



Manuel

Le bureau de vote

Génération 1 & 2

CLAUDE DE RESPONSABILITE

Smartmatic® estime que ce manuel est correct et fiable. Smartmatic® n'accepte aucune responsabilité, financière ou autre, suite à l'utilisation de ce manuel. Les informations contenues dans ce manuel peuvent faire l'objet de modifications. Des versions actualisées peuvent être publiées au fil du temps.

Ce manuel contient les droits de propriété et des informations confidentielles. Ce document a été réalisé par Smartmatic® et est destiné à un usage exclusif pour ses clients et les détenteurs de licence.

Aucune partie de ce document ne peut être copiée de quelque manière que ce soit sans l'engagement de Smartmatic®

Smartmatic® ne donne aucune garantie sur ce document. Toutes les informations sur le produit et la divulgation du matériel sont soumises aux termes et conditions d'un contrat de vente. Les seules garanties données par Smartmatic® sont incluses dans ces contrats. Les utilisateurs doivent s'assurer que l'utilisation de ce système est conforme à toutes les autres obligations légales de leur juridiction.

Copyright 2024, Smartmatic®, tous droits réservés.

Contenu

1.	Avant-propos	6
2.	La procédure de vote pour le personnel communal	Error! Bookmark not defined.
2.1.	Conception du bureau de vote	7
2.2.	Incidents/écarts lors de l'installation du bureau de vote	9
3.1.	Enregistrement du bureau de vote	12
3.2.	Confirmation des données d'identification	12
3.3.	Diagnostic automatique	13
3.4.	Initialisation de l'ordinateur du président.....	16
3.5.	Installer les ordinateurs de vote.....	16
3.5.1.	Installation des ordinateurs de vote 2012 G1	17
3.5.2.	Installation de l'ordinateur de vote 2018 G2	19
3.6.	Ouverture du bureau de vote.....	22
3.7.	Déroulement du jour du scrutin	23
3.8.	Activation de la carte / Enregistrement du vote	23
3.9.	Clôturer le vote	28
3.10.	Incidents et solutions possibles.....	33
3.11.	Échec / redémarrage de l'ordinateur du président.....	33
3.12.	L'électeur.....	33
3.13.	Ordinateur de vote	35
3.14.	Alarmes.....	36
3.15.	Placer et échanger le rouleau de papier.....	37
3.16.	Codes d'erreur possibles des ordinateurs des présidents pendant le scrutin.	42
4.	Consommables	43
5.	Helpdesk	44
	Annexe 1	45
	Annexe 2	46

Index des illustrations

Figure 1. Ordinateurs de président et ordinateurs de vote de génération 1 et 2	6
Figure 2. systèmes de configuration de génération 1 recommandés	7
Figure 3. systèmes de configuration de génération 2 recommandés	7
Figure 4. ordinateur de vote de génération 1 et 2	8
Figure 5. lecteur de carte utilisé	8
Figure 6. cartes à puce jc-18 et jc-40 et cartes magnétiques	9
Figure 7. Carte magnétique	9
Figure 8. Clés USB	10
Figure 9. Codes de démarrage du bureau de vote	10
Figure 10. urne électorale avec clés USB dans le couvercle électronique	11
Figure 11. diagramme de connexion du couvercle électronique	11
Figure 12. bouton marche/arrêt des ordinateurs de président	11
Figure 13. écran de connexion	12
Figure 14. message d'erreur pour code clé incorrect	12
Figure 15. confirmation des informations d'identification	13
Figure 16. Diagnostic automatique de l'aperçu des périphériques	13
Figure 17. diagnostic automatique de scanner de l'urne électorale	14
Figure 18. Diagnostic automatique du lecteur de carte	14
Figure 19. diagnostic automatique de la clé USB	14
Figure 20. diagnostic automatique de l'urne électorale	15
Figure 21. Résultat du diagnostic	15
Figure 22. Initialisation de l'ordinateur	16
Figure 23. Installation des ordinateurs de vote	16
Figure 24. retirer la clé USB en toute sécurité	16
Figure 25. installation des ordinateurs de vote	17
Figure 26. connexion de l'ordinateur de vote de génération 1	17
Figure 27. bouton marche/arrêt et ports USB	18
Figure 28. Retirer la clé USB de l'ordinateur de vote de génération 2	18
Figure 29. bouton marche/arrêt et port USB de génération 2	19
Figure 30. Retirer la clé USB de l'ordinateur de vote de génération 2	20
Figure 31. résultat du diagnostic et écran de sélection	20
Figure 32. vérification de l'installation des écrans des ordinateurs de vote	21
Figure 33. fin de l'assistant de configuration	21
Figure 34. ouvrir les scrutins	22
Figure 35. scrutins ouverts	22
Figure 36. menu principal du scrutin	23
Figure 37. activation de la carte à puce	24
Figure 38. activation du menu de la carte à puce	24
Figure 39. activation réussie de la carte à puce	24
Figure 40. Vote enregistré	25
Figure 41. vote déjà scanné	25
Figure 42. vote fautif	26
Figure 43. prendre la carte de l'ordinateur de vote	27
Figure 44. clôturer les votes	28
Figure 45. retirer la clé USB	28
Figure 46. Démarrer l'ordinateur de vote	29
Figure 47. écran de l'ordinateur de vote pour retirer la clé USB	29
figure 48. Écran de l'ordinateur de vote pour l'impression du rapport	30
Figure 49. rapport des chiffres	31
Figure 50. processus d'impression du rapport	32

Figure 51. imprimer le rapport/ éteindre l'ordinateur.....	32
Figure 52. code barres déformé	33
Figure 53. installer un ordinateur de vote pendant le scrutin	35
Figure 54. Code d'alarme de l'ordinateur de vote	36
Figure 55. Imprimante de l'ordinateur de vote sur coulisseau	37
Figure 56. position du papier sur le rouleau de l'imprimante de l'ordinateur de vote	37
Figure 57. ouverture du couvercle avant de l'imprimante de l'ordinateur de vote	38
Figure 58. compartiment de l'imprimante	39
Figure 59. levier de dégagement du papier	39
Figure 60. clips du levier de dégagement.....	39
Figure 61. <i>rouleau de papier et axe métallique</i>	40
Figure 62. <i>papier avec le côté gris vers le haut à travers la fente</i>	40
Figure 63. <i>Guides du rouleau de papier</i>	41
Figure 64. Codes d'erreur des ordinateurs des présidents G1 et G2	42
Figure 65. Rouleau de papier.....	43

1. Avant-propos

Le manuel « Vote électronique - Le bureau de vote » est conçu comme aide pour l'utilisation du logiciel de vote et décrit toutes les procédures possibles pour le bon fonctionnement de l'application pendant les élections.

L'application a été conçue sur la base de la procédure de vote actuelle et a été développée pour fonctionner sur le matériel Smartmatic. Dans ce manuel, vous trouverez d'abord des explications sur l'organisation, la procédure de vote, le matériel et l'installation. L'application du scrutin est ensuite expliquée en détail avec des captures d'écran et des incidents éventuels.

Pour une description détaillée du matériel et de l'installation, vous pouvez vous référer au manuel d'installation Smartmatic. Ce manuel décrit également la procédure de diagnostic avec laquelle le matériel pour les élections est testé.

Ce manuel décrit deux systèmes Smartmatic. Le matériel de génération 1 introduit en 2012 et le matériel de génération 2 introduit en 2018. Sur chaque capture d'écran, il est indiqué s'il s'agit d'une machine de génération 1 (G1) ou d'une machine de génération 2 (G2) ou les deux.

Génération 1 – 2012



G1



Génération 2 – 2018



G2



Figure 1. Ordinateurs de président et ordinateurs de vote de génération 1 et 2

Le texte expliquera clairement de quel système il s'agit et les captures d'écran seront toujours affichées à gauche pour le système 2012 et à droite pour le système 2018.

2. Préparation et procédure

2.1. Conception du bureau de vote

L'aperçu ci-dessous montre la configuration recommandée d'un bureau de vote pour les systèmes de **génération 1**. L'urne électorale est placée à gauche car les connexions par câble X sur l'ordinateur portable sont également sur le côté gauche. Tenez compte de la longueur limitée de ce câble X.

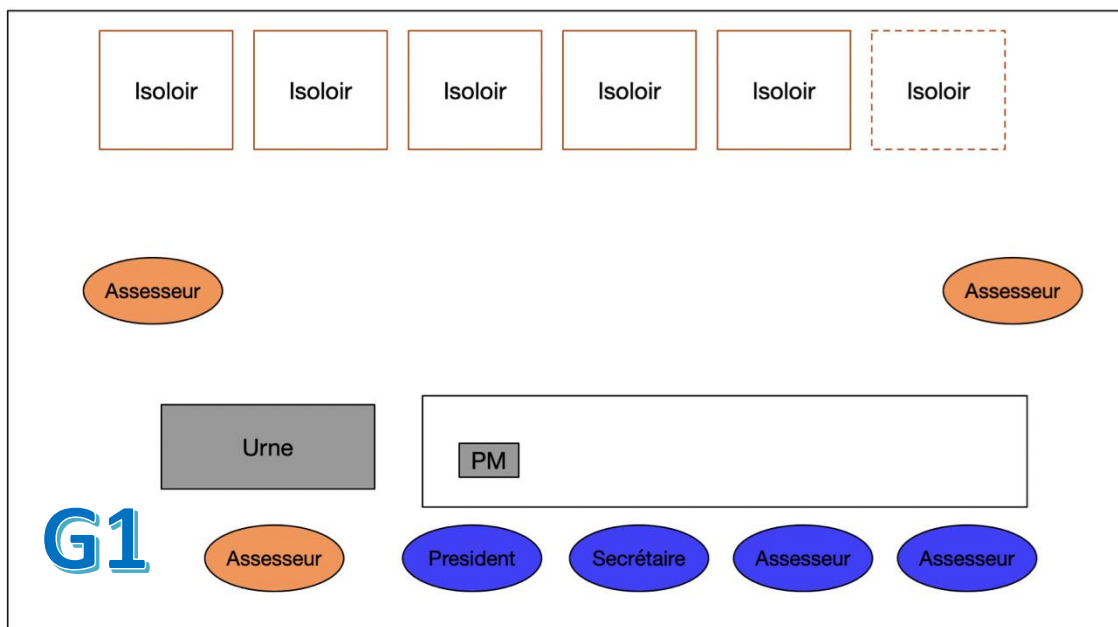


Figure 2. configuration recommandé pour les systèmes de génération 1

L'aperçu ci-dessous montre la configuration recommandée d'un bureau de vote pour les systèmes de **génération 2**. L'urne électorale est placée à droite car les connexions par câble X sur l'ordinateur du président sont également à droite. Tenez compte de la longueur limitée de ce câble X.

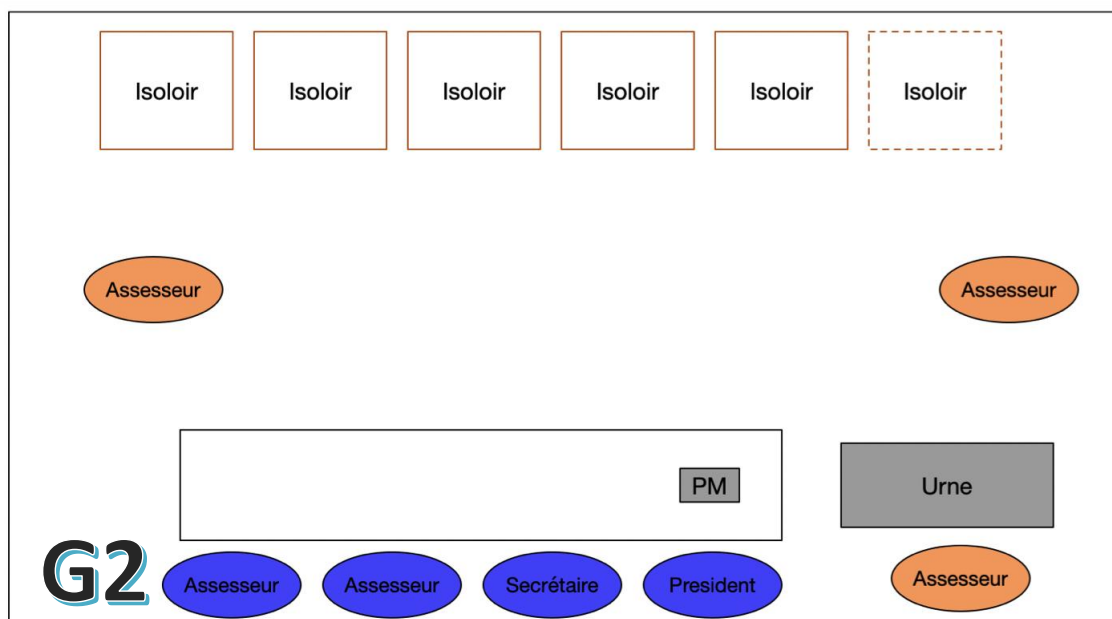


Figure 3. configuration recommandé pour les systèmes de génération 2

Le rôle de l'assesseur est de guider l'électeur à placer le bulletin dans le couvercle électronique et d'empêcher l'électeur de mettre d'autres choses, comme par exemple des cartes à puce, dans l'urne électorale.

L'isoloir abrite l'ordinateur de vote et le boîtier d'alarme.



Figure 4. ordinateur de vote de génération 1 et 2

Le boîtier d'alarme garantit qu'en cas de problème avec l'ordinateur de vote, le président sait clairement à quel ordinateur de vote ce problème se produit. Veillez à ce que ce boîtier d'alarme soit visible pour le président et accessible pour qu'il puisse désactiver cette alarme. Il peut alors voir le code d'erreur à l'écran et résoudre le problème. Les couvercles des ordinateurs de vote de la génération 2 ne peuvent plus être fermés avec une clé. Il n'est également plus nécessaire de fermer les couvercles des ordinateurs de vote de la première génération. Assurez-vous cependant qu'il y ait une autre clé pour ouvrir le tiroir de l'imprimante si le rouleau de papier doit être remplacé ou en cas de bourrage papier.

Assurez-vous également qu'il y ait suffisamment de rouleaux de papier présents dans le bureau de vote.

Pour ces élections, le scanner à main doit être prévu dans un des isoloirs. A l'aide de celui-ci, l'électeur peut vérifier son vote à l'écran de l'ordinateur de vote.

Sur la table du président se trouvent :

Pour les systèmes de **génération 1** l'ordinateur du président avec un lecteur de carte et 30-50 cartes à puce. Notez que le numéro de série du lecteur de carte est le nouveau numéro de série commençant par « **FRE** » et non avec l'ancien « **PRU** ».



Figure 5. lecteur de carte utilisé

Pour les systèmes de **génération 2**

l'ordinateur du président avec 30-50 cartes à puce



Figure 6. cartes à puce jc-18 et jc-40

Les cartes magnétiques à bande magnétique ne sont plus utilisées depuis plusieurs années.



Figure 7. Carte magnétique

À côté de la table du président se trouve l'urne électorale, avec un scanner d'urne électorale et un couvercle électronique. Elle est connectée à l'ordinateur du président avec le câble X.

Les caisses de l'ordinateur du président et des ordinateurs de vote sont placées hors de vue.

Pour l'installation du matériel, vous devez consulter le manuel d'installation. Le schéma d'installation se trouve également dans l'annexe 1.

2.2. Incidents/écarts lors de l'installation du bureau de vote

La première étape lors d'un incident consiste à vérifier si tous les composants du système sont complets et si tous les câbles sont correctement connectés.

Pour déconnecter et reconnecter tous les composants, consultez les schémas d'installation en annexe. Déterminez si le matériel a déjà été soumis à un test de diagnostic en phase 2.

Rapportez tous les incidents qui ne peuvent pas être résolus au helpdesk Smartmatic 0800-61 1 09.

Si le problème ne peut être résolu par téléphone, un rendez-vous sera pris pour un remplacement de composant.

3. Procédure du bureau de vote pour le président

Peu avant le jour du scrutin, chaque président reçoit, dans une enveloppe scellée, deux clés USB et un document avec le code du bureau de vote et le mot de passe pour initialiser le bureau de vote.

Les deux clés USB noires sont identiques et sont utilisées pour lancer le logiciel de vote, et après la clôture de cette application, pour la consolidation des votes exprimés. En outre, chaque bureau de vote dispose de 30-50 cartes à puce utilisées pour voter sur un ordinateur de vote (VM).

Étape 1 Ouvrez l'enveloppe scellée contenant les clés USB (2 pièces)



Figure 8. Clés USB

Étape 2 Ouvrez l'enveloppe scellée contenant le code du bureau de vote + mot de passe. Gardez ce document en sécurité. Vous n'en avez pas uniquement besoin pour redémarrer votre ordinateur, mais vous avez également besoin du code numérique à six chiffres pour réactiver un ordinateur de vote s'il a détecté un problème.

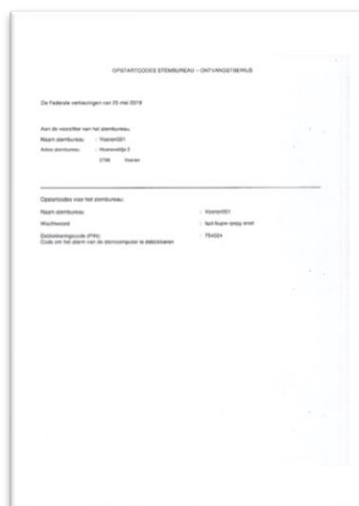


Figure 9. Codes de démarrage du bureau de vote

Étape 3 Insérez les deux clés USB dans l'urne électorale (E3 + E4)

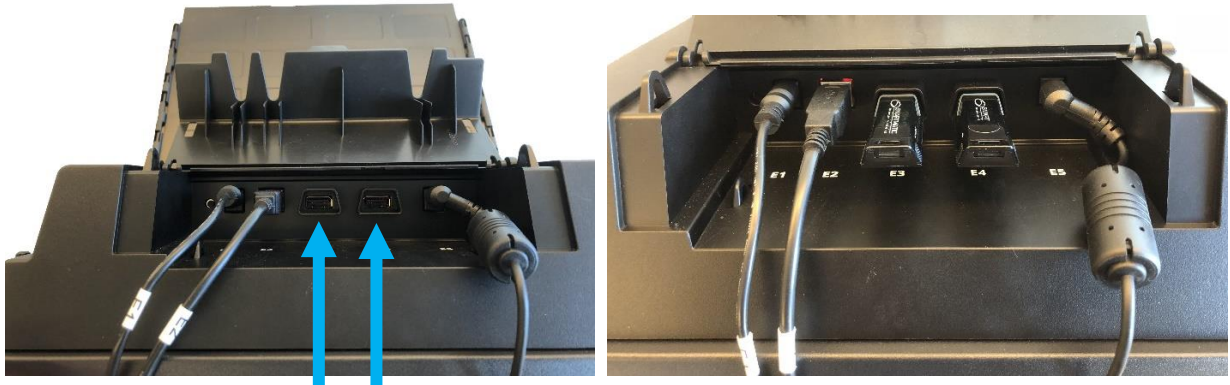


Figure 10. urne électorale avec clés USB dans le couvercle électronique



Figure 11. diagramme de connexion du couvercle électronique

Étape 4 - Démarrez le système du président



Figure 12. bouton marche/arrêt des ordinateurs de président

Appuyez sur le bouton marche/arrêt et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que le voyant reste allumé. L'ordinateur démarre, cela peut prendre du temps. Si vous ne voyez aucun mouvement à l'écran, vous pouvez toujours vérifier si l'un des voyants des clés USB indique une activité. Le temps de démarrage peut varier d'une à cinq minutes.

3.1. Enregistrement du bureau de vote

Le président active son bureau de vote en tapant le **code du bureau de vote** et le **mot de passe** correspondant.

1. Code du bureau de vote
2. Le mot de passe
3. Appuyez pour confirmer

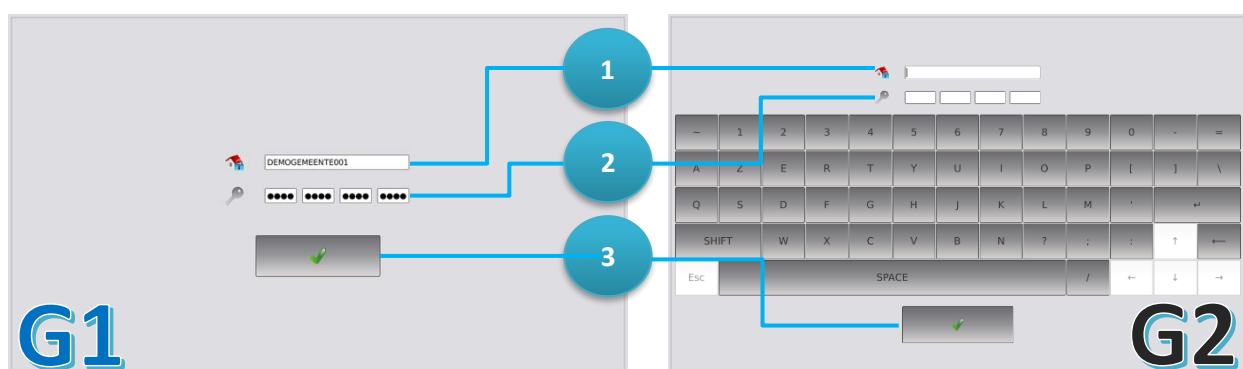


Figure 13. écran de connexion

Vous pouvez entrer le code aussi souvent que nécessaire. Si vous entrez un code erroné, l'écran suivant apparaît.

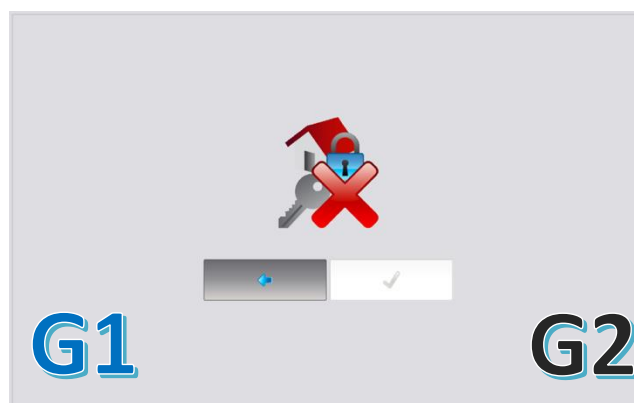


Figure 14. message d'erreur pour code clé incorrect

En cliquant sur la flèche gauche, vous pouvez réessayer.

Veillez à ne pas insérer d'espace après votre code du bureau de vote. Le code du bureau de vote **ne comprend pas de majuscule**. Le mot de passé est toujours en **minuscule**.

3.2. Confirmation des données d'identification

Le code du bureau de vote et le numéro de version de l'application apparaissent à l'écran.

Le président doit confirmer les données en appuyant sur les boutons “Connecter” ou “Retour” à l’écran d’enregistrement en cliquant sur Retour.

1. Code du bureau de vote
2. Numéro de version de l’application
3. Appuyez sur “Retour” pour afficher l’écran précédent
4. Appuyez sur “Connecter” pour confirmer

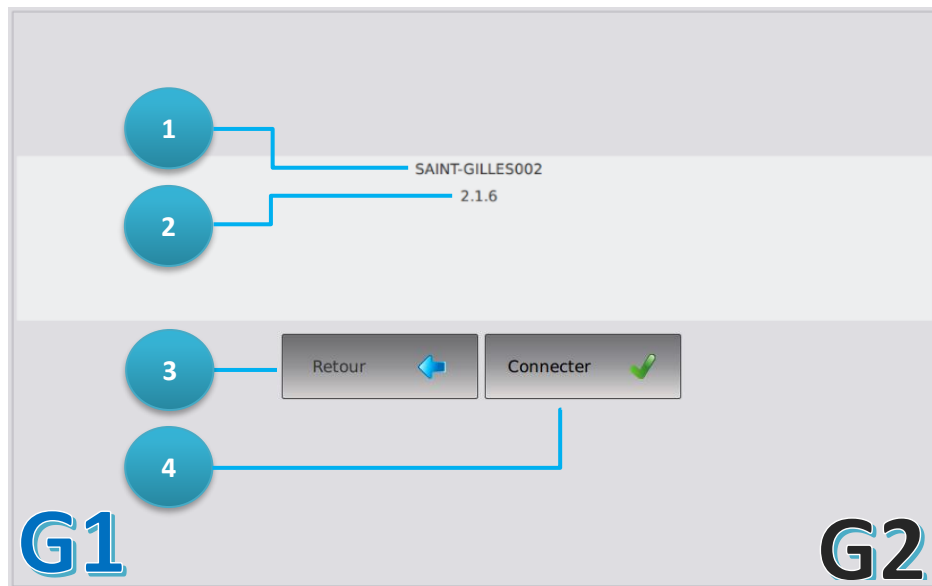


Figure 15. confirmation des informations d’identification

3.3. Diagnostic automatique

L’ordinateur du président effectue un diagnostic automatique de tous les matériels connectés lors de chaque procédure de démarrage ou de redémarrage ; lecteur de carte, scanner sur l’urne électorale et couvercle électronique.

Avant de commencer ce diagnostic automatique, un écran d’avertissement qui affiche toutes les connexions apparaît, appuyez sur OK après avoir vérifié ce schéma pour continuer.

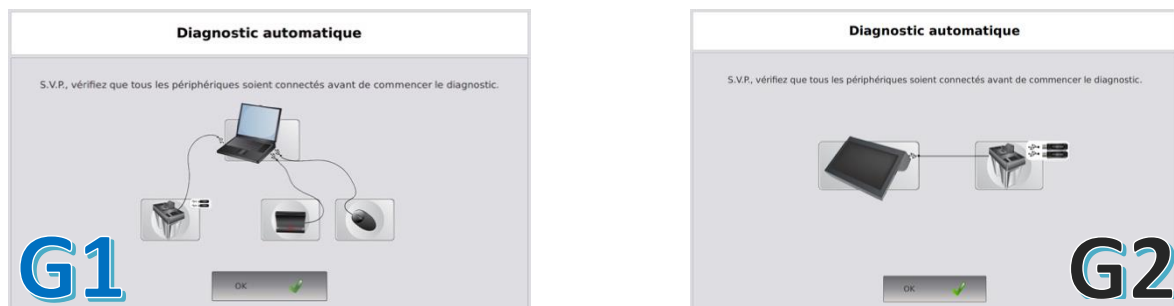


Figure 16. Diagnostic automatique de l’aperçu des périphériques

L’application effectue maintenant un diagnostic sur tous les appareils connectés.

Le scanner de l’urne électorale est vérifié et configuré pour numériser les codes QR sur les bulletins de vote :

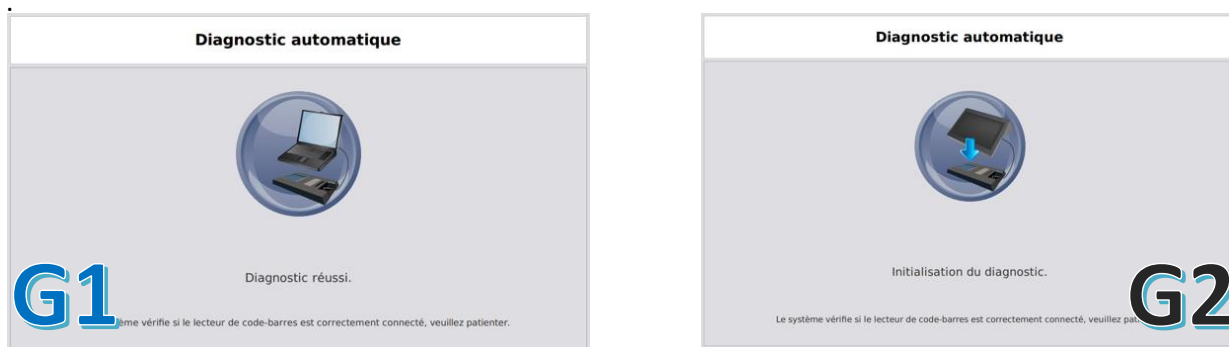


Figure 17. diagnostic automatique de scanner de l'urne électorale

Le lecteur de carte est contrôlé.

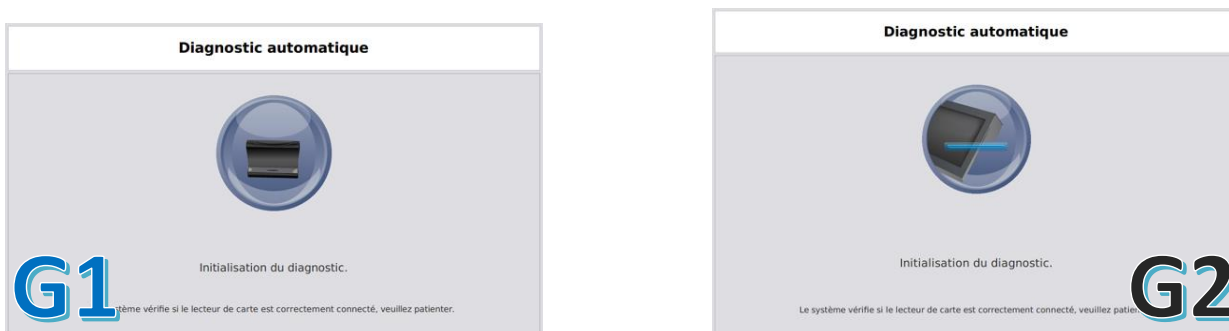


Figure 18. Diagnostic automatique du lecteur de carte

Le système vérifie les clés USB:



Figure 19. diagnostic automatique de la clé USB



Figure 20. diagnostic automatique de l'urne électronique

À la fin du diagnostic automatique, un écran avec tous les appareils examinés et leur état s'affiche.



Figure 21. Résultat du diagnostic

L'ordinateur du président n'ira pas plus loin ou ne peut pas être utilisé si une erreur s'est produite dans l'un des appareils connectés.

3.4. Initialisation de l'ordinateur du président

Après un diagnostic réussi, l'intégrité des clés USB et leur fonctionnement avec l'application de l'élection sont vérifiés et l'application est initialisée. Ces écrans du matériel de vote de 2012 et 2018 sont identiques.



Figure 22. Initialisation de l'ordinateur

3.5. Installer les ordinateurs de vote

Les ordinateurs de vote (dans les isolements) sont démarrés avec les clés USB.

Sur l'ordinateur du président, appuyez sur **Installer les machines à voter** pour démarrer la procédure d'installation.

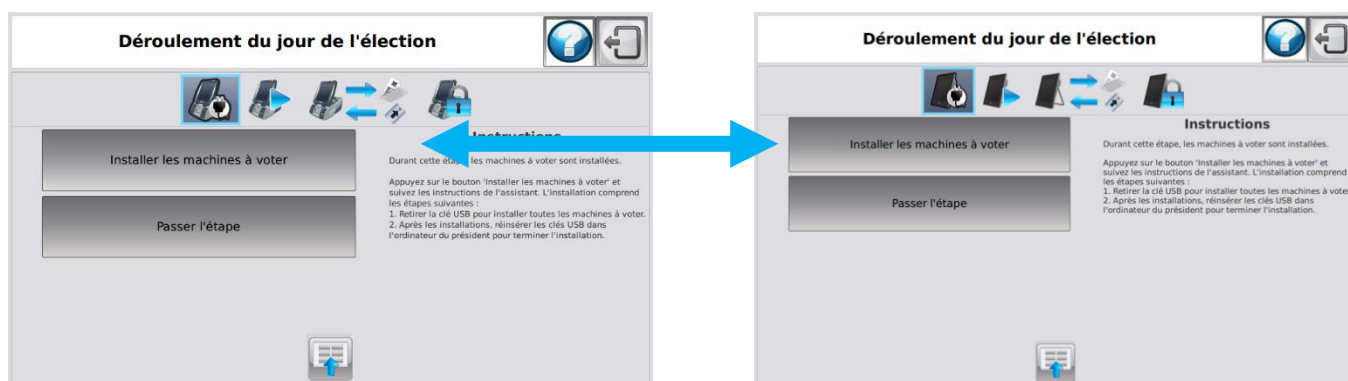


Figure 23. Installation des ordinateurs de vote

Quand l'ordinateur du président l'indique, les 2 clés USB peuvent être retirées pour installer des ordinateurs de vote.



Figure 24. retirer la clé USB en toute sécurité

L'application ne se poursuivra pas avant qu'au moins 1 clé USB soit retirée et insérée à nouveau. Il n'est pas possible de fermer cet écran !

Dans cette étape, il est également possible de retirer les 2 clés USB et d'accélérer ainsi l'installation des ordinateurs de vote.

Après l'ouverture du scrutin, vous ne pouvez retirer qu'une USB et donc n'installer qu'un seul ordinateur de vote à la fois, tandis que vous pouvez toujours activer les cartes et enregistrer les votes.

Lorsque 1 ou 2 clés USB sont retirées, l'écran suivant apparaît.



Figure 25. installation des ordinateurs de vote

Le président se rend avec la ou les clés USB à tous les ordinateurs de vote dans les isoloirs.

3.5.1. Installation des ordinateurs de vote 2012 G1

Avant de démarrer l'ordinateur de vote, le boîtier d'alarme doit être connecté au port de série situé à l'arrière de l'appareil. Vérifiez-le avant de démarrer l'ordinateur de vote.

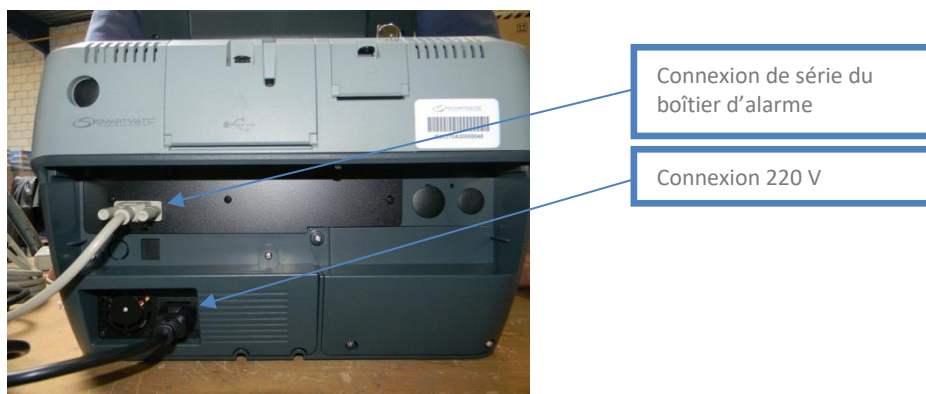


Figure 26. connexion de l'ordinateur de vote de génération 1

Les ordinateurs de vote sont démarrés APRÈS l'insertion d'une des clés USB dans les ports USB réservés à l'arrière de l'ordinateur de vote.

Les ports USB et le bouton MARCHE/ARRÊT peuvent être fermés avec le couvercle. Il n'est pas conseillé de verrouiller ces couvercles à la fin du processus d'installation.

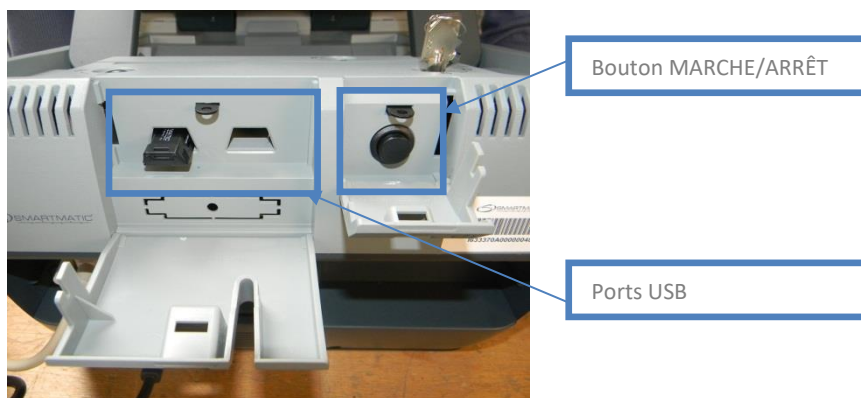


Figure 27. bouton marche/arrêt et ports USB

Après avoir inséré une clé USB, l'ordinateur de vote s'allume et le voyant LED vert s'allume à l'avant de l'appareil. L'application est en cours de chargement. Après un certain temps, l'application signalera que la clé USB peut être retirée. Le prochain ordinateur de vote peut maintenant être démarré avec cette clé. Après l'initialisation, un diagnostic de vérification du lecteur de carte et du boîtier d'alarme est effectué.

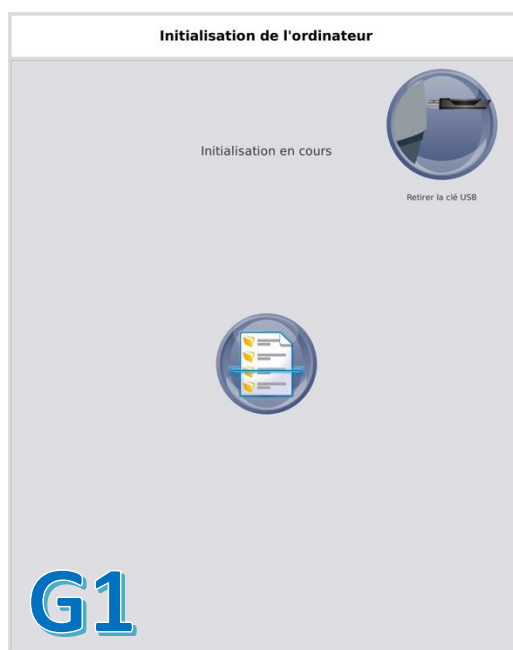


Figure 28. Retirer la clé USB de l'ordinateur de vote de génération 1

3.5.2. Installation de l'ordinateur de vote 2018 G2

Avant de démarrer l'ordinateur de vote, le boîtier d'alarme doit être connecté au port de série situé à l'arrière de l'appareil.

Les ordinateurs de vote sont démarrés APRÈS l'insertion d'une des clés USB dans les ports USB réservés sur le côté de l'ordinateur de vote. Appuyez sur le bouton marche/arrêt et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que l'écran tactile affiche des informations et fermez les couvercles quand le processus de démarrage est terminé.

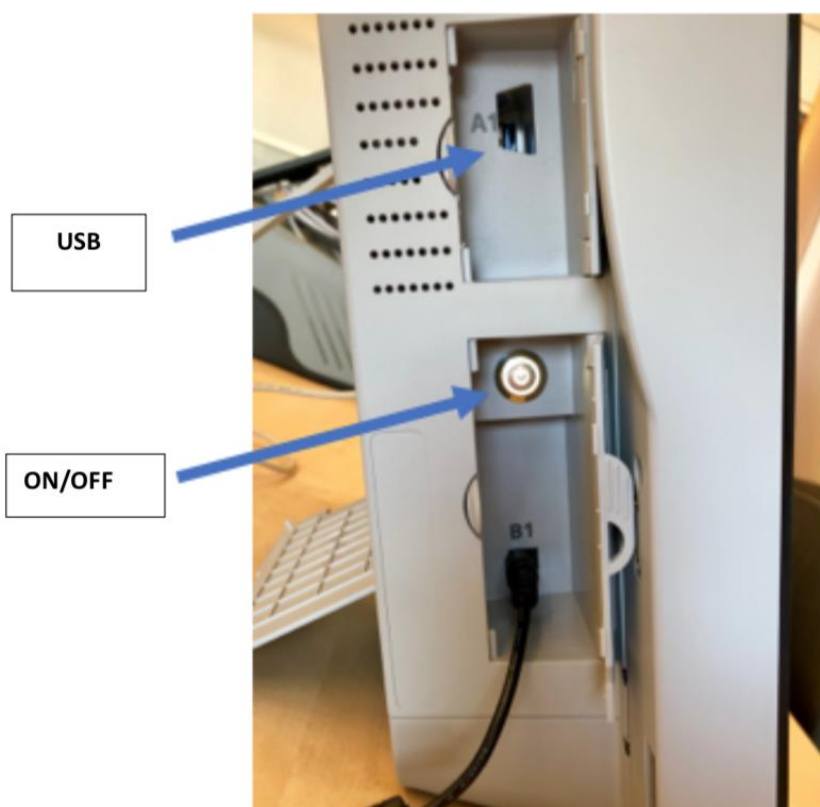


Figure 29. bouton marche/arrêt et port USB de génération 2

Après un certain temps, l'application signalera que la clé USB peut être retirée. Le prochain ordinateur de vote peut maintenant être démarré avec cette clé. Après l'initialisation, un diagnostic de vérification du lecteur de carte et du boîtier d'alarme est effectué.

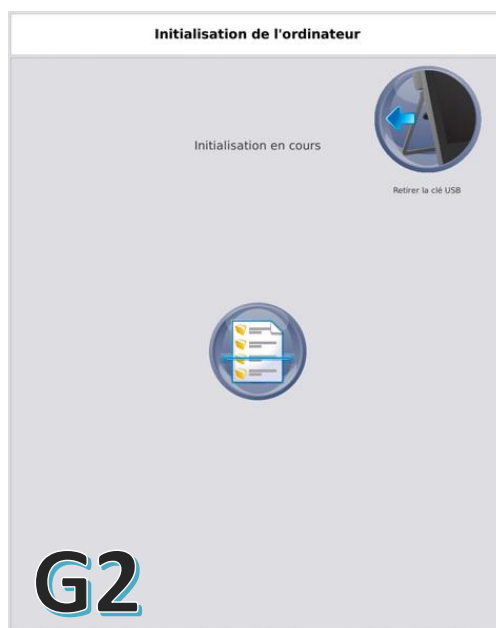


Figure 30. Retirer la clé USB de l'ordinateur de vote de génération 2

L'ordinateur de vote effectue un diagnostic automatique à la fin de l'installation. Vous entendrez également le boîtier d'alarme pendant ce diagnostic.

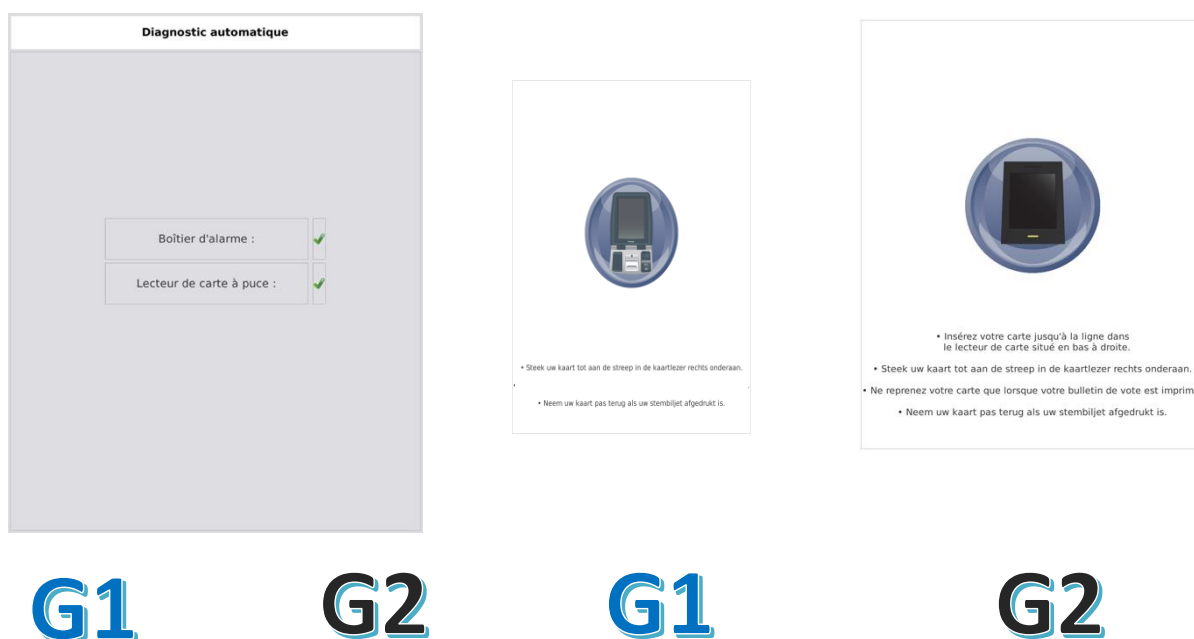


Figure 31. résultat du diagnostic et écran de l'électeur

Après l'installation de tous les ordinateurs de vote, les clés USB sont ramenées à l'urne électorale. Le logiciel de vote vérifiera d'abord l'intégrité et les données des clés USB.



Figure 32. vérification de l'installation des écrans des ordinateurs de vote

Après la vérification des deux clés USB, l'écran suivant s'affiche automatiquement. Appuyez sur Fin pour quitter l'assistant de configuration.



Figure 33. fin de l'assistant de configuration

3.6. Ouverture du bureau de vote

Appuyez sur “Ouvrir le processus électoral” pour ouvrir le bureau de vote.

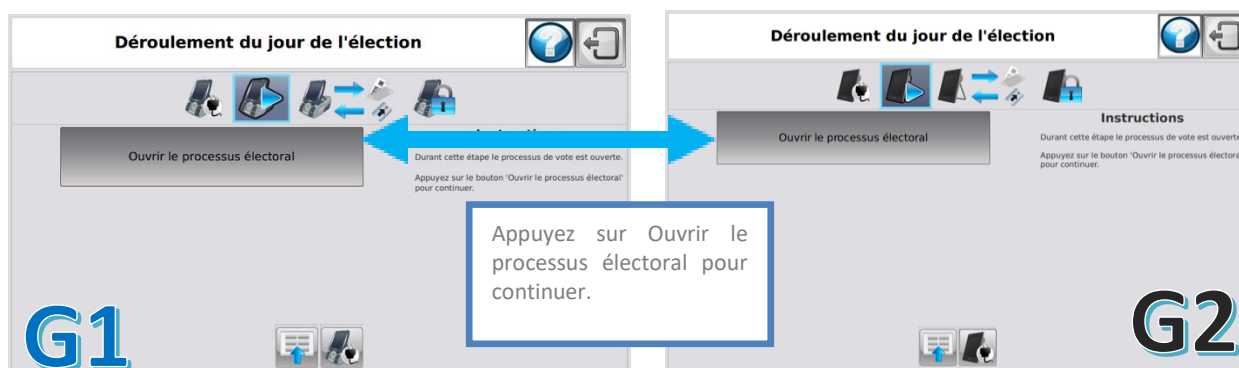


Figure 34. Ouvrir le scrutin

Le logiciel de vote ouvre le scrutin et affiche l'écran suivant pour confirmation.

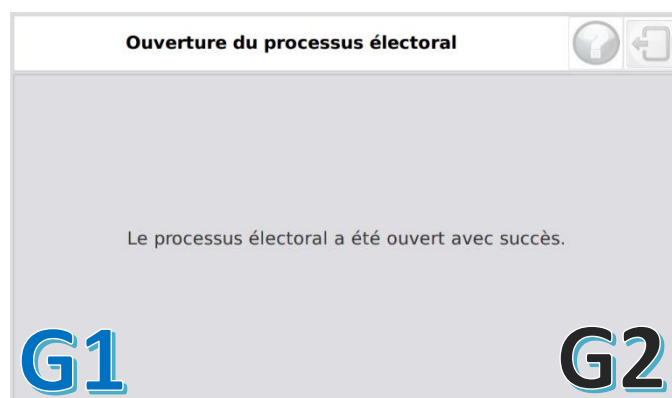


Figure 35. scrutins ouverts

3.7. Déroulement du jour du scrutin

Après l'ouverture du scrutin, l'écran « Déroulement du jour du scrutin » apparaît. Cet écran offre au président la possibilité d'exécuter toutes les fonctions requises un jour d'élection. Appuyez sur « **Activer les cartes** » pour démarrer le vote.

Assurez-vous de ne pas cliquer sur « clôturer les votes » lors de l'ouverture du scrutin. De cette façon, vous fermez le scrutin et vous ne pouvez plus activer de cartes ou enregistrer des votes. Vous ne pouvez donc plus rouvrir le scrutin. Dans ce cas, de nouvelles clés USB doivent être demandées pour rouvrir le scrutin.

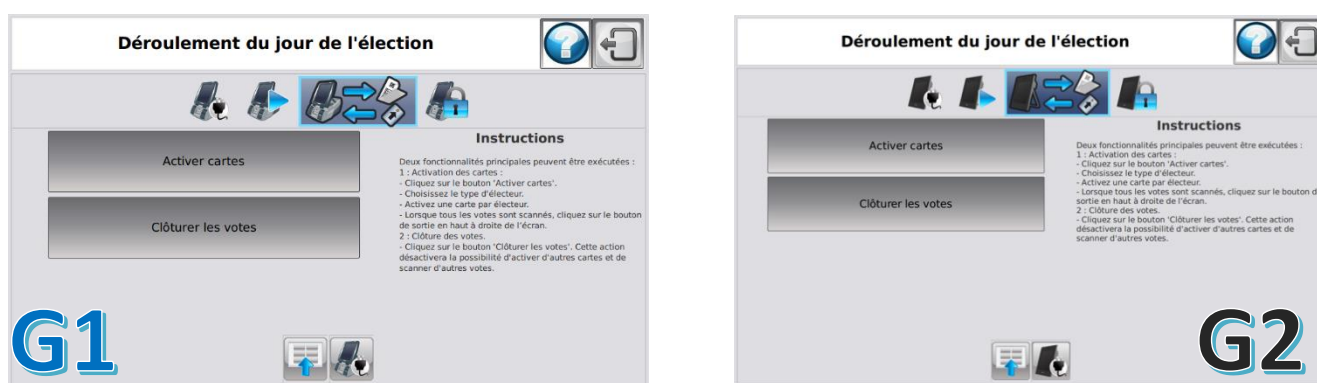


Figure 36. menu principal du scrutin

3.8. Activation de la carte / Enregistrement du vote

Un électeur ne peut voter qu'avec une carte à puce activée. Cette carte à puce ne peut être utilisée qu'une seule fois pour voter.

La carte à puce est remise au président après le vote et sera réactivée pour être utilisée par un autre électeur.

L'écran Activation des cartes/ Enregistrement des votes vous permet d'activer les cartes à puce et d'enregistrer les votes exprimés.

L'activation d'une carte à puce se fait au moyen du lecteur de carte connecté à l'ordinateur du président pour le matériel de vote de 2012 ou avec le lecteur de carte intégré sur le côté droit de l'ordinateur du président de 2018.



Figure 37. activation de la carte à puce

Le président sélectionne le type d'électeur puis insère une carte à puce dans le lecteur de carte. L'animation et le texte à l'écran indiquent quand la carte est activée.

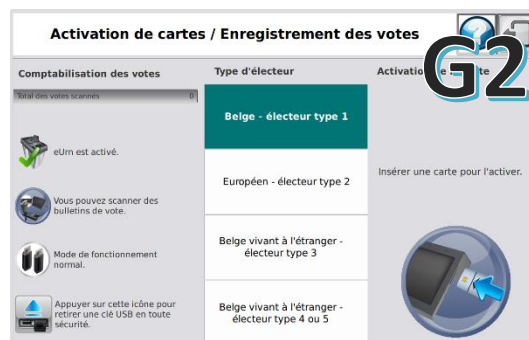


Figure 38. activation du menu de la carte à puce

Avec la carte à puce activée, un électeur peut voter sur un ordinateur de vote. Veuillez noter qu'avec un lecteur de cartes à puce externe (G1), le voyant doit faire face à vous afin d'activer la carte à puce. L'enregistrement des votes se fait en scannant le code QR du bulletin de vote sur le scanner de l'urne électorale.

Lorsqu'une carte à puce est insérée dans le lecteur de carte, le texte change.



Figure 39. activation réussie de la carte à puce

L'application indique avec un texte et une animation quand une carte à puce est activée.

Un avertissement contenant du texte et une animation indique quand une carte à puce est mal insérée dans le lecteur de carte.

Pour activer une carte à puce, il faut toujours sélectionner le bon type d'électeur. Effectuez la sélection en cliquant sur le type souhaité. La sélection revient automatiquement à "Belge - type d'électeur 1" après l'activation.

Lorsqu'un bulletin de vote est scanné sur le scanner de l'urne électorale, un message « Vote sauvegardé » apparaît sur l'écran avec un fond bleu, l'ordinateur du président émet un signal sonore pour confirmer l'enregistrement du vote.

Le compteur du nombre total de votes est ajusté.



Figure 40. Vote enregistré

Si un électeur scanne le code barres de son bulletin de vote une deuxième fois sur le scanner de l'urne électorale, l'application affichera un message « Vote déjà scanné » avec un fond rouge ; l'ordinateur du président émet un double signal sonore pour informer un vote déjà enregistré. Le compteur du nombre total de votes n'est pas ajusté.

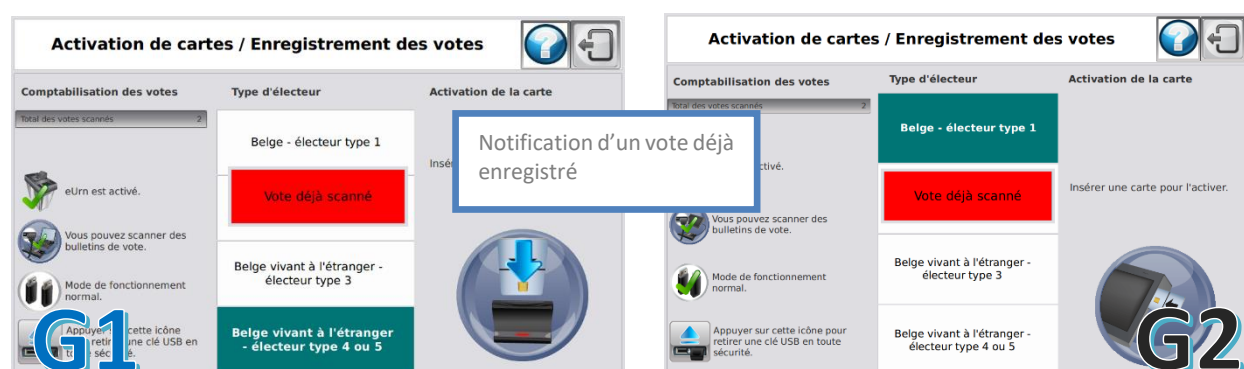


Figure 41. vote déjà scanné

Si l'électeur tente de scanner un code-barres invalide ou un bulletin de vote provenant d'un autre bureau de vote, l'application affiche le message « Vote fautif » avec un fond rouge, l'ordinateur émet un long signal sonore.

Le compteur du nombre total de votes n'est pas ajusté.



Figure 42. vote fautif

La carte à puce est utilisée maintenant et ne peut pas être utilisée pour voter ultérieurement. Le président doit réactiver la carte à puce pour un électeur ultérieur.

L'électeur est averti qu'il doit retirer sa carte à puce du lecteur de carte. Si la carte à puce n'est pas retirée, aucune alarme ne retentira.

L'activation des cartes à puce et l'enregistrement des votes peuvent avoir lieu simultanément.

En cas de doute sur l'enregistrement du vote, le bulletin de vote peut être scanné une 2^{ème} fois. Le message à l'écran indique si le bulletin a déjà été scanné. Aussi, pour rouvrir le couvercle électronique si l'électeur ne l'a pas mis dans l'urne électorale dans le délai imparti, il peut être utile de scanner à nouveau le bulletin de vote.

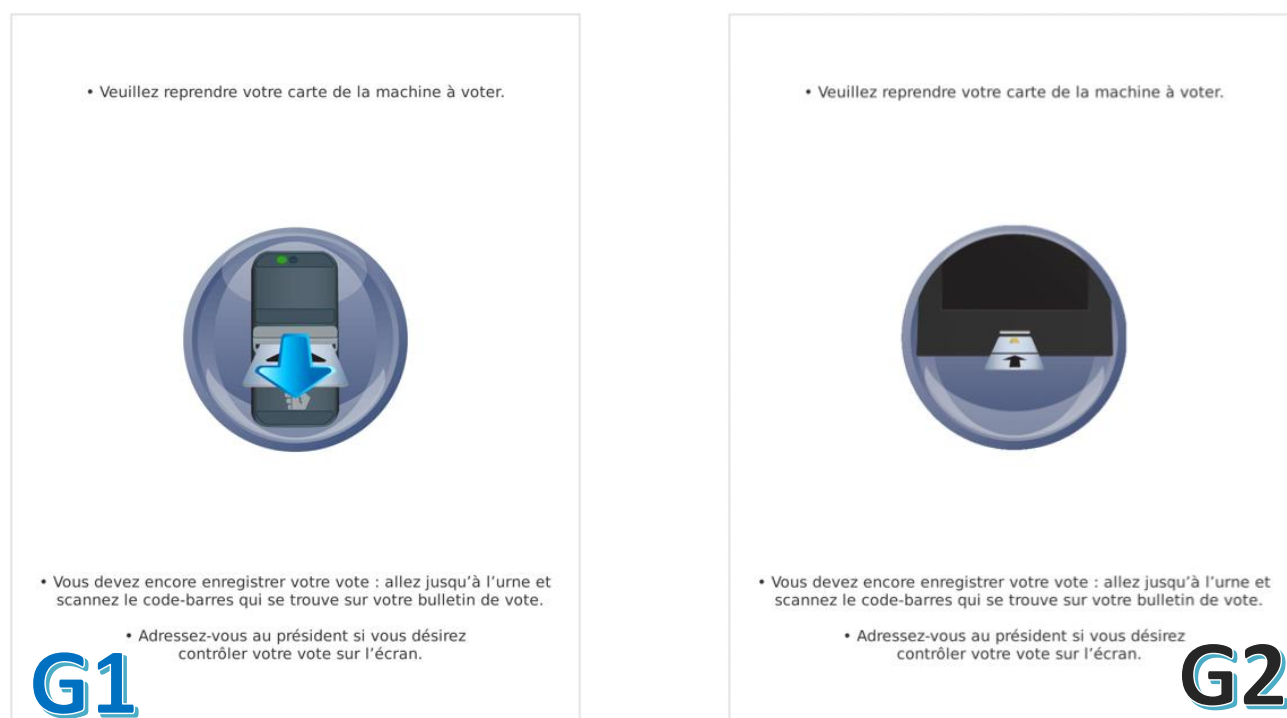


Figure 43. prendre la carte de l'ordinateur de vote

Avant de quitter l'isoloir, l'électeur plie son bulletin de vote en deux.

Il se rend ensuite à l'urne électorale avec une carte à puce et un bulletin de vote pour enregistrer son bulletin de vote. Tout d'abord, l'électeur restitue sa carte à puce et se rend à l'urne électorale. Une fois le bulletin de vote scanné, l'électeur peut, après l'ouverture du couvercle électronique, déposer dans l'urne plié en deux.

Un ordinateur de vote est équipé d'un scanner à main. L'électeur peut vérifier son vote sur cet ordinateur de vote. L'électeur peut le faire en scannant son vote avec le scanner à main, après quoi son choix est affiché à l'écran. L'électeur ne doit pas mettre sa carte à puce dans l'ordinateur de vote pour effectuer cette vérification.

3.9. Clôturer le vote

Après la clôture des votes, aucune carte à puce ne peut être activée et aucun bulletin ne peut être scanné!

En appuyant sur le bouton « Clôture des votes » dans l'écran « Déroulement du jour du scrutin », le président peut fermer le bureau de vote. Ne le faites pas avant d'avoir vérifié qu'aucun électeur n'est présent dans le bâtiment après la fermeture des portes.

La clôture des votes doit être confirmée via l'écran suivant.

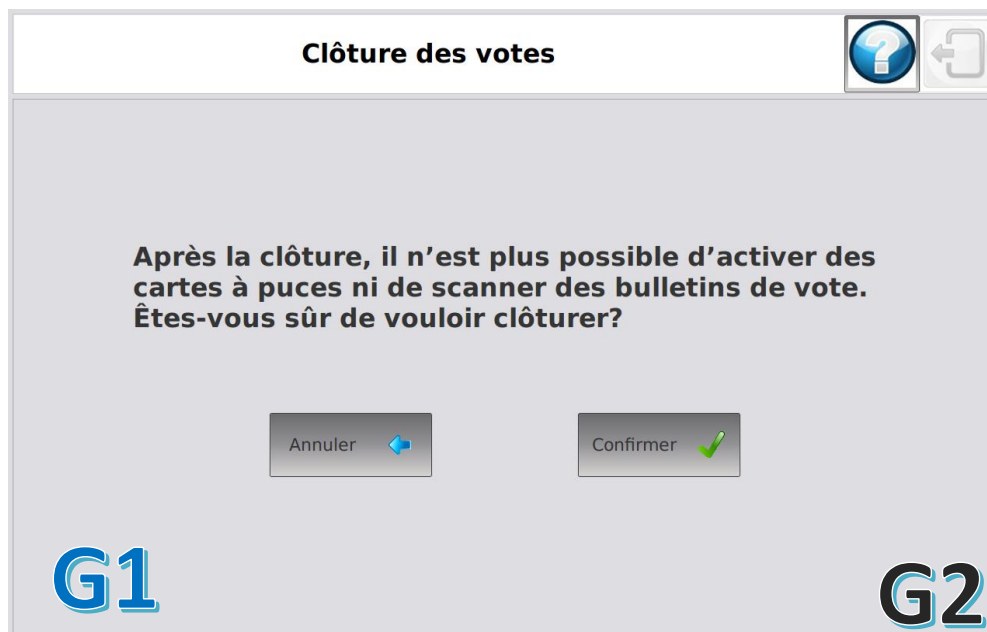


Figure 44. clôturer les votes



Après la clôture des votes, il vous sera demandé de retirer l'une des clés USB. Faites-le seulement après que l'écran l'indique.

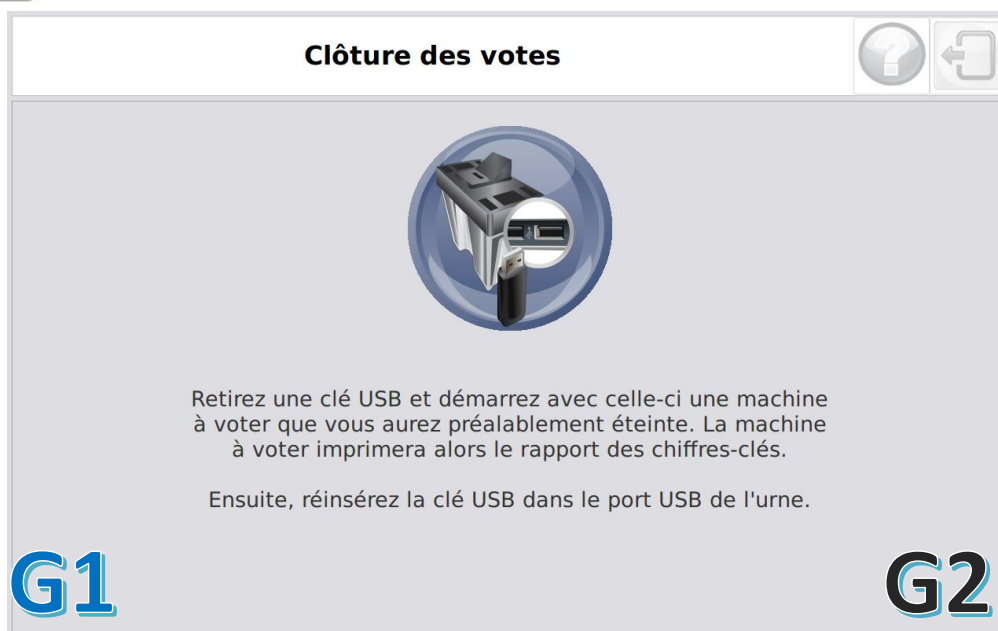


Figure 45. retirer la clé USB

Assurez-vous que tous les ordinateurs de vote sont éteints. Démarrez maintenant l'un des ordinateurs de vote avec la clé USB.

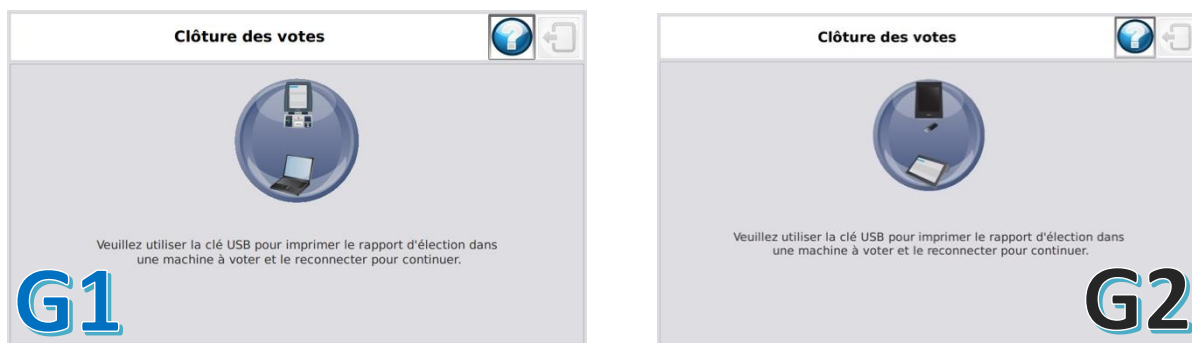


Figure 46. Démarrer l'ordinateur de vote.

Après avoir démarré l'un des ordinateurs de vote, il vous sera demandé de remettre la clé USB dans l'urne électorale.

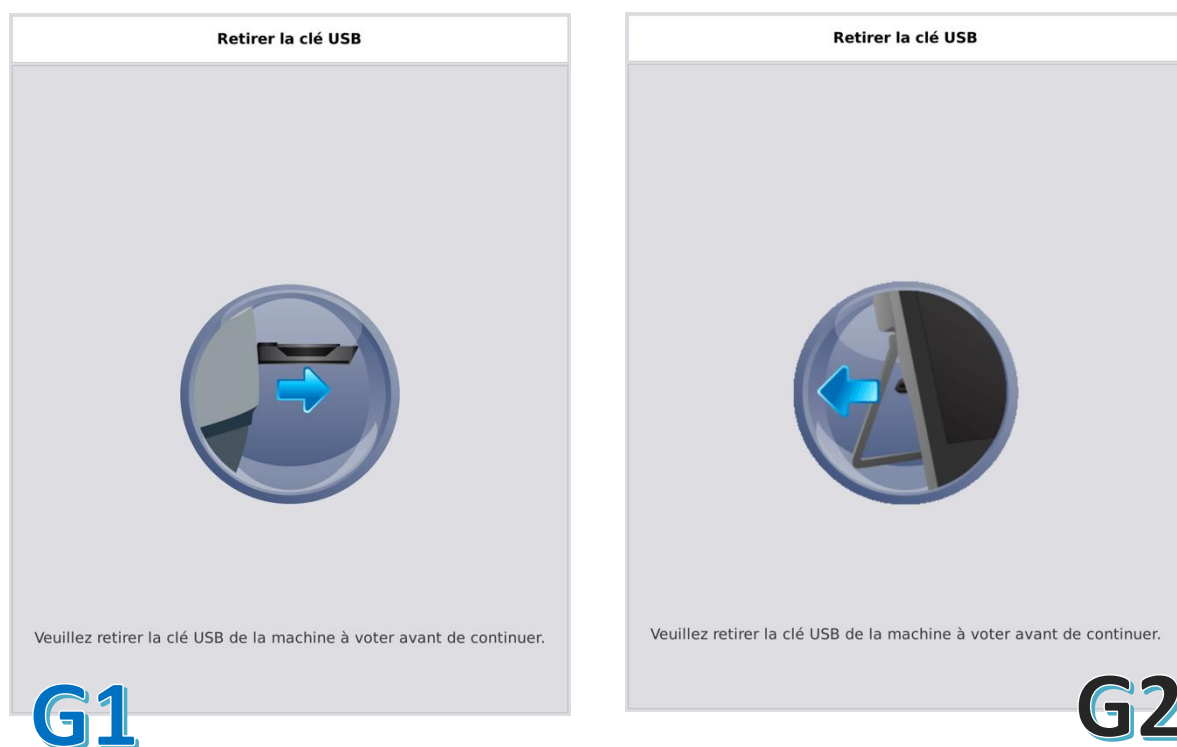


Figure 47. écran de l'ordinateur de vote pour retirer la clé USB

Vous aurez maintenant la possibilité d'imprimer le rapport des chiffres clés.

Pour ce faire, appuyez sur « Imprimer le rapport ». Vous pouvez imprimer le rapport autant de fois que vous le souhaitez.



figure 48. Écran de l'ordinateur de vote pour l'impression du rapport

ibz

Sort des chiffres-clés
lections (européennes/
nre/régionales)
cijferrapport verkiezingen
pees kamer/regionaal) - :

ectorial : Bruxelles
on : Brussel
le : Bruxelles
le vote n° : Bruxelles
eau nr. : 001

du
igen van : 26.05.2019

errapport van de stemverrichtingen in het
lau nr. 001.

de bulletins de vote is pour les électeurs type 1 eregistreerde stembiljetten en - type 1	99
de bulletins de vote is pour les électeurs de roepenne - type 2 eregistreerde stembiljetten pese burgers - type 2	101
de bulletins de vote is pour les Belges résidant à - type 3 eregistreerde stembiljetten en in het buitenland - type 3	50
de bulletins de vote is pour les Belges résidant à - type 4 ou 5 eregistreerde stembiljetten en in het buitenland - type 4	0

total de bulletins de votes	
es :	250
antal geregistreerde	
itten:	

SUM des votes émis pour les élections
tines.
SUM van de uitgebrachte stemmen voor
zingen van het Europees Parlement.

SUM des votes émis pour les élections
ambre des Représentants .
SUM van de uitgebrachte stemmen
verkiezingen van de Kamer van
egenwoordigers.

64249

SUM des votes émis pour les élections
nient de la Région de Bruxelles-

SUM van de uitgebrachte stemmen voor
zingen van het Brussels Hoofdstedelijk

22993
SUM des votes émis pour l'élection de
bruxellois du Parlement flamand.
SUM van de uitgebrachte stemmen voor
ling van de Brusselse leden van het
arlement.

DDE du fichier des résultats pour les
 européennes :
 DDE van het resultatenbestand voor de
 van het Europees Parlement
 IJTOICBJDRutEKQSV31PvVXeCLmUkavbAS=
 DDE du fichier des résultats pour les
 le la Chambre des représentants :
 DDE van het resultatenbestand
 rkiezingen van de Kamer van
 genwoordigers

IDE du fichier des résultats pour
15 du Parlement de la Région de
Capitale :

IDE du fichier des résultats pour
es membres bruxellois du Parlement

IDE van het resultatenbestand voor
ing van de Brusselse leden van het
riement.

VcltUOLKFwt-s1 YJM2UMPCuvs4FWRyIQXk=

26/05/2019

Le président

Le secrétaire
Secretaris

Le secrétaire-adjoint
Adjunct-secretaris

Les assesseurs

Les témoins
Gelugien

www.kluweronline.nl

Comparez le nombre de bulletins de vote enregistrés avec le nombre d'électeurs inscrits sur les listes électorales.

Lisez la déclaration

Signez le document



Figure 50. processus d'impression du rapport

Une fois les clés USB replacées dans l'urne électorale, vous verrez les écrans ci-dessous.

Le processus de vote est ensuite clôturé.

L'écran ci-dessous apparaît.



Figure 51. imprimer le rapport/ éteindre l'ordinateur

Vous avez toujours la possibilité d'imprimer le rapport à nouveau si le rapport des chiffres clés a été perdu ou si quelque chose s'est mal passé lors de l'impression.

Vous pouvez ensuite éteindre l'ordinateur de président.

Ne retirez pas les clés USB avant que l'ordinateur de président soit complètement éteint.

Après la fermeture :

1. Vérifiez que tous les appareils sont éteints
2. Retirez les deux clés USB de l'urne électorale électronique
3. Mettez les deux clés USB et le rapport de chiffres clés signé dans l'enveloppe sécurisée prévue à cet effet.
4. Ouvrez l'urne électorale
5. Sortez tous les bulletins de vote et mettez-les dans les enveloppes, boîtes ou sacs prévus à cet effet, que vous scellez.
6. Fermez l'urne électorale
7. Insérez tous les autres documents dans les enveloppes prévues à cet effet (cf. Instructions)

Le président apporte ensuite tout au bureau principal de canton.

3.10. Incidents et solutions possibles.

Tous les incidents et solutions abordés dans ce document sont basés sur du matériel opérationnel et peuvent être résolus sans l'intervention d'un technicien.

Lors du lancement d'un ordinateur de président, tous les périphériques doivent être connectés, lecteur de carte, scanner de l'urne électorale, couvercle électronique avec les clés USB et le logiciel de vote. La souris doit être présente (en cas de matériel de 1ère génération).

Si vous ne pouvez pas résoudre le problème, signalez-le au coordinateur communal. Le service d'assistance de Smartmatic sera alors contacté.

Si le problème ne peut être résolu par téléphone, un technicien viendra sur place pour résoudre le problème.

3.11. *Échec / redémarrage de l'ordinateur du président*

L'ordinateur du président peut bloquer en raison d'un arrêt accidentel via le bouton MARCHÉ/ARRÊT ou d'une panne de courant. Les données déjà enregistrées seront sauvegardées sans endommager les clés USB utilisées !

Dans tous les cas, il suffit de redémarrer l'ordinateur après avoir inséré les deux clés USB avec l'application du scrutin.

Lorsque l'application est lancée pour la 2ème fois, elle démarre automatiquement après le diagnostic automatique dans l'écran « Déroulement du jour du scrutin ».

3.12. *L'électeur*

Le bulletin de vote ne peut pas être scanné.

Si l'électeur rencontre des difficultés à scanner un bulletin de vote, vérifiez d'abord la connexion avec l'ordinateur du président, la vitre du scanner et la position correcte du code barres sur le scanner.

Si un électeur tire son bulletin de vote pendant l'impression, le code barres peut se déformer et il est impossible d'enregistrer le bulletin de vote. Ce n'est pas un défaut du scanner !

Mettez ce bulletin de vote dans une enveloppe prévue pour les bulletins invalides.

Le président du bureau de vote activera une nouvelle carte afin de permettre à l'électeur de voter de nouveau.

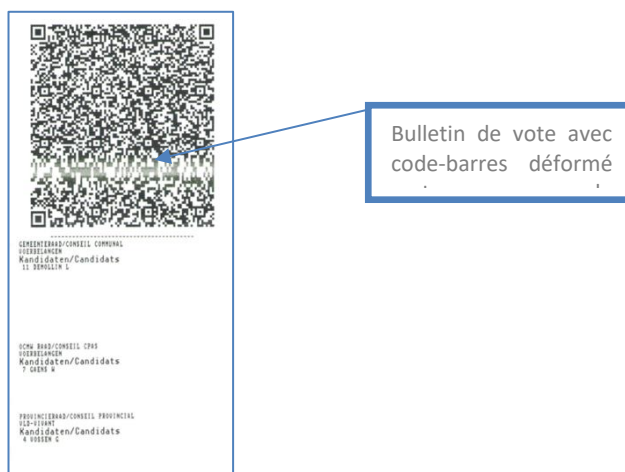


Figure 52. code barres déformé

Le président recevra un vote non valide lors de la numérisation du billet.

Vérifiez que l'électeur scanne un bulletin de vote. Veillez à ce que les électeurs n'essaient pas de scanner un bulletin de vote qui leur a été remis lors d'un vote de démonstration au cours des derniers mois.

L'électeur revient avec un ticket spécial.

Si un électeur a inséré la carte à puce plus de trois fois dans l'ordinateur de vote et qu'il l'a retirée, il reçoit un ticket spécial indiquant que la carte à puce est désactivée. La carte à puce doit être réactivée et l'électeur peut réessayer encore une fois.

L'électeur signale que l'ordinateur de vote a avalé la carte à puce. (ordinateur de vote génération 1 2012)

Dans ce cas, vérifiez si l'électeur n'a pas inséré la carte à puce dans la fente au niveau de la charnière au-dessus de l'imprimante. Vous pouvez trouver la carte à puce au-dessus de l'ordinateur de vote.

L'électeur indique que la carte n'est pas acceptée dans l'ordinateur de vote

Vous pouvez donner à cet électeur une nouvelle carte activée ou activer à nouveau la carte. Si l'électeur revient encore, demandez-lui s'il l'insère avec la flèche vers le haut dans l'ordinateur de vote. Assurez-vous également que l'électeur n'insère pas d'autres cartes, comme par exemple une carte bancaire.

L'électeur n'est pas satisfait de la liste ou des choix de candidats qu'il/elle a faits.

Si le bulletin de vote n'a pas encore été scanné, vous pouvez prendre le bulletin de vote plié et le déclarer invalide. Mettez-le dans l'enveloppe prévue à cet effet. Vous pouvez activer à nouveau la carte à puce et l'électeur peut à nouveau voter.

L'électeur ne reçoit pas de ticket, ou reçoit un ticket froissé. Il se peut que le papier soit froissé en raison d'une erreur de manipulation avec une carte à puce. Après avoir vérifié la défaillance de l'imprimante et trouvé la solution, vous pouvez prendre le bulletin de vote plié et le déclarer invalide. Mettez-le dans l'enveloppe prévue à cet effet. Vous pouvez activer à nouveau la carte à puce et l'électeur peut à nouveau voter.

3.13. Ordinateur de vote

Échec/ redémarrage

L'ordinateur de vote peut se bloquer en raison d'une manipulation ou d'une panne de courant. Dans ce cas, l'ordinateur de vote doit être redémarré avec une clé USB avec l'application de scrutin.

Pendant le scrutin, il est possible de retirer au maximum 1 clé USB dans le menu Activation de la carte / Enregistrement du vote.



Figure 53. installer un ordinateur de vote pendant le scrutin

Vous suivez pour cela la même procédure que pour l'installation des ordinateurs de vote, mais avec une seule clé USB désormais. Pendant cette installation, vous pouvez simplement continuer à activer les cartes et enregistrer les votes.

Après l'installation de l'ordinateur de vote, la clé USB peut être remise à nouveau à sa place. Veuillez noter que vous ne pouvez pas activer les cartes à puce ou recevoir des votes pendant quelques secondes lorsque les clés USB sont en cours de synchronisation.

3.14. Alarmes

L'ordinateur de vote dispose d'un boîtier d'alarme connecté via le port de série et qui génère une alarme sonore et visuelle dans les cas suivants ;

Incidents graves = **LED rouge**

- il n'y a plus de papier
- le rouleau de papier est bloqué

Petits incidents = **LED vert**

- il n'y a presque plus de papier

Les incidents où aucune alarme ne retentit pas sont :

- la carte à puce a déjà été utilisée
- la carte à puce a été laissée dans l'ordinateur de vote
- la carte à puce a été insérée trois fois et retirée sans vote. L'électeur reçoit un petit ticket indiquant que la carte à puce a été retirée trois fois et qu'il doit en obtenir une nouvelle auprès du président.

Si l'alarme d'un ordinateur de vote se déclenche, allez à cet ordinateur de vote et appuyez sur le bouton d'alarme du boîtier d'alarme. En cas d'alarme, l'écran suivant apparaît sur l'ordinateur de vote, avec la raison de l'alarme. Après avoir résolu le problème, le président doit « libérer » l'ordinateur de vote en entrant le code chiffré. Ce code chiffré se trouve sur la fiche avec le code du bureau de vote et le mot de passe du bureau de vote.

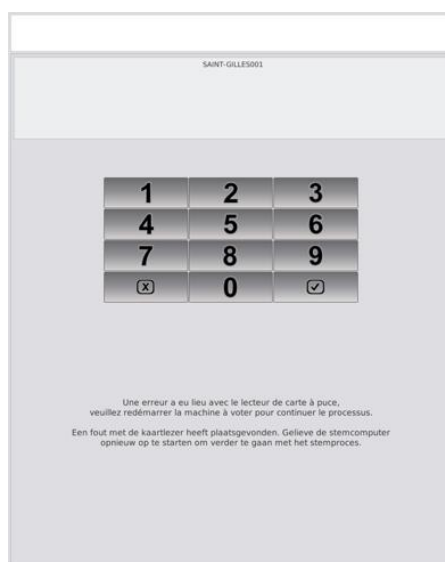


Figure 54. Code d'alarme de l'ordinateur de vote

3.14.1. Placer et échanger le rouleau de papier avec un ordinateur de vote génération 1 2012

Avant d'être utilisé, chaque ordinateur de vote doit disposer de suffisamment de papier pour fonctionner.

Le rouleau de papier peut être vérifié en ouvrant le coulisseau avant avec la clé fournie. En déplaçant le clip vert vers le haut, le papier peut être retiré et le rouleau remplacé. Le rouleau de papier est installé sur un axe qui s'insère dans les emplacements prédéterminés.

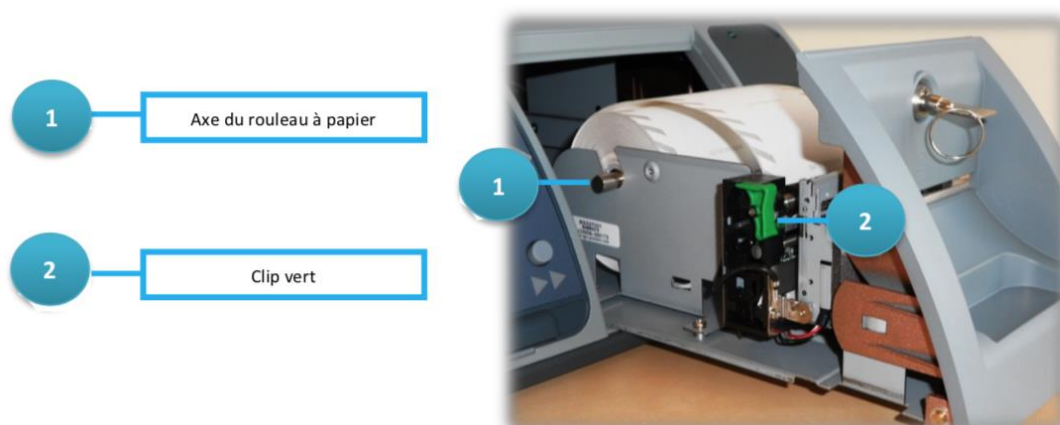


Figure 55. Imprimante de l'ordinateur de vote sur coulisseau

Pour recharger le papier, le clip vert doit être à nouveau en position verrouillée (voir illustration), l'ordinateur de vote doit être allumé (connecté au secteur, le voyant vert à l'avant est allumé). Le papier est placé sur le rouleau qui prend et coupe automatiquement le papier.

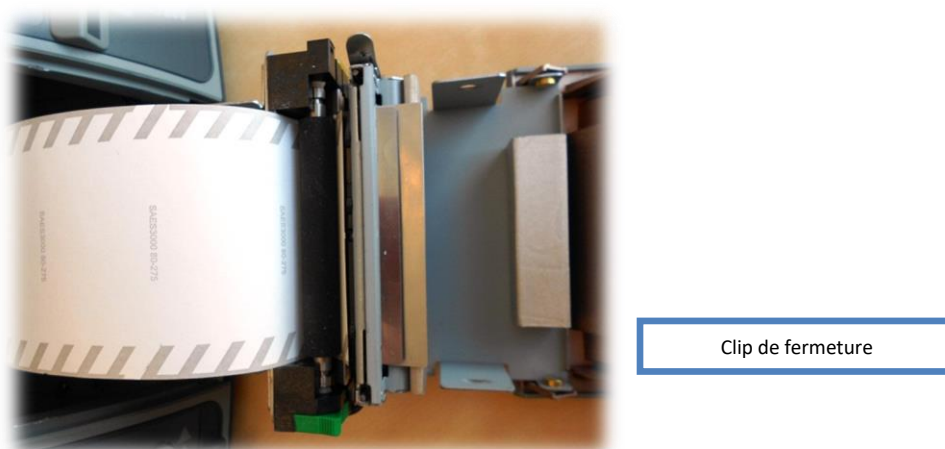


Figure 56. position du papier sur le rouleau de l'imprimante de l'ordinateur de vote

La partie avant de l'imprimante peut être ouverte en déplaçant soigneusement les languettes

de verrouillage vers l'extérieur.



Figure 57. ouverture du couvercle avant de l'imprimante de l'ordinateur de vote

Lors de l'installation des 5 ordinateurs de vote par bureau de vote, 5 rouleaux de papier sont réservés au cas où un ordinateur de vote n'aurait pas assez de papier.
Les rouleaux de papier utilisés pour les bulletins de vote sont différents des rouleaux de papier illustrés !
Assurez-vous que lorsque le rouleau de papier est monté, le côté gris foncé est orienté vers le haut.

3.14.2. Placer et échanger le rouleau de papier rouleau avec un ordinateur de vote génération 2 2018

Chaque ordinateur de vote dispose d'un rouleau de papier sur lequel les bulletins de vote sont imprimés.

Un bureau de vote reçoit suffisamment de consommables pour fournir à chaque ordinateur de vote un nouveau rouleau de papier qui, dans des circonstances normales, est suffisant pour un jour de scrutin. Avant d'être utilisé, chaque ordinateur de vote doit disposer de suffisamment de papier pour fonctionner.

Il est possible de vérifier le rouleau de papier en ouvrant le capot de l'imprimante en haut.

Étape 1 Ouvrez le compartiment supérieur de l'imprimante.

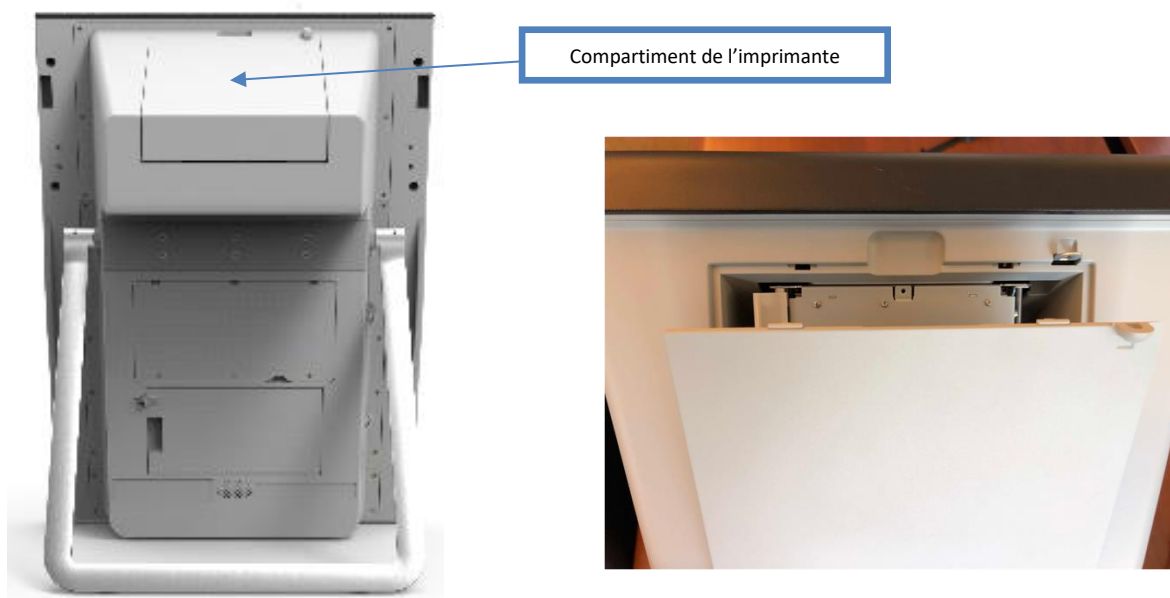


Figure 58. compartiment de l'imprimante

Étape 2 Libérez le porte-papier en le déplaçant vers l'intérieur et en le plaçant vers le haut

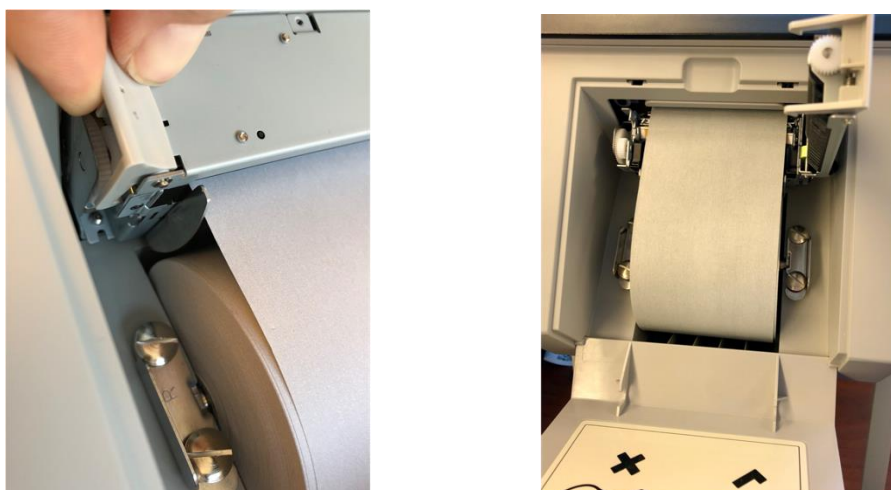


Figure 59. levier de dégagement du papier

Étape 3 Déplacez le levier de dégagement vers l'extérieur pour prendre le rouleau de papier ou l'axe métallique vers le haut..



Figure 60. clips du levier de dégagement

La méthode recommandée consiste à saisir le rouleau de papier sur les côtés avec les deux mains et à repousser les pincettes avec les doigts. Vous pouvez ainsi facilement retirer le rouleau de papier

Étape 4 Faites glisser le nouveau rouleau de papier sur l'axe métallique.



Figure 61. rouleau de papier et axe métallique

Étape 5 Placez le rouleau de papier dans les clips de support et tirez le papier avec le **côté gris** vers le haut à travers la fente. Assurez-vous qu'il est bien droit dans le support et que les clips de support sont correctement fermés.



Figure 62. papier avec le côté gris vers le haut à travers la fente

Étape 6 Serrez le papier entre les guides et fermez le porte-papier
Vous pouvez maintenant refermer le compartiment de l'imprimante.

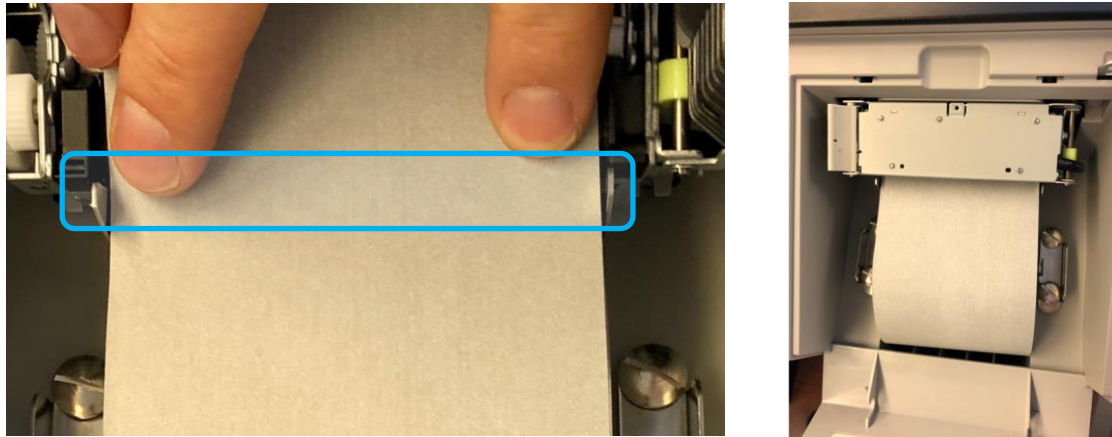


Figure 63. Guides du rouleau de papier

3.15. Codes d'erreur possibles des ordinateurs de président pendant le scrutin.

G1



Erreur lors de l'activation de la carte



Scanner d'urne électorale non connecté



Le scanner d'urne électorale ne répond pas



Travailler avec 1 clé USB



Couvercle électronique non connecté



Le couvercle électronique ne répond pas

G2



Figure 64. Codes d'erreur des ordinateurs des présidents G1 et G2

Notification	Traitement
Erreur lors de l'activation de la carte	Retirez la carte et réessayez, si le problème persiste, mettez la carte en quarantaine et essayez avec une nouvelle carte
Scanner d'urne électorale non connecté	Dévissez le couvercle électronique et connectez le connecteur USB-B sous ce couvercle, si nécessaire redémarrez le système du président
Le scanner d'urne électorale ne répond pas	Éteignez et redémarrez le système du président, si le problème persiste procédez au remplacement du matériel.
Travailler avec 1 clé USB	Pas de problème, si une seconde clé USB est à nouveau disponible quand l'ordinateur de vote est démarré, rebranchez-la. Les deux clés USB synchroniseront le contenu.
Couvercle électronique non connecté	Vérifiez que les connecteurs D2 et/ou E2 du câble x sont correctement insérés dans leur port USB.
Le couvercle électronique ne répond pas	Éteignez et redémarrez le système du président, si le problème persiste, demandez de l'aide pour le remplacement. Le scrutin peut continuer normalement. Le couvercle n'a qu'une légère tension de ressort et peut facilement être ouvert avec les doigts.

4. Consommables

Pour garantir le bon fonctionnement d'un bureau de vote pendant un jour d'élection, Smartmatic livre suffisamment de rouleaux de papier par bureau de vote.



Figure 65. Rouleau de papier

Ce matériel est emballé dans une boîte, livré par la ville ou la commune avant l'installation du bureau de vote, et doit être présent au bureau de vote le jour du scrutin.

Un seul rouleau de papier suffit normalement pour un jour d'élection. Il peut arriver qu'un rouleau doit être échangé si les électeurs ne sont pas répartis de manière proportionnelle entre les isoloirs.

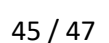
5. Helpdesk

Vous pouvez joindre le helpdesk pour les réparations ou le remplacement d'un matériel défectueux au numéro de téléphone **0800-61 1 09** .

Ce service d'assistance vous fournira une aide technique. Si vous ne pouvez pas être aidé à distance, un technicien sera appelé à venir sur place pour résoudre le problème ou changer l'équipement.

Si un technicien arrive sur place, vous devez signer un document après la résolution. Le délai de résolution de l'ordinateur du président est de 0,5 heure maximum et celui d'un ordinateur de vote de 2 heures maximum.

Pour d'autres questions relatives au matériel de vote livré, veuillez écrire à l'adresse électronique suivante: belgium.vote@smartmatic.com.



Annexe 2

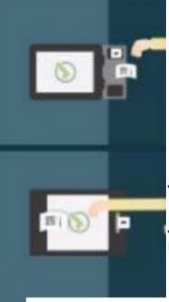
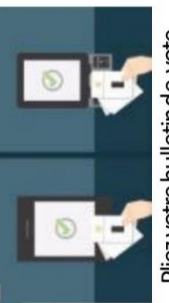
Vote Électronique en 16 étapes

Élections simultanées du 9 juin 2024

www.elections.fgov.be

SMARTMATIC

ibz
Federale Overheidsdienst
Binnenlandse Zaken

- 1  Remettez votre carte d'identité et votre convocation
- 2  Prenez une carte à puce
- 3  Rendez-vous à l'isoloir
- 4  Dans l'isoloir
Introduisez la carte à puce
- 5  Sélectionnez votre langue et confirmez
- 6  Sélectionnez une liste
- 7  Confirmez
- 8  Sélectionnez un ou plusieurs candidat(s) ou votez en tête de la liste
- 9  Confirmez
- 10  Récupérez votre bulletin de vote
- 11  Vérifiez votre bulletin de vote
- 12  Pliez votre bulletin de vote et récupérez la carte à puce
- 13  A l'urne
Retournez votre carte à puce
- 14  Scannez votre bulletin
- 15  Et glissez-le dans l'ouverture de l'urne
- 16  Reprenez votre carte d'identité et votre convocation

V.U.: IBZ - Rue des Colonies 11 - 1000 Brussel

