvolit uživatel.
2. Šířka řádku není větší než 80 znaků, v případě obrázkového písma (čínština, japonština, korejština) neobsahuje víc než 40 glyfů.
3. Text není zarovnán do bloku (s levým i pravým okrajem).
4. Řádkování v rámci odstavců je v intervalu alespoň 1,5. Mezery mezi odstavci jsou pak alespoň 1,5 krát větší než řádkování použité v rámci odstavců.
5. Velikost textu může být změněna bez pomoci asistivních technologií až o 200 % takovým způsobem, který nevyžaduje, aby uživatel posouval text vodorovně, chce-li si přečíst celý řádek v maximalizovaném okně.

## **Kritérium úspěšnosti 1.4.9 Text ve formě obrázku (bez výjimek)**

[Jak pochopit text ve formě obrázku \(bez výjimek\)](#)

[Jak splnit text ve formě obrázku \(bez výjimek\)](#)

(Úroveň AAA)

Text ve formě obrázku se používá jen v případě, že slouží k čistě dekorativním účelům nebo tehdy, jestliže způsob, jakým je určitý text prezentován, má zásadní vliv na sdělovanou informaci.

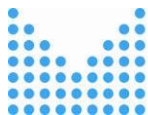
*Poznámka:* Logotypy (text, který je součástí loga nebo názvu firmy či produktu), se považují za zásadní.

## **Kritérium úspěšnosti 1.4.10 Přeformátování (reflow)**

[Jak pochopit přeformátování \(reflow\)](#)

[Jak splnit přeformátování \(reflow\)](#)

(Úroveň AA)



Obsah může být prezentován bez ztráty informací nebo funkcí a bez nutnosti posouvání textu ve dvou rozměrech pro:

- vertikální posouvání obsahu v šířce odpovídající 320 CSS pixelů,
- horizontální posouvání obsahu ve výšce 256 CSS pixelů.

*Poznámka:* 320 pixelů CSS je ekvivalent prvotní šířky záběru 1280 CSS pixelů při 400% přiblížení. U internetového obsahu, který je navržen pro horizontální posouvání (např. s vertikálním textem), je 256 CSS pixelů ekvivalentem pro prvotní výšku záběru 1024 pixelů při 400% přiblížení.

*Poznámka:* Mezi příklady obsahu, který vyžaduje dvojrozměrné rozložení, patří obrázky, mapy, diagramy, video, hry, prezentace, tabulky s údaji a rozhraní, při kterých je třeba při práci s obsahem zachovat panely nástrojů.

#### **Kritérium úspěšnosti 1.4.11 Netextový kontrast**

[Jak pochopit netextový kontrast](#)

[Jak splnit netextový kontrast](#)

(Úroveň AA)

Vizuální zobrazení následujících prvků má kontrastní poměr alespoň 3:1 vůči sousedním barvám:

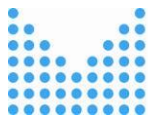
- **Komponenty uživatelského rozhraní:** Vizuální informace, které se používají k označení stavů a hranic prvků uživatelského rozhraní, s výjimkou neaktivních prvků, nebo pokud vzhled určuje přístupový prostředek (user agent) a neupravuje ho autor.
- **Grafické objekty:** Části grafiky potřebné k porozumění obsahu, s výjimkou případů, kdy je konkrétní grafická prezentace důležitá pro vyjádření informace.

#### **Kritérium úspěšnosti 1.4.12 Rozložení textu**

[Jak pochopit rozložení textu](#)

[Jak splnit rozložení textu](#)

(Úroveň AA)



Pokud se v obsahu implementovaném pomocí značkovacích jazyků, které podporují následující vlastnosti stylu textu, nastaví všechny následující funkce a nezmění se žádná jiná vlastnost stylu, nedojde ke ztrátě obsahu ani funkčnosti:

- Výška řádku (řádkování) minimálně na 1,5 násobek velikosti písma;
- Rozteč mezi odstavci minimálně na dvojnásobek velikosti písma;
- Rozteč písma (sledování) minimálně na 0,12 násobek velikosti písma;
- Rozlišení slov minimálně na 0,16 násobek velikosti písma.

*Výjimka:* Lidské jazyky a skripty, které nevyužívají jednu nebo více těchto vlastností stylu textu v psaném textu, se mohou používat pouze s vlastnostmi, které existují pro danou kombinaci jazyka a skriptu.

#### **Kritérium úspěšnosti 1.4.13 Obsah při zaměření myší nebo kurzorem**

[Jak pochopit obsah při zaměření myší nebo kurzorem](#)

[Jak splnit obsah při zaměření myší nebo kurzorem](#)

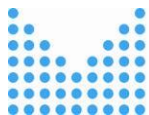
(Úroveň AA)

Pokud nastavení a následné odsunutí kurzoru, nebo zvýraznění pomocí klávesnice zobrazí další obsah, který se poté skryje, pak platí následující:

- **Možnost odmítnout:** K dispozici je mechanismus pro odmítnutí dodatečného obsahu bez přesunu kurzoru nebo zaměření pomocí klávesnice, pokud dodatečný obsah neinformuje o vstupní chybě nebo nezakrývá či nenahradí jiný obsah;
- **Možnost zobrazení kurzorem:** Jestliže kurzor může spustit zobrazení dalšího obsahu, pak je kurzor možné přesunout na dodatečný obsah, aniž by tento obsah zmizel.
- **Nepřerušeny:** Dodatečný obsah zůstane viditelný, dokud se neodstraní spouštěcí prvek ve formě kurzoru nebo zaměření klávesnicí, dokud ho uživatel nezamítne nebo pokud již nejsou jeho informace platné.

*Výjimka:* Vizuální zobrazení dodatečného obsahu kontroluje uživatelský agent a autor ho neupravuje.

*Poznámka:* Mezi příklady dodatečného obsahu, který kontroluje uživatelský agent, patří popisy nástrojů prohlížeče vytvořené pomocí HTML atributu title.



Poznámka: Příkladem dodatečného obsahu, na které se vztahuje toto kritérium, jsou vlastní popisy nástrojů, podřízené menu a jiné nemodální vyskakovací okna, které se zobrazují při zaměření myši nebo kurzorem.

## **Princip č. 2: Ovladatelnost**

Ovladatelnost je druhým principem metodiky WCAG 2.1. Smyslem tohoto principu je zajistit, aby všechny součásti uživatelského rozhraní a všechny navigační prvky byly ovladatelné.

### **Pravidlo 2.1 Přístupnost z klávesnice**

Zajistěte, aby všechny funkce byly dostupné z klávesnice.

#### **Kritérium úspěšnosti 2.1.1 Klávesnice**

[Jak pochopit klávesnici](#)

[Jak splnit klávesnici](#)

(Úroveň A)

Všechny funkce obsahu je možné ovládat přes rozhraní klávesnice, aniž by bylo nutné jednotlivé úhozy zvláště časovat, výjimku tvoří případ, kdy vstup dané funkce reaguje na způsob pohybu při zadávání a jeho průběh.

*Poznámka 1:* Tato výjimka se vztahuje na základní funkce, nikoli na techniku zadávání. Například jestliže je použito k zadávání textu písmo psané rukou, pak technika zadávání (rukopis) vyžaduje vstup, který reaguje na pohyb, ale základní funkce (textový vstup) už ne.

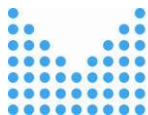
*Poznámka 2:* Toto doporučení nezakazuje a neodrazuje od možnosti používat myš jako vstupní zařízení či jiné způsoby vstupu, je-li zachována možnost obsluhy z klávesnice.

#### **Kritérium úspěšnosti 2.1.2 Žádná past na klávesy**

[Jak pochopit žádná past na klávesy](#)

[Jak splnit žádná past na klávesy](#)

(Úroveň A)



Jestliže je pomocí rozhraní klávesnice možné přesunout zaměření na určitý prvek na stránce, pak se přesun zaměření z tohoto prvku dá uskutečnit pouze pomocí rozhraní klávesnice. Pokud je třeba pro tento účel použít jiné klávesy než jsou klávesy se šipkami, tabulátory s nezměněnou funkcí nebo jiné standardní metody používané pro návrat, je uživatel o tomto způsobu přesunu zaměření poučen.

*Poznámka:* Vzhledem k tomu, že jakýkoliv obsah, který nespĺňuje toto kritérium úspěšnosti, může narušit schopnost uživatele používat celou stránku, musí veškerý obsah na internetové stránce splňovat toto kritérium úspěšnosti (bez ohledu na to, zda se používá ke splnění jiných kritérií úspěšnosti), viz [Požadavek na shodu 5: Zákaz rušení](#).

### **Kritérium úspěšnosti 2.1.3 Klávesnice (bez výjimek)**

[Jak pochopit klávesnici \(bez výjimek\)](#)

[Jak splnit klávesnici \(bez výjimek\)](#)

(Úroveň AAA)

Všechny funkce obsahu je možné obsluhovat přes rozhraní klávesnice, aniž by bylo nutné jednotlivé úhozy zvláště časovat.

### **Kritérium úspěšnosti 2.1.4 Zkratky s diakritikou**

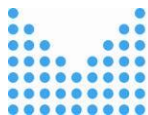
[Jak pochopit zkratky s diakritikou](#)

[Jak splnit zkratky s diakritikou](#)

(Úroveň A)

Pokud klávesová zkratka implementována do obsahu používá pouze písmeno (včetně velkých a malých písmen), interpunkční znaménko, číslici nebo znak představující symbol, pak platí alespoň jedna z následujících možností:

- **Možnost vypnout:** K dispozici je mechanismus pro vypnutí zkratky;
- **Přemapování:** K dispozici je mechanismus přemapování zkratky tak, aby bylo možné použít jeden nebo více znaků klávesnice, které nelze vytisknout (např. Ctrl, Alt, atd.);
- **Aktivní pouze při zaměření:** Klávesová zkratka pro komponentu uživatelského rozhraní je aktivní pouze tehdy, když je tato součást zaostřena.



## **Pravidlo 2.2 Dostatek času**

Poskytněte uživateli dostatek času k přečtení a k práci s obsahem.

### **Kritérium úspěšnosti 2.2.1 Nastavitelné časování**

[Jak pochopit nastavitelné časování](#)

[Jak splnit nastavitelné časování](#)

(Úroveň A)

Pro každý časový limit, který je nastaven obsahem, platí alespoň jeden z následujících bodů:

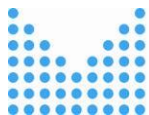
- **Možnost vypnutí:** Uživatel má možnost vypnout časový limit dříve, než se s ním setká; nebo
- **Možnost nastavení:** Uživatel má možnost časový limit nastavit dříve, než se s ním setká, v rozmezí alespoň desetkrát větším než je standardní nastavení limitu; nebo
- **Možnost prodloužení:** Uživatel obdrží varování dříve, než časový limit vyprší a získá minimálně 20 sekund na prodloužení časového limitu za použití jednoduché akce (např. stisknutím mezerníku). Uživateli je dána možnost prodloužit časový limit alespoň desetkrát; nebo
- **Výjimka pro reálný čas:** Časový limit je nutnou součástí události probíhající v reálném čase (např. aukce) a není možné poskytnout jinou alternativu pro časový limit; nebo
- **Výjimka, kdy má časové omezení zásadní význam:** Časový limit má zásadní význam pro danou činnost a jeho prodloužením by byl význam činnosti znehodnocen; nebo
- **Výjimka pro limit delší než 20 hodin:** Časový limit je delší než 20 hodin.

*Poznámka:* Toto kritérium úspěšnosti pomáhá zaručit, že uživatel bude mít dostatek času na dokončení úkolů, aniž by se obsah či kontext neočekávaně změnil v důsledku časového limitu. Toto kritérium úspěšnosti by mělo být zváženo ve spojení s kritériem úspěšnosti 3.2.1, které stanoví omezení na změny obsahu nebo kontextu v důsledku činnosti uživatelů.

### **Kritérium úspěšnosti 2.2.2 Pauza, zastavení, skrytí**

[Jak pochopit pauza, zastavení, skrytí](#)

[Jak splnit pauza, zastavení, skrytí](#)



(Úroveň A)

Pro všechny informace, které se pohybují, blikají, rolují nebo se automaticky aktualizují, platí všechny následující skutečnosti:

- **Přesouvání, blikání, rolování:** Pro každý pohybující se, blikající či rolující obsah, který se: (1) spouští automaticky, (2) objevuje na delší dobu než 5 sekund, (3) zobrazuje paralelně s jiným obsahem, existuje mechanismus, který umožňuje uživateli zvolit pauzu, zastavení nebo skrytí těchto informací. Výjimku tvoří případ, kdy má pohyb, blikání nebo rolování zásadní význam pro činnost, jejíž je součástí; a
- **Automatické aktualizování:** Pro každý automaticky se aktualizující obsah, který se (1) spouští automaticky, (2) zobrazuje paralelně s jiným obsahem, existuje mechanismus, kterým uživatel může pozastavit, zastavit, skrýt nebo ovládat frekvenci aktualizace. Výjimku tvoří případ, kdy má automatické aktualizování zásadní význam pro činnost, jejíž je součástí.

*Poznámka:* Požadavky týkající se kmitajícího nebo blikajícího obsahu naleznete v Pravidle 2.3.

*Poznámka:* Vzhledem k tomu, že jakýkoliv obsah, který nesplňuje toto kritérium úspěšnosti, může narušit schopnost uživatele používat celou stránku, musí veškerý obsah na internetové stránce splňovat toto kritérium úspěšnosti (bez ohledu na to, zda se používá ke splnění jiných kritérií úspěšnosti), viz [Požadavek na shodu 5: Zákaz rušení](#).

*Poznámka:* U obsahu, který pravidelně aktualizuje software, nebo který se přenáší prostřednictvím přístupových prostředků (user agent), se nevyžaduje, aby klient uchovával nebo zobrazoval informace, které byly vytvořeny nebo přijaty mezi začátkem pauzy a obnovením prezentace, protože to nemusí být technicky možné a v mnoha situacích by to mohlo být zavádějící.

*Poznámka:* Animace, která se zobrazuje jako součást fáze načítání obsahu nebo během podobné situace, lze považovat za nezbytnou, pokud během této fáze nemá žádný uživatel možnost interakce, a pokud absence jakéhokoliv ukazatele průběhu by mohla u uživatelů vyvolat zmatek nebo způsobit, že by nabyli dojem, že obsah byl zmrazen nebo se zhroutil.





### **Kritérium úspěšnosti 2.2.3 Žádné časování**

[Jak pochopit žádné časování](#)

[Jak splnit žádné časování](#)

(Úroveň AAA)

Časování není zásadní součástí události nebo aktivity prezentované obsahem, s výjimkou neinteraktivních synchronizovaných multimediálních prvků a událostí probíhajících v reálném čase.

### **Kritérium úspěšnosti 2.2.4 Přerušení**

[Jak pochopit přerušení](#)

[Jak splnit přerušení](#)

(Úroveň AAA)

Uživatel může odložit nebo potlačit přerušení, s výjimkou přerušení, které si vyžádala naléhavá situace.

### **Kritérium úspěšnosti 2.2.5 Aktualizace zabezpečeného obsahu**

[Jak pochopit aktualizaci zabezpečeného obsahu](#)

[Jak splnit aktualizaci zabezpečeného obsahu](#)

(Úroveň AAA)

Jestliže doba pro práci se zabezpečeným obsahem vyprší, může uživatel pokračovat po opětovné autentizaci ve své činnosti bez ztráty dat.

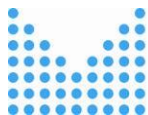
### **Kritérium úspěšnosti 2.2.6 Časové limity**

[Jak pochopit časové limity](#)

[Jak splnit časové limity](#)

(Úroveň AAA)

Uživatelé jsou upozorněni na trvání jakékoli nečinnosti, která by mohla způsobit ztrátu dat, s výjimkou případů, kdy uživatel nepřijme žádné opatření a údaje se zachovají po dobu delší než 20 hodin.



*Poznámka:* Zásady ochrany osobních údajů mohou vyžadovat výslovný souhlas uživatele dříve, než byla identifikace uživatele ověřena a než se uchovají údaje o uživateli. V případech, kdy je uživatel nezletilý, nelze ve většině jurisdikcí, zemích nebo regionech vyžádat jeho výslovný souhlas. Jako přístup ke splnění tohoto kritéria úspěšnosti se při posuzování zachování údajů doporučuje konzultace s odborníky na ochranu soukromí a právním poradcem.

## **Pravidlo 2.3 Záchvaty a fyzické reakce**

Vynechejte z prezentace takové prvky, u nichž je známo, že mohou vyvolat záchvat.

### **Kritérium úspěšnosti 2.3.1 Tři záblesky nebo podprahové blikání**

[Jak pochopit tři záblesky nebo podprahové blikání](#)

[Jak splnit tři záblesky nebo podprahové blikání](#)

(Úroveň A)

Internetové stránky neobsahují žádné prvky, které by blikaly více než třikrát za sekundu, nebo by tento záblesk byl pod běžným prahem obecně stanoveným pro záblesk a pod prahem stanoveným pro červený záblesk.

*Poznámka:* Vzhledem k tomu, že jakýkoliv obsah, který nespĺňuje toto kritérium úspěšnosti, může narušit schopnost uživatele používat celou stránku, musí veškerý obsah na internetové stránce splňovat toto kritérium úspěšnosti (bez ohledu na to, zda se používá ke splnění jiných kritérií úspěšnosti), viz [Požadavek na shodu 5: Zákaz rušení](#).

### **Kritérium úspěšnosti 2.3.2 Tři záblesky**

[Jak pochopit tři záblesky](#)

[Jak splnit tři záblesky](#)

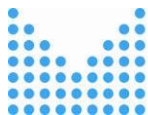
(Úroveň AAA)

Internetové stránky neobsahují žádné prvky, které by blikaly více než třikrát za sekundu.

### **Kritérium úspěšnosti 2.3.3 Animace z interakcí**

[Jak pochopit animace z interakcí](#)

[Jak splnit animace z interakcí](#)



(Úroveň AAA)

Animace pohybu vyvolaná interakcí může být zakázána, pokud není zásadní pro zajištění funkčnosti nebo vyjádření informací.

## **Pravidlo 2.4 Snadná navigace**

Usnadněte uživatelům navigaci, vyhledávání konkrétního obsahu a určování aktuální pozice.

### **Kritérium úspěšnosti 2.4.1 Přeskoč bloky**

[Jak pochopit přeskoč bloky](#)

[Jak splnit přeskoč bloky](#)

(Úroveň A)

Uživatel má k dispozici mechanismus, který umožňuje přeskočit bloky obsahu, které se opakovaně objevují na více internetových stránkách.

### **Kritérium úspěšnosti 2.4.2 Každá stránka má titulek**

[Jak pochopit každá stránka má titulek](#)

[Jak splnit každá stránka má titulek](#)

(Úroveň A)

Internetové stránky obsahují názvy, které popisují jejich téma nebo účel.

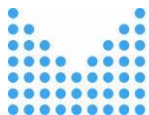
### **Kritérium úspěšnosti 2.4.3 Pořadí procházení prvku**

[Jak pochopit pořadí procházení prvku](#)

[Jak splnit pořadí procházení prvku](#)

(Úroveň A)

Je-li možné procházet internetovou stránku postupně a navigační sekvence ovlivňují význam nebo funkčnost obsahu, pak získávají prvky zaostření v pořadí, které zachovává smysl a funkčnost.



#### **Kritérium úspěšnosti 2.4.4 Účel odkazu (v kontextu)**

[Jak pochopit účel odkazu \(v kontextu\)](#)

[Jak splnit účel odkazu \(v kontextu\)](#)

(Úroveň A)

Účel každého odkazu může být určen pouze ze samotného textu odkazu nebo z textu odkazu spolu s jeho programově určeným kontextem. Výjimku tvoří případ, kdy je účel odkazu pro uživatele obecně nejednoznačný.

#### **Kritérium úspěšnosti 2.4.5 Více způsobů**

[Jak pochopit více způsobů](#)

[Jak splnit více způsobů](#)

(Úroveň AA)

Uživatel má k dispozici více než jeden způsob, jak mezi stránkami internetové prezentace nalézt konkrétní požadovanou internetovou stránku. Výjimku tvoří případ, kdy je tato stránka výsledkem určitého procesu nebo slouží k jeho vykonání.

#### **Kritérium úspěšnosti 2.4.6 Nadpisy a popisky**

[Jak pochopit nadpisy a popisky](#)

[Jak splnit nadpisy a popisky](#)

(Úroveň AA)

Nadpisy a popisky odpovídají svému účelu nebo tématu.

#### **Kritérium úspěšnosti 2.4.7 Viditelné zaměření (fokus)**

[Jak pochopit viditelné zaměření \(fokus\)](#)

[Jak splnit viditelné zaměření \(fokus\)](#)

(Úroveň AA)

Každé uživatelské rozhraní ovládané pomocí klávesnice nabízí režim provozu, v němž je viditelný indikátor zaměření klávesnice.



### **Kritérium úspěšnosti 2.4.8 Aktuální pozice**

[Jak pochopit aktuální pozici](#)

[Jak splnit aktuální pozici](#)

(Úroveň AAA)

Uživatel má k dispozici informaci o aktuální pozici uživatele v rámci souboru internetových stránek.

### **Kritérium úspěšnosti 2.4.9 Účel odkazu (pouze z textu odkazu)**

[Jak pochopit účel odkazu \(pouze z textu odkazu\)](#)

[Jak splnit účel odkazu \(pouze z textu odkazu\)](#)

(Úroveň AAA)

K dispozici je mechanismus, který umožňuje identifikaci účelu každého odkazu ze samotného popisku odkazu. Výjimku tvoří případ, kdy je účel odkazu pro uživatele obecně nejednoznačný.

### **Kritérium úspěšnosti 2.4.10 Záhloví jednotlivých částí**

[Jak pochopit záhlaví jednotlivých částí](#)

[Jak splnit záhlaví jednotlivých částí](#)

(Úroveň AAA)

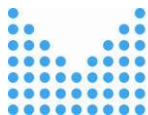
Záhloví jednotlivých částí se používají k uspořádání obsahu.

*Poznámka:* Pojem „záhlaví“ se používá ve svém obecném smyslu a obsahuje veškeré prostředky sloužící k logickému strukturování obsahu jako např. nadpisy apod.

*Poznámka:* Toto kritérium úspěšnosti zahrnuje členění textu a internetu, nikoli členění jednotlivých prvků uživatelského rozhraní. Součásti uživatelského rozhraní jsou zahrnuty v kritériu úspěšnosti 4.1.2.

### **Pravidlo 2.5 Vstupní metody**

Uspadňuje uživatelům ovládání funkcí prostřednictvím různých vstupů mimo klávesnice.



### **Kritérium úspěšnosti 2.5.1 Pohyby ukazatelů**

[Jak pochopit pohyby ukazatelů](#)

[Jak splnit pohyby ukazatelů](#)

(Úroveň A)

Všechny funkce, které pro fungování používají pohyby na více místech nebo na trase, je možné ovládat s jedním ukazatelem bez pohybu založeného na trase, pokud není pohyb na více místech nebo na trase zásadní.

*Poznámka:* Tento požadavek se vztahuje na internetový obsah, který interpretuje úkony ukazatele (to se netýká úkonů, které jsou potřebné pro ovládání přístupových prostředků nebo asistenčních technologií).

### **Kritérium úspěšnosti 2.5.2 Zrušení ukazatele**

[Jak pochopit zrušení ukazatele](#)

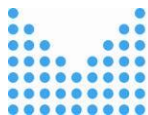
[Jak splnit zrušení ukazatele](#)

(Úroveň A)

Pro funkčnost, kterou lze ovládat pomocí jednoho ukazatele, platí alespoň jedna z následujících podmínek:

- **Žádná navazující událost:** K provedení jakékoliv části funkce se nepoužívá žádná navazující událost ukazatele;
- **Možnost zrušit nebo vrátit zpět:** Funkce je dokončena v předchozí události a k dispozici je mechanismus pro přerušování funkce před dokončením nebo pro zrušení funkce po dokončení;
- **Zvrácení předchozí události:** Tato předchozí událost zvrátí jakýkoliv výsledek navazující události;
- **Zásadní:** Dokončení funkce v navazující události je zásadní.

*Poznámka:* Funkce, které napodobují klávesnici nebo numerickou klávesnici, se považují za zásadní.



*Poznámka:* Tento požadavek se vztahuje na internetový obsah, který interpretuje úkony ukazatelů (to se netýká úkonů, které jsou potřebné pro ovládání přístupových prostředků nebo asistenčních technologií).

### **Kritérium úspěšnosti 2.5.3 Označení v názvu**

[Jak pochopit označení v názvu](#)

[Jak splnit označení v názvu](#)

(Úroveň A)

V prvcích uživatelského rozhraní s popisy, které obsahují text nebo text ve formě obrázků, obsahuje název text, který je zobrazen vizuálně.

*Poznámka:* Nejlepší praxí je mít text popisu na začátku názvu.

### **Kritérium úspěšnosti 2.5.4 Ovládání pohybu**

[Jak pochopit ovládání pohybu](#)

[Jak splnit ovládání pohybu](#)

(Úroveň A)

Funkce, kterou lze ovládat pohybem zařízení nebo pohybem ze strany uživatele, může být také ovládána prvky uživatelského rozhraní a reakce na pohyb může být zablokována, aby se zabránilo náhodnému spuštění, s výjimkou následujících případů:

- **Podporované rozhraní:** Pohyb se používá k ovládání funkce prostřednictvím rozhraní podporovaného přístupem;
- **Zásadní:** Pohyb je zásadní pro funkci a jeho zablokování by zrušilo platnost dané činnosti.

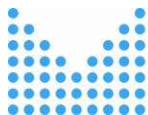
### **Kritérium úspěšnosti 2.5.5 Cílová velikost**

[Jak pochopit cílovou velikost](#)

[Jak splnit cílovou velikost](#)

(Úroveň AAA)

Velikost cíle pro vstupy ukazatele je nejméně 44 x 44 CSS pixelů, s výjimkou následujících případů:



- **Ekvivalent:** Cíl je k dispozici prostřednictvím ekvivalentního odkazu nebo ovládacího prvku na stejné stránce, která má nejméně 44 x 44 CSS pixelů;
- **V řadě:** Cíl se nachází ve větě nebo v textovém bloku;
- **Ovládání uživatelského agenta:** Velikost cíle určuje přístupový prostředek a autor ji nemění;
- **Zásadní:** Zvláštní zobrazení cíle je pro poskytování informací zásadní.

### **Kritérium úspěšnosti 2.5.6 Současné vstupní mechanismy**

[Jak pochopit současné vstupní mechanismy](#)

[Jak splnit současné vstupní mechanismy](#)

(Úroveň AAA)

Internetový obsah neomezuje použití vstupních modalit, které jsou k dispozici na platformě, s výjimkou případů, kdy je toto omezení zásadní, potřebné k zajištění bezpečnosti obsahu nebo se vyžaduje pro zajištění respektování uživatelských nastavení.

## **Princip č. 3: Srozumitelnost**

Třetím principem je srozumitelnost. Jeho cílem je zajistit, aby informace a ovládání uživatelského rozhraní bylo pro uživatele srozumitelné. Princip obsahuje tři pravidla, která se zabývají čitelností textového obsahu, intuitivním ovládním a pomocí při zadávání dat.

### **Pravidlo 3.1 Čitelné**

Zajistěte, aby textový obsah byl čitelný a srozumitelný.

#### **Kritérium úspěšnosti 3.1.1 Jazyk stránky**

[Jak pochopit jazyk stránky](#)

[Jak splnit jazyk stránky](#)

(Úroveň A)

Výchozí jazyk (= řeč, nikoli programovací) každé internetové stránky lze programově určit.





### **Kritérium úspěšnosti 3.1.2 Jazyk jednotlivých částí**

[Jak pochopit jazyk jednotlivých částí](#)

[Jak splnit jazyk jednotlivých částí](#)

(Úroveň AA)

Jazyk (= řeč, nikoli programovací) každé pasáže nebo fráze v obsahu může být programově určen. Výjimku tvoří vlastní jména, technické termíny, slova neurčitého jazykového původu a zavedené fráze nebo slova mající význam v rámci svého nejbližšího kontextu.

### **Kritérium úspěšnosti 3.1.3 Neobvyklá slova**

[Jak pochopit neobvyklá slova](#)

[Jak splnit neobvyklá slova](#)

(Úroveň AAA)

K dispozici je mechanismus, který slouží k nalezení konkrétních definic slov nebo frází používaných neobvyklým způsobem nebo ve specifickém kontextu, včetně idiomů a žargonů.

### **Kritérium úspěšnosti 3.1.4 Zkratky**

[Jak pochopit zkratky](#)

[Jak splnit zkratky](#)

(Úroveň AAA)

K dispozici je mechanismus, který slouží k nalezení rozšířené formy nebo významu zkratk.

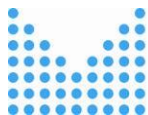
### **Kritérium úspěšnosti 3.1.5 Úroveň čtení**

[Jak pochopit úroveň čtení](#)

[Jak splnit úroveň čtení](#)

(Úroveň AAA)

Jestliže text vyžaduje pokročilejší schopnost čtení než je úroveň druhého stupně základního vzdělání, poskytne se doplňkový obsah po odstranění vlastních jmen a názvů nebo verze, která nevyžaduje vyšší čtenářskou schopnost, než která odpovídá úrovni druhého stupně základního vzdělání.



### **Kritérium úspěšnosti 3.1.6 Výslovnost**

[Jak pochopit výslovnost](#)

[Jak splnit výslovnost](#)

(Úroveň AAA)

K dispozici je mechanismus, který slouží k určení konkrétní výslovnosti slov, jejichž význam byl v kontextu bez poznání výslovnosti nejednoznačný.

### **Pravidlo 3.2 Intuitivní**

Zajistěte, aby byl vzhled a ovládání internetových stránek intuitivní.

#### **Kritérium úspěšnosti 3.2.1 Zaměření (fokus)**

[Jak pochopit zaměření \(fokus\)](#)

[Jak splnit zaměření \(fokus\)](#)

(Úroveň A)

Když se na libovolný prvek uživatelského rozhraní zaměří, nezpůsobí to změnu kontextu.

#### **Kritérium úspěšnosti 3.2.2 Vstup uživatele**

[Jak pochopit vstup uživatele](#)

[Jak splnit vstup uživatele](#)

(Úroveň A)

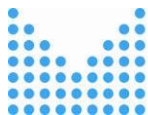
Změna nastavení libovolného prvku uživatelského rozhraní ze strany uživatele automaticky nezpůsobuje změnu kontextu, pokud uživatel nebyl informován o změně před použitím daného prvku.

#### **Kritérium úspěšnosti 3.2.3 Konzistentní navigace**

[Jak pochopit konzistentní navigaci](#)

[Jak splnit konzistentní navigaci](#)

(Úroveň AA)



Navigační mechanismy, které se opakují na více internetových stránkách v rámci internetové prezentace, se při každém zobrazení vyskytují ve stejném relativním pořadí, pokud uživatel neprovede změnu zobrazení.

#### **Kritérium úspěšnosti 3.2.4 Konzistentní identifikace**

[Jak pochopit konzistentní identifikaci](#)

[Jak splnit konzistentní identifikaci](#)

(Úroveň AA)

Prvky, které mají stejnou funkci v rámci internetové prezentace, mají jednotnou identifikaci.

#### **Kritérium úspěšnosti 3.2.5 Vyžádané změny**

[Jak pochopit vyžádané změny](#)

[Jak splnit vyžádané změny](#)

(Úroveň AAA)

Změny kontextu se provádějí pouze na základě požadavku ze strany uživatele, nebo je k dispozici mechanismus vypnutí takových změn.

### **Pravidlo 3.3 Pomoc při zadávání**

Pomozte uživatelům vyhnout se chybám a opravit je.

#### **Kritérium úspěšnosti 3.3.1 Identifikace chyby**

[Jak pochopit identifikaci chyb](#)

[Jak splnit identifikaci chyb](#)

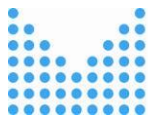
(Úroveň A)

Pokud se automaticky zjistí chyba při zadávání vstupu, označí se chybová položka a chyba je popsána uživateli v textu.

#### **Kritérium úspěšnosti 3.3.2 Popisky nebo pokyny**

[Jak pochopit popisky nebo pokyny](#)

[Jak splnit popisky nebo pokyny](#)



(Úroveň A)

Je-li vyžadován vstup uživatele, má uživatel k dispozici popisky nebo pokyny.

### **Kritérium úspěšnosti 3.3.3 Návrhy pro opravení chyby**

[Jak pochopit návrhy pro opravení chyby](#)

[Jak splnit návrhy pro opravení chyby](#)

(Úroveň AA)

Pokud se automaticky zjistí chyba při zadávání a jsou známé návrhy na její opravení, jsou tyto návrhy poskytnuty uživateli. Výjimku tvoří případ, kdy je takový postup v rozporu s bezpečností nebo účelem obsahu.

### **Kritérium úspěšnosti 3.3.4 Předcházení chybám (právní, finanční, datové)**

[Jak pochopit předcházení chybám \(právní, finanční, datové\)](#)

[Jak splnit předcházení chybám \(právní, finanční, datové\)](#)

(Úroveň AA)

V případě internetových stránek, z nichž vyplývají právní důsledky nebo finanční transakce pro uživatele, které upravují nebo umožňují odstraňování údajů kontrolovatelných uživatelem v systémech pro ukládání dat nebo odesílání testovacích odpovědí uživatele, platí alespoň jedna z těchto podmínek:

1. **Zrušitelnost:** Akce uživatele lze vrátit zpět.
2. **Kontrola údajů:** Údaje zadané uživatelem se zkontrolují z hlediska chyb zadávání a uživateli je poskytnuta možnost chyby opravit.
3. **Potvrzení:** Před dokončením zadávání je k dispozici mechanismus pro kontrolu, potvrzení a opravu údajů.

### **Kritérium úspěšnosti 3.3.5 Náповěda**

[Jak pochopit nápovědu](#)

[Jak splnit nápovědu](#)

(Úroveň AAA)

K dispozici je kontextově relativní nápověda.



### **Kritérium úspěšnosti 3.3.6 Předcházení chybám (celkové)**

[Jak pochopit předcházení chybám \(celkové\)](#)

[Jak splnit předcházení chybám \(celkové\)](#)

(Úroveň AAA)

Pro internetové stránky, které vyžadují, aby uživatel zadal informace, platí alespoň jedna z následujících možností:

1. **Zrušitelnost:** Akce uživatele lze vrátit zpět.
2. **Kontrola údajů:** Údaje zadané uživatelem se zkontrolují z hlediska chyb zadávání a uživateli je poskytnuta možnost chyby opravit.
3. **Potvrzení:** Před dokončením zadávání je k dispozici mechanismus pro kontrolu, potvrzení a opravu údajů.

## **Princip č. 4: Stabilita**

Čtvrtým a současně posledním principem je stabilita. Jeho cílem je zajistit, aby byl obsah dostatečně stabilní a mohl tak být spolehlivě interpretován širokou škálou přístupných zařízení včetně aditivních technologií. Poslední princip obsahuje pouze jedno pravidlo, jenž je zaměřeno na zajištění kompatibility.

### **Pravidlo 4.1 Kompatibilní**

Snažte se o maximální kompatibilitu se současnými i budoucími přístupovými zařízeními včetně asistivních technologií.

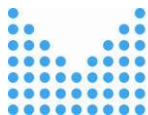
#### **Kritérium úspěšnosti 4.1.1 Syntaktická analýza**

[Jak pochopit syntaktickou analýzu](#)

[Jak splnit syntaktickou analýzu](#)

(Úroveň A)

Prvky, které jsou součástí obsahu, mají při použití značkovacích jazyků úplné značky pro začátek a konec, nedochází ke křížení značek podle jejich specifikací, prvky neobsahují duplicitní atributy a všechny identifikační znaky jsou jedinečné, s výjimkou případů, kdy tyto vlastnosti povoluje jejich specifikace.



*Poznámka:* Počáteční a koncové značky, kterým chybí kritický znak při jejich vzniku, například pravá hranatá závorka nebo uvozovky při určování hodnot atributů, nejsou úplné.

### **Kritérium úspěšnosti 4.1.2 Název, funkce, hodnota**

[Jak pochopit název, funkce, hodnota](#)

[Jak splnit název, funkce, hodnota](#)

(Úroveň A)

U všech prvků uživatelského rozhraní (jako jsou mimo jiné prvky formuláře, odkazů a prvky generované skripty) je možné programově určit název a funkci. Stav, vlastnosti a hodnoty, které mohou být nastaveny uživatelem, mohou být programově nastaveny a oznamování změn v těchto položkách je k dispozici pro přístupové prostředky včetně asistenčních technologií.

*Poznámka:* Toto kritérium úspěšnosti je určeno hlavně pro autory internetových stránek, kteří vyvíjejí nebo skriptují vlastní prvky uživatelského rozhraní. Například ovládací prvky ve standardním HTML již splňují toto kritérium, pokud jsou používány ve shodě se svou specifikací.

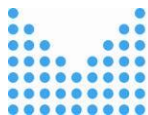
### **Kritérium úspěšnosti 4.1.3 Stavové zprávy**

[Jak pochopit stavové zprávy](#)

[Jak splnit stavové zprávy](#)

(Úroveň AA)

V obsahu implementovaném pomocí značkovacích jazyků mohou být stavové zprávy programově určovány pomocí funkce nebo vlastností, které mohou být uživateli prezentovány asistenčními technologiemi bez získání zaostření.



## IV. Požadavky na shodu

Aby byla internetová stránka ve shodě s metodikou WCAG 2.1, musí být splněny všechny následující požadavky na shodu:

### 1 Úroveň shody:

- **Úroveň A:** Při úrovni shody A (nejnižší úroveň shody) internetová stránka splňuje všechna kritéria úspěšnosti úrovně A nebo je poskytována odpovídající alternativní verze.
- **Úroveň AA:** Při úrovni shody AA internetová stránka splňuje všechna kritéria úspěšnosti úrovně A a úrovně AA nebo je poskytována alternativní verze úrovně AA.
- **Úroveň AAA:** Při úrovni shody AAA internetová stránka splňuje všechna kritéria úspěšnosti úrovně A, úrovně AA a úrovně AAA nebo je poskytována alternativní verze úrovně AAA.

*Poznámka:* Přestože shodu lze dosáhnout pouze na uvedených úrovních, doporučujeme autorům, aby ve svých prohlášeních o shodě oznámili, jaké kroky přijímají s cílem splnit kritéria úspěšnosti ve všech úrovních nad rámec dosaženého stupně shody.

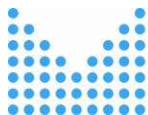
*Poznámka:* Na základě metodiky WCAG 2.1 se obecně nedoporučuje vyžadovat úroveň shody AAA pro všechny součásti internetové stránky, protože některý obsah nemůže splnit všechna kritéria úspěšnosti úrovně AAA.

### 2. Celé internetové stránky:

Shoda a úroveň shody se vztahuje pouze na celou internetovou stránku a nedá se dosáhnout, pokud je část internetové stránky vyloučena.

### 3 Kompletní procesy:

Pokud je internetová stránka jednou z řady internetových stránek, které společně představují nějaký proces (tj. posloupnost kroků, které je třeba dokončit k dokončení určité činnosti), pak všechny internetové stránky v rámci tohoto procesu musí být ve shodě na určené dané



úrovni nebo na vyšší úrovni (shoda na určité úrovni není možná, pokud kterákoli stránka v procesu není na této nebo vyšší úrovni).

#### **4. Používání technologií pouze způsobem podporujícím přístupnost:**

Využívání technologií způsobem podporujícím přístupnost může splnit kritéria úspěšnosti. Jakékoliv informace nebo funkce, které jsou poskytovány způsobem, který není podporován, pokud jde o přístupnost, jsou k dispozici i takovým způsobem, který je v tomto ohledu podporován (viz [Jak chápat podporu přístupnosti](#)).

#### **5. Žádné interference:**

Pokud se technologie používají způsobem, který není podporován, pokud jde o přístupnost, nebo se používají nekompatibilním způsobem, pak nebrání přístupu uživatelů ke zbytku stránky. Kromě toho internetová stránka jako celek nadále splňuje požadavky na splnění požadavků v každé z následujících podmínek:

1. pokud je kterákoli technologie nepodporující přístupnost v uživatelském agentovi zapnutá,
2. pokud je kterákoli technologie nepodporující přístupnost v uživatelském agentovi vypnutá,
3. pokud je kterákoli technologie nepodporující přístupnost nepodporovaná uživatelským agentem.

Kromě toho musí veškerý obsah na stránce, včetně obsahu, který jinak požadavky na shodu s metodikou WCAG 2.1 nespĺňuje, splňovat následující kritéria úspěšnosti. V opačném případě by totiž mohlo docházet k rušení, které by zcela znemožňovalo jakékoli použití stránky:

1. **1.4.2 - Ovládání zvuku,**
2. **2.1.2 - Žádná past na klávesy,**
3. **2.3.1 – Tři záblesky nebo podprahové blikání**
4. **2.2.2 - Pauza, zastavení, skrytí.**

*Poznámka.:* Pokud stránka není schopná být ve shodě (např. testovací stránka o shodě nebo stránka s příkladem), nemůže být zahrnuta do rozsahu shody nebo do požadavku o zajištění shody. Další informace včetně příkladů naleznete v části [Jak chápat požadavky na dosažení shody](#).





## V. Prohlášení o přístupnosti dle § 8 zákona o přístupnosti

Povinný subjekt musí dle § 8 zákona o přístupnosti zveřejnit v přístupném formátu a aktualizovat prohlášení o přístupnosti týkající se souladu jeho internetových stránek a mobilních aplikací s požadavky na ně kladenými.

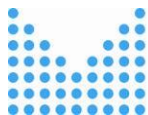
**V případě prohlášení o přístupnosti internetových stránek se povinnému subjektu nabízí dvě možnosti:**

- 1) povinný subjekt může **pro každou internetovou stránku vydat samotné prohlášení o přístupnosti, které na dané internetové stránce zveřejní** (například povinný subjekt, který spravuje pět internetových stránek, zveřejní a aktualizuje pět prohlášení o přístupnosti, přičemž každé prohlášení o přístupnosti se týká pouze té internetové stránky, na níž je zveřejněno),
- 2) povinný subjekt může **zveřejnit pouze jedno prohlášení o přístupnosti internetových stránek, které se bude vztahovat na všechny jím spravované internetové stránky**. Takové prohlášení o přístupnosti internetových stránek pak bude zveřejněno na jedné z internetových stránek spravovaných povinným subjektem, přičemž další internetové stránky budou na toto prohlášení odkazovat.

Prohlášení o přístupnosti internetové stránky obsahuje:

- a) sdělení, v jakém rozsahu internetová stránka splňuje požadavky podle § 4 a 5,
- b) důvod, pro který internetová stránka nesplňuje požadavky podle § 4 a 5, a případné náhradní řešení podle § 7 odst. 4, a
- c) informaci o postupu, vznikne-li důvodné podezření, že internetová stránka nesplňuje požadavky podle § 4 a 5 nebo že je důvod podle písmena b) neopodstatněný, včetně možnosti podat podnět vůči příslušným státním orgánům.

**Prohlášení o přístupnosti mobilních aplikací zveřejňuje a aktualizuje povinný subjekt pouze jedno, a to na některé z jím spravovaných internetových stránek.** To znamená, že povinný subjekt nevydává prohlášení o přístupnosti pro každou jím spravovanou mobilní aplikaci zvlášť, nýbrž vydává jedno prohlášení o přístupnosti, v němž jsou uvedeny všechny mobilní aplikace, které spravuje. Povinný subjekt si může zvolit, na které ze svých internetových stránek toto prohlášení zveřejní.



Prohlášení o přístupnosti mobilních aplikací obsahuje:

- a) seznam mobilních aplikací,
- b) sdělení, v jakém rozsahu mobilní aplikace splňují požadavky podle § 4 a 6,
- c) důvod, pro který mobilní aplikace nespĺňují požadavky podle § 4 a 6, a případné náhradní řešení podle § 7 odst. 4, a
- d) informaci o postupu, vznikne-li důvodné podezření, že mobilní aplikace nespĺňuje požadavky podle § 4 a 6 nebo že je důvod podle písmena c) neopodstatněný, včetně možnosti podat podnět vůči příslušným státním orgánům.

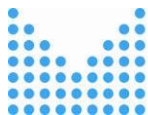
Jde-li o důvod, pro který internetová stránka nebo mobilní aplikace spravovaná povinným subjektem nespĺňuje požadavky na její přístupnost, je žádoucí, aby povinný subjekt v prohlášení o přístupnosti nejen uvedl, že internetovou stránku nebo mobilní aplikaci nelze učinit přístupnou z důvodu nepřiměřené zátěže podle § 7, ale aby tuto nepřiměřenou zátěž důkladně odůvodnil, tj. popsal, v čem nepřiměřená zátěž spočívá.

Nespĺňuje-li internetová stránka nebo mobilní aplikace, případně jejich část, na ně kladené požadavky na přístupnost, mělo by být ze strany povinného subjektu přijato takové opatření, které umožní, aby se potenciální uživatel internetové stránky a mobilní aplikace mohl seznámit s požadovaným obsahem této internetové stránky a mobilní aplikace. V tomto případě by měl povinný subjekt uvést v prohlášení o přístupnosti telefonický kontakt na osobu, na kterou se bude moct potenciální uživatel internetové stránky a mobilní aplikace obrátit za účelem získání potřebných informací po telefonu.

Prohlášení o přístupnosti odpovídá vzoru stanovenému prováděcím aktem Evropské komise vydaným podle čl. 7 odst. 2 směrnice Evropského parlamentu a Rady (EU) 2016/2102. Tento vzor je k dispozici v příloze č. 2 této metodiky, případně originál textu je uveden v Úředním věstníku Evropské unie (L 256/105) viz odkaz níže:

[2018/1523 - PROVÁDĚCÍ ROZHODNUTÍ KOMISE \(EU\) 2018/1523 ze dne 11. října 2018, kterým se stanoví vzorové prohlášení o přístupnosti v souladu se směrnicí Evropského parlamentu a Rady \(EU\) 2016/2102 o přístupnosti internetových stránek a mobilních aplikací subjektů veřejného sektoru](#)

**V rámci prováděcího aktu Evropské komise se doporučuje pravidelně a nejméně jednou ročně revidovat, zda jsou tvrzení v prohlášení o přístupnosti přesná.**



## VI. Slovník použitých pojmů a zkratek

### Použité pojmy

**Asistivní technologie** – soubor prostředků a programových nástrojů, které usnadňují práci s informacemi tím, že dokáží informace (nejen na internetové stránce) jednoznačně určit dle jejich druhu a účelu a správně je zprostředkovat buď uživateli, nebo dalšímu programu. Asistivní technologie je také rozšíření nebo doplnění prohlížeče pro potřeby osob se specifickými potřebami.

**Audio (zvukový) popis** – vyprávění přidané do zvukové stopy pro popis důležitých vizuálních detailů, které nelze pochopit pouze z hlavní zvukové stopy.

**Blikání** - přepínání mezi dvěma stavy vizuálním způsobem, který chce na něco upozornit.

**Fokus** – prvek grafického uživatelského prostředí. Například tlačítko, formulářový prvek, odkaz.

**Internetová stránka** – jedna stránka internetového serveru nebo aplikace, která obsahuje členěné informace. Jedná se o samostatnou stránku s jedinečnou strukturou, obvykle podobnou v rámci celého serveru.

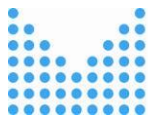
**Netextový obsah** – jakýkoliv obsah, který není programově určenou sekvencí znaků, nebo kde sekvence není vyjádřením něčeho lidskou řečí (obrázky reprezentující text, emotikony, atd.).

**Objekt** – jedna informace v rámci internetové stránky, která má jednoznačně definovanou svoji technickou skladbu, druh a účel.

**Prohlížeč** – jakýkoliv programový prostředek, který je schopný interpretovat informace na internetové stránce a zprostředkovat je uživateli.

**Shoda** – splnění všech požadavků dané normy, směrnice či specifikace.

**Uživatelský (user) agent** – jakýkoliv software, který načte a prezentuje internetový obsah pro uživatele.



## **Použité zkratky**

**CAPTCHA** (Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart) – plně automatický veřejný Turingův test k odlišení počítačů a lidí, používá se na internetové stránce tam, kde je potřeba rozlišit lidské uživatele od robotů např. při vkládání komentářů, při registraci apod.

**CSS** (Cascading Style Sheets) – soubory kaskádových stylů; jazyk pro popis vzhledu internetových stránek vytvořených v jazycích HTML, XHTML nebo XML.

**CSS pixel** – kanonická měrná jednotka pro všechny délky a měření v CSS.

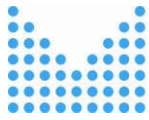
**PDF** (Portable Document Format) – formát pro přenositelné dokumenty, souborový formát zajišťující stejné zobrazení dokumentu na všech zařízeních.

**HTLM** (Hypertext Markup Language) – hypertextový jazyk pro popis stránek ve World Wide Web, resp. Značkovací jazyk pro hypertext; jeden z jazyků pro vytváření stránek v systému World Wide Web, který umožňuje publikaci stránek na Internetu.

**WCAG** (Web Content Accessibility Guidelines) – pravidla pro přístupné internetové stránky vytvořené skupinou WAI v rámci W3C.

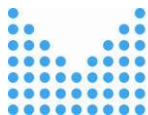
**WAI** (Web Accessibility Initiative) – Iniciativa pro bezbariérové internetové stránky.

**W3C** (World Wide Web Consortium W3C) – mezinárodní konsorcium, jehož členové společně s veřejností vyvíjejí internetové standardy pro World Wide Web, také se zabývá vzděláním a přístupností.



## VII. Verze

<b>Současná verze</b>	1.0



## Příloha č. 1 – Porovnání WCAG 2.0 vs. WCAG 2.1

Standard WCAG 2.0, jenž byl publikován 11. prosince 2008, byl 5. června 2018 aktualizován na verzi 2.1. Sestavení metodiky WCAG 2.1 bylo iniciováno s cílem zlepšit poradenství v oblasti přístupnosti pro tři hlavní skupiny:

- uživatelé s kognitivními poruchami nebo poruchami učení,
- uživatelé se zhoršeným viděním,
- uživatelé používající mobilní zařízení.

Metodika WCAG 2.1 vychází z metodiky WCAG 2.0 a je s ní zpětně kompatibilní, což znamená, že obsah, který je v souladu s WCAG 2.1, je rovněž v souladu s WCAG 2.0. Současně poskytuje doporučení pro aspekty, které v předchozí verzi nebyly zastoupeny. Nově obsahuje Pravidlo 2.5: Vstupní pokyny s 6 kritérii úspěšnosti, jakož i 11 nových kritérií úspěšnosti, které spadají pod existující pravidla, které se již nacházejí ve verzi 2.0.

### **Přehled kritérií úspěšnosti WCAG 2.0 a nových kritérií úspěšnosti WCAG 2.1**

**WCAG. 2.0** se skládá z následujících dvanácti hlavních směrů rozdělených do čtyř různých kategorií:

#### **1. Vnímatelnost**

##### **1.1 Textové alternativy:**

1.1.1 Netextový obsah (úroveň A)

##### **1.2 Multimediální prvky závisející na čase:**

1.2.1 Pouze audio a pouze video -předtočené (úroveň A)

1.2.2 Titulky – předtočené (úroveň A)

1.2.3 Audio popis či alternativa pro multimediální prvek – předtočené (úroveň A)

1.2.4 Titulky – živě (úroveň AA)

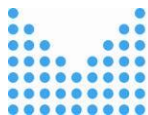
1.2.5 Audio popis – předtočený (úroveň AA)

1.2.6 Znakový jazyk – předtočený (úroveň AAA)

1.2.7 Rozšířený audio popis – předtočený (úroveň AAA)

1.2.8 Alternativa pro multimediální prvky – předtočené (úroveň AAA)

1.2.9 Pouze audio – živě (úroveň AAA)



### 1.3 Prizpůsobitelné:

- 1.3.1 Informace a vzájemné vztahy (úroveň A)
- 1.3.2 Srozumitelné pořadí (úroveň A)
- 1.3.3 Vlastnosti na základě smyslového vjemu (úroveň A)

### 1.4 Rozlišitelné:

- 1.4.1 Používání barev (úroveň A)
- 1.4.2 Ovládání zvuku (úroveň A)
- 1.4.3 Minimální kontrast (úroveň AA)
- 1.4.4 Změna velikosti textu (úroveň AA)
- 1.4.5 Text ve formě obrázku (úroveň AA)
- 1.4.6 Zvýšený kontrast (úroveň AAA)
- 1.4.7 Tlumený nebo žádný podkresový zvuk (úroveň AAA)
- 1.4.8 Vizuální znázornění (úroveň AAA)
- 1.4.9 Text ve formě obrázku - bez výjimek (úroveň AAA)

## 2. **Ovladatelnost**

### 2.1 Přístupnost z klávesnice:

- 2.1.1 Klávesnice (úroveň A)
- 2.1.2 Žádná past na klávesy (úroveň A)
- 2.1.3 Klávesnice - bez výjimek (úroveň AAA)

### 2.2 Dostatek času:

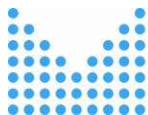
- 2.2.1 Nastavitelné časování (úroveň A)
- 2.2.2 Pauza, zastavení, skrytí (úroveň A)
- 2.2.3 Žádné časování (úroveň AAA)
- 2.2.4 Přerušování (úroveň AAA)
- 2.2.5 Aktualizace zabezpečeného obsahu (úroveň AAA)

### 2.3 Záchvaty a fyzické reakce:

- 2.3.1 Tři záblesky nebo podprahové blikání (úroveň A)
- 2.3.2 Tři záblesky (úroveň AAA)

### 2.4 Snadná navigace:

- 2.4.1 Přeskoč bloky (úroveň A)
- 2.4.2 Každá stránka má titulek (úroveň A)
- 2.4.3 Pořadí procházení prvku (úroveň A)



- 2.4.4 Účel odkazu - v kontextu (úroveň A)
- 2.4.5 Více způsobů (úroveň AA)
- 2.4.6 Nadpisy a popisky (úroveň AA)
- 2.4.7 Viditelné zaměření (fokus) (úroveň AA)
- 2.4.8 Aktuální pozice (úroveň AAA)
- 2.4.9 Účel odkazu - pouze z textu odkazu (úroveň AAA)
- 2.4.10 Záhloví jednotlivých částí (úroveň AAA)

### **3. Srozumitelnost**

#### **3.1 Čitelné:**

- 3.1.1 Jazyk stránky (úroveň A)
- 3.1.2 Jazyk jednotlivých částí (úroveň AA)
- 3.1.3 Neobvyklá slova (úroveň AAA)
- 3.1.4 Zkratky (úroveň AAA)
- 3.1.5 Úroveň čtení (úroveň AAA)
- 3.1.6 Výslovnost (úroveň AAA)

#### **3.2 Intuitivní:**

- 3.2.1 Zaměření (fokus) (úroveň A)
- 3.2.2 Vstup uživatele (úroveň A)
- 3.2.3 Konzistentní navigace (úroveň AA)
- 3.2.4 Konzistentní identifikace (úroveň AA)
- 3.2.5 Vyžádané změny (úroveň AAA)

#### **3.3 Pomoc při zadávání:**

- 3.3.1 Identifikace chyby (úroveň A)
- 3.3.2 Popisky nebo pokyny (úroveň A)
- 3.3.3 Návrhy pro opravení chyby (úroveň AA)
- 3.3.4 Předcházení chybám (právní, finanční, datové) (úroveň AA)
- 3.3.5 Nápověda (úroveň AAA)
- 3.3.6 Předcházení chybám (celkové) (úroveň AAA)

### **4. Stabilita**

#### **4.1 Kompatibilní:**

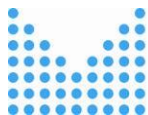
- 4.1.1 Syntaktická analýza (úroveň A)
- 4.1.2 Název, funkce, hodnota (úroveň A)





**WCAG. 2.1** obsahuje kromě výše uvedených kritérií úspěšnosti sedmnáct nových kritérií úspěšnosti, mezi které patří:

- 1.3.4 Orientace (úroveň AA)
- 1.3.5 Určení účelu vstupu (úroveň AA)
- 1.3.6 Identifikace účelu (úroveň AAA)
- 1.4.10 Přeformátování (reflow) (úroveň AA)
- 1.4.11 Netextový kontrast (úroveň AA)
- 1.4.12 Rozložení textu (úroveň AA)
- 1.4.13 Obsah při zaměření myší nebo kurzorem (úroveň AA)
- 2.1.4 Zkratky s diakritikou (úroveň A)
- 2.2.6 Časové limity (úroveň AAA)
- 2.3.3 Animace z interakcí (úroveň AAA)
- 2.5.1 Pohyby ukazatelů (úroveň A)
- 2.5.2 Zrušení ukazatele (úroveň A)
- 2.5.3 Označení v názvu (úroveň A)
- 2.5.4 Ovládání pohybu (úroveň A)
- 2.5.5 Cílová velikost (úroveň AAA)
- 2.5.6 Současné vstupní mechanismy (úroveň AAA)
- 4.1.3 Stavové zprávy (úroveň AA)



## Příloha č. 2 – Vzor prohlášení o přístupnosti

### PROHLÁŠENÍ O PŘÍSTUPNOSTI

#### Pokyny

Text psaný kurzívou je třeba vymazat a/nebo pozměnit podle potřeby subjektu veřejného sektoru.

Všechny poznámky pod čarou by měly být před zveřejněním prohlášení o přístupnosti vymazány.

Prohlášení o přístupnosti by měl uživatel snadno nalézt. Odkaz na prohlášení o přístupnosti by měl být viditelně umístěn na domovské internetové stránce nebo zpřístupněn na každé internetové stránce, například na statickém záhlaví nebo zápatí stránek. Pro prohlášení o přístupnosti je možné použít standardizovanou URL. U mobilních aplikací by prohlášení mělo být umístěno tak, jak je uvedeno v čl. 7 odst. 1 třetím pododstavci směrnice (EU) 2016/2102. Prohlášení může být rovněž k dispozici v rámci mobilní aplikace.

#### ODDÍL 1

#### POVINNÉ POŽADAVKY NA OBSAH

#### PROHLÁŠENÍ O PŘÍSTUPNOSTI

*[Název subjektu veřejného sektoru] se zavazuje k zpřístupnění své [internetové stránky (internetových stránek)] a [mobilní aplikace (mobilních aplikací)] v souladu s [vnitrostátními právními předpisy, které provádějí směrnici Evropského parlamentu a Rady (EU) 2016/2102 <sup>(1)</sup>].*

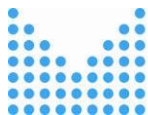
Toto prohlášení o přístupnosti se vztahuje na *[uved'te rozsah prohlášení, např. internetovou stránku (stránky)/mobilní aplikaci (aplikace<sup>i</sup>), na něž se prohlášení vztahuje, podle potřeby].*

#### Stav souladu <sup>ii</sup>

- a) <sup>iii</sup> *[Tato] [Tyto] [internetová stránka (internetové stránky)] [mobilní aplikace] [je] [jsou] plně v souladu s [xxx<sup>iv</sup>].*

---

<sup>1</sup> Směrnice Evropského parlamentu a Rady (EU) 2016/2102 ze dne 26. října 2016 o přístupnosti webových stránek a mobilních aplikací subjektů veřejného sektoru (Úř. věst. L 327, 2.12.2016, s. 1).



- b) <sup>v</sup> [Tato] [Tyto] [internetová stránka (internetové stránky)] [mobilní aplikace] [je] [jsou] částečně v souladu <sup>vi</sup> s [xxx <sup>vii</sup>], z důvodu [prvků nesouladu] [a/nebo] [výjimek] uvedených níže.
- c) <sup>vii</sup> [Tato] [Tyto] [internetová stránka (internetové stránky)] [mobilní aplikace] [není] [nejsou] v souladu s [xxx <sup>ix</sup>]. Tyto [prvky nesouladu] [a/nebo] [výjimky] jsou uvedeny níže.

### Nepřístupný obsah <sup>x</sup>

Níže uvedený obsah není přístupný:

- a) z důvodu nesouladu s [vnitrostátními právními předpisy];

*[uved'te prvky nesouladu internetové stránky (internetových stránek)/mobilní aplikace (mobilních aplikací) a/nebo popište, které oddíly/obsahy/funkce ještě nejsou v souladu <sup>xi</sup>];*

- b) z důvodu nepřiměřené zátěže;

*[uved'te nepřístupné oddíly/obsahy/funkce, v jejichž případě je dočasně uplatňována výjimka z důvodu nepřiměřené zátěže ve smyslu článku 5 směrnice (EU) 2016/2102];*

- c) jelikož nespadá do oblasti působnosti platných právních předpisů;

*[uved'te nepřístupné oddíly/obsahy/funkce, které nespadají do oblasti působnosti platných právních předpisů].*

*[Pokud je to vhodné, uved'te dostupné alternativy].*

### Vypracování tohoto prohlášení o přístupnosti

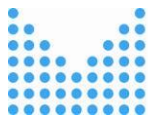
Toto prohlášení bylo vypracováno dne [datum <sup>xii</sup>].

*[Uved'te metodu použitou pro vypracování tohoto prohlášení (viz čl. 3 odst. 1 prováděcího rozhodnutí Komise (EU) 2018/1523 <sup>(2)</sup>].*

[Prohlášení bylo revidováno dne [vložit datum poslední revize <sup>xiii</sup>]].

---

<sup>2</sup> Prováděcí rozhodnutí Komise (EU) 2018/1523 ze dne 11. října 2018, kterým se stanoví vzorové prohlášení o přístupnosti v souladu se směrnicí Evropského parlamentu a Rady (EU) 2016/2102 o přístupnosti webových stránek a mobilních aplikací subjektů veřejného sektoru (OJ L 256, 12.10.2018, p. 103).



## **Zpětná vazba a kontaktní údaje**

*[Popište mechanismus zpětné vazby a připojte odkaz na tento mechanismus, který se má používat k informování subjektu veřejného sektoru o veškerých problémech z hlediska souladu a k vyžádání informací a obsahu, které jsou vyňaty z rozsahu působnosti směrnice].*

*[Uveďte kontaktní údaje příslušných subjektů/útvárů/osob, které jsou odpovědné za přístupnost a za zpracování žádostí zaslaných prostřednictvím mechanismu zpětné vazby].*

## **Postupy pro prosazování práva**

*[Popište postupy pro prosazování práva a uveďte odkaz na tyto postupy, které se použijí v případě neuspokojivé odpovědi na oznámení nebo žádost zaslanou v souladu s čl. 7 odst. 1 písm. b) směrnice].*

*[Poskytněte kontaktní údaje příslušného orgánu pro prosazování práva].*

## **ODDÍL 2**

### **VOLITELNÝ OBSAH**

Následující volitelný obsah může být podle potřeby připojen k prohlášení o přístupnosti:

- 1) objasnění závazku subjektu veřejného sektoru v oblasti digitální přístupnosti, např.:
  - jeho záměr dosáhnout vyšší úrovně přístupnosti, než požadují právní předpisy,
  - nápravná opatření, která budou přijata pro řešení problému nepřístupného obsahu internetových stránek a mobilních aplikací, včetně harmonogramu zavedení těchto opatření do praxe;
- 2) formální schválení (na administrativní nebo politické úrovni) prohlášení o přístupnosti;
- 3) datum spuštění internetové stránky nebo mobilní aplikace;
- (4) datum poslední aktualizace internetové stránky a / nebo mobilní aplikace pro revizi jejího obsahu;
- (5) odkaz na hodnotící zprávu, pokud je dostupná, a zejména informaci, zda internetové stránky nebo mobilní aplikace byly označeny jako „a) plně v souladu“;
- (6) dodatečná telefonická podpora pro osoby se zdravotním postižením a podpora pro uživatele pomocných technologií;
- (7) jakýkoli další obsah, který je považován za vhodný.

---

<sup>i</sup> V případě mobilních aplikací prosím uveďte rovněž informace o verzi a datum.

<sup>ii</sup> Zvolte jednu z následujících možností, např. a), b) nebo c) a nevhodící se vymažte.



- iii Zvolte a), pokud jsou bez výjimky splněny všechny požadavky normy nebo technické specifikace.
- iv *Vložte odkaz na normy a / nebo technické specifikace, nebo odkaz na vnitrostátní právní předpisy, které provádějí uvedenou směrnici.*
- v Zvolte b) pokud je splněna většina požadavků norem nebo technických specifikací, avšak s určitými výjimkami.
- vi To znamená, že plného souladu ještě nebylo dosaženo a je nutné za tímto účelem provést potřebná opatření.
- vii *Vložte odkaz na normy a / nebo technické specifikace, nebo odkaz na vnitrostátní právní předpisy, které provádějí uvedenou směrnici.*
- viii Zvolte c) pokud většina požadavků norem nebo technických specifikací není splněna.
- ix *Vložte odkaz na normy a / nebo technické specifikace, nebo odkaz na vnitrostátní právní předpisy, které provádějí uvedenou směrnici.*
- x Nehodící se vymažte.
- xi Popište pokud možno laicky, v jakém směru není obsah přístupný, včetně odkazu (odkazů) na platné požadavky podle příslušné normy a / nebo technických specifikací, které nejsou splněny; např.:  

„Přihlašovací formulář aplikace ke sdílení dokumentů není plně použitelný s klávesnicí (požadavek číslo XXX (je-li použitelné))“.
- xii Vložte datum prvotního vypracování nebo následné aktualizace prohlášení o přístupnosti v návaznosti na vyhodnocení internetových stránek / mobilních aplikací, na které se vztahuje. Doporučuje se provádět hodnocení a aktualizovat prohlášení po každé zásadní revizi internetové stránky / mobilní aplikace.
- xiii Doporučuje se pravidelně a nejméně jednou ročně revidovat, zda jsou tvrzení v prohlášení o přístupnosti přesná. Pokud taková revize proběhla bez úplného hodnocení internetové stránky / mobilní aplikace, bez ohledu na to, zda vedla ke změnám prohlášení o přístupnosti, uveďte prosím datum takové poslední revize.