

# Accessibilité

---

Le site est d'un niveau d'accessibilité A et respecte toutes les règles de niveau A et AA des WCAG 2.1 le concernant. Liste des règles à l'adresse suivante : <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>.

## Principe 1 : Perceptible

### Règle 1.1 : Les équivalents textuels

- Tout contenu non-textuel présenté à l'utilisateur a un équivalent textuel qui remplit une fonction équivalente, sauf :
  - Si le contenu non-textuel est un contrôle ou accepte l'entrée de l'utilisateur, son nom décrit son objectif
  - Si le but d'un contenu non-textuel est de confirmer qu'un contenu est accessible à une personne plutôt qu'à un ordinateur, des alternatives textuelles identifiants et décrivant l'objectif du contenu non-textuel sont proposées, ainsi que d'autres formes de CAPTCHA utilisant les modes de sortie pour différents types de perception sensorielles sont fournies pour s'adapter aux différents handicaps.
  - Si le contenu non-textuel est purement décoratif, n'est utilisé que pour le formatage visuel ou n'est pas présenté aux utilisateurs, il est implémenté de manière à pouvoir être ignoré par la technologie d'assistance.

### Règle 1.3 : Adaptable

- L'information, la structure et les relations véhiculées par la présentation sont disponibles sous forme de texte.
- Les instructions données pour la compréhension et l'utilisation du contenu ne reposent pas uniquement sur les caractéristiques sensorielles des éléments comme la forme, la taille, l'emplacement visuel, l'orientation ou le son.
- La signification de chaque champ de saisie recueillant des informations sur l'utilisateur peut être déterminée par un programme lorsque :
  - Le champ de saisie a une signification qui correspond aux noms de champ de remplissage automatique HTML 5.2.
  - Le contenu est implémenté en utilisant des technologies permettant d'identifier la signification attendue pour les données d'entrée de formulaire.

### Règle 1.4 : Distinguable

- La couleur n'est pas utilisée comme la seule façon de véhiculer de l'information, d'indiquer une action, de solliciter une réponse ou de distinguer un élément visuel.
- La présentation visuelle du texte et du texte sous forme d'image a un rapport de contraste d'au moins 4,5:1 à l'exception de :
  - Le texte à grande échelle et les images à grande échelle ont un taux de contraste d'au moins 3 :1.
  - Les textes accessoires n'ont pas besoin de contraste.
  - Le texte qui fait partie d'un logo ou d'une marque n'a pas besoin de contraste.

- À l'exception des sous-titres et du texte sous forme d'image, le texte peut être redimensionné jusqu'à 200 pour cent sans l'aide d'une technologie d'assistance et sans perte de contenu ou de fonctionnalité.
- Si les technologies utilisées peuvent réaliser la présentation visuelle, du texte est utilisé pour véhiculer l'information plutôt que du texte sous forme d'image.
- Le contenu est présenté sans perte d'information ou de fonctionnalité, et sans nécessiter de défilement en 2 dimensions pour un défilement vertical de 320 pixels CSS et pour un défilement horizontal de 256 pixels CSS.
- La présentation visuelle de ce qui suit a un rapport de contraste d'au moins 3 :1 par rapport aux couleurs adjacentes :
  - L'information visuelle utilisée pour indiquer les états et les limites des composants de l'interface utilisateur.
  - Les parties graphiques nécessaires pour comprendre le contenu, sauf lorsqu'une présentation particulière graphique est essentielle à l'information transmise.
- Dans le contenu implémenté à l'aide d'un langage de balisage prenant en charge les propriétés de style de textes suivants, aucune perte de contenu ou de fonctionnalité ne se produit en définissant tous les éléments suivants et en ne modifiant aucune autre propriété de style :
  - Hauteur de ligne (interligne) d'au moins 1,5 fois la taille de la police.
  - Espacer les paragraphes à au moins 2 fois la taille de la police.
  - Espacement des lettres à au moins 0,12 fois la taille de la police.
  - Espacement des mots à au moins 0,16 fois la taille de la police.
- Lorsque la réception et la perte du focus du pointeur ou clavier déclenche un contenu supplémentaire pour devenir visible ou masqué, les éléments suivants sont vrais :
  - Peut être fermé
  - Peut être survolé
  - Persiste jusqu'à la fin de l'évènement, jusqu'à ce qu'il soit fermé ou que l'information n'est plus valide.

## Principe 2 : Utilisable

### Règle 2.1 : Accessibilité au clavier

- Toutes les fonctionnalités du contenu sont utilisables à l'aide d'une interface clavier sans exiger un rythme de frappe propre à l'utilisateur.
- Si le focus du clavier peut être positionné sur un élément de la page à l'aide d'une interface clavier, réciproquement, il peut être déplacé hors de ce même composant simplement à l'aide d'une interface clavier.

### Règle 2.2 : Délai suffisant

- Pour chaque limite de temps fixée par le contenu, au moins l'un des points suivants est vrai :
  - L'utilisateur a la possibilité de supprimer la limite de temps avant de la rencontrer.
  - L'utilisateur a la possibilité d'ajuster la limite de temps avant de la rencontrer dans un intervalle d'au moins dix fois la durée paramétrée par défaut.
  - L'utilisateur est averti avant que la limite de temps n'expire et il lui est accordé au moins 20 secondes pour étendre cette limite par une action simple.
  - La limite du temps est une partie essentielle et l'étendre invalidera alors l'activité.
  - La limite de temps est supérieure à 20 heures.

### Règle 2.3 : Crises

- Une page Web doit être exempte de tout élément qui flashe plus de trois fois dans n'importe quel intervalle d'une seconde.

### Règle 2.4 : Navigable

- Un mécanisme permet de contourner les blocs de contenu qui sont répétés sur plusieurs pages Web.
- Les pages Web présentent un titre qui décrit leur sujet ou leur but.
- La fonction de chaque lien est déterminée par le texte du lien seul.
- Une page Web peut être située par plus d'un moyen dans un ensemble de pages Web sauf si cette page est le résultat ou une étape d'un processus.
- Les en-têtes et les étiquettes décrivent le sujet ou le but.
- Toute interface utilisable au clavier comporte un mode de fonctionnement où le focus est visible.

### Règle 2.6 : Entrées de capteur supplémentaires

- Le contenu ne limite pas sa vue et son fonctionnement à une orientation d'affichage unique, telle que le mode portrait ou paysage.

## Principe 3 : Compréhensible

### Règle 3.1 : Lisible

- La langue par défaut de chaque page est déterminée par un programme informatique.

### Règle 3.2 : Prévisible

- Quand un composant reçoit le focus, il n'initie pas de changement de contexte.
- Le changement de paramètre d'un composant d'interface utilisateur n'initie pas de changement de contexte.
- Dans un ensemble de pages, les mécanismes de navigation qui se répètent sur plusieurs pages Web se présentent dans le même ordre relatif chaque fois qu'ils sont répétés.
- Dans un ensemble de pages Web les composants qui ont la même fonctionnalité sont identifiés de la même façon.
- Dans le contenu implémenté à l'aide de langages de balisage, les messages d'état peuvent être déterminés par un programme à l'aide d'un rôle ou de propriétés de sorte qu'ils puissent être présentés à l'utilisateur par des technologies d'assistance sans être ciblés.

### Règle 3.3 : Assistance à la saisie

- Si une erreur de saisie est détectée automatiquement, l'élément en erreur est identifié et l'erreur est décrite à l'utilisateur sous forme de texte.
- Des étiquettes sont présentées ou des instructions sont fournies quand un contenu requiert une saisie utilisateur.
- Si une erreur de saisie est automatiquement détectée et que des suggestions de corrections sont connues, ces suggestions sont alors proposées à l'utilisateur.

## Principe 4 : Robuste

### Règle 4.1 : Compatible

- Dans un contenu implémenté via un langage de balisage, les éléments ont des balises de début et de fin complètes, ils sont imbriqués conformément à leurs spécifications, ils ne contiennent pas d'attributs dupliqués et chaque ID est unique.
- Pour tout composant d'interface utilisateur (comprenant mais n'étant pas limité aux éléments de formulaire, liens et composants générés par des scripts), le nom et le rôle peuvent être déterminés par un programme informatique ; les états, les propriétés et les valeurs qui peuvent être paramétrés par l'utilisateur peuvent être définis par programmation ; et la notification des changements de ces éléments est disponible aux agents utilisateurs, incluant les technologies d'assistance.