

# Ukuv³ o g'Jites

**Kphqto cvkqpu'Rt² uk gpwuf g'dwt gcw'f g'xqvg**

Elections Européennes et Régionales  
2009

## Table de matières

<b>I.</b>	<b>Description du matériel</b>	<b>4</b>
1.	L'urne	
1.1.	Aspect général	4
1.2.	Zone clavier/écran	5
	1) Description générale	5
	2) Fonction des touches	5
2.	La machine à voter	6
	2.1. Face avant	6
	2.2. Face arrière	6
<b>II.</b>	<b>Matériel à recevoir</b>	<b>7</b>
<b>III.</b>	<b>Ouverture du bureau</b>	<b>8</b>
1.	L'urne	8
1.1.	Procédure de démarrage de l'urne	8
	1) Placer la disquette rouge dans le lecteur	8
	2) Mise sous tension de l'urne	8
	3) Introduction du mot de passe	9
1.2.	Cas particuliers lors du démarrage de l'urne	10
	1. Le code introduit est erroné	10
	2. Vous avez oublié votre code	10
	3. La disquette n'est plus dans le lecteur de l'urne	10
	4. L'écran affiche le message « Déprotégez disquette »	11
	5. Les batteries ne sont plus suffisamment chargées	12
<b>IV.</b>	<b>L'urne et la machine à voter sont prêtes à être utilisées</b>	<b>13</b>
1.	L'urne	13
	a) Validation des cartes	13
2.	La machine à voter	14
	2.1. Procédure de démarrage de la machine à voter	14
	2.2. Cas particuliers lors du démarrage de la machine à voter	15
	1. La disquette est introduite à l'envers	15
	2. La disquette introduite est défectueuse ou illisible	15
	3. Une coupure de courant survient	15

<b>V.</b>	<b>DEROULEMENT DE L'ELECTION</b>	<b>16</b>
1.	Déroulement normal	16
1.1.	L'entrée de l'électeur dans le bureau de vote	16
1.2.	L'électeur entre dans l'isoloir	17
a)	Insertion d'une carte magnétique	18
b)	Le programme analyse le contenu de la carte	18
1)	La carte n'est pas reconnue	18
2)	Carte acceptée par la machine à voter	20
3)	Relecture d'une carte	24
b.	Cas particuliers – Problèmes durant le vote	26
2.1.	Coupure de courant	26
2.2.	Quelqu'un appuie sur une touche du pavé numérique	27
2.3.	La lampe rouge de la valideuse s'allume	27
2.4.	La lampe verte de la valideuse s'allume	27
2.5.	Deux cartes ont été introduites trop rapidement dans l'urne	27
2.6.	L'urne éjecte la carte	28
2.7.	L'urne affiche le message « Carte autre bureau »	28
2.8.	Problème avec la machine à voter	28
<b>VI.</b>	<b>CLOTURE DE L'ELECTION</b>	<b>30</b>
1a)	Clôture de l'urne	30
1.1.	Procédure	30
1.2.	Cas particuliers – problèmes durant la clôture de l'urne	33
2b)	Clôture de la machine à voter	33
2.1.	Procédure	33
<b>VII.</b>	<b>DANS L'ISOLOIR</b>	<b>34</b>
1.	Marche à suivre	

## **Stésud S.A.**

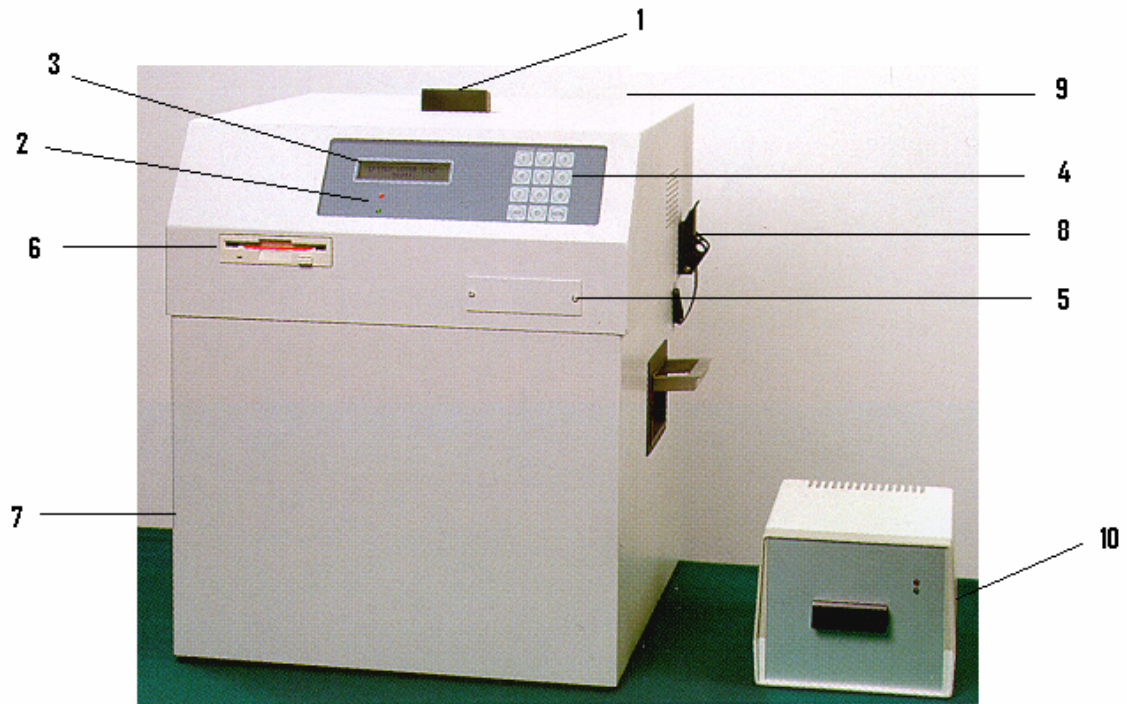
Zoning de Aye  
 Marche en Famenne  
 Tél. : 084/31.13.31  
 Fax : 084/32.26.40

**Personne de contact : Philippe Evrard**

# I. Description du matériel

## 1. L'urne

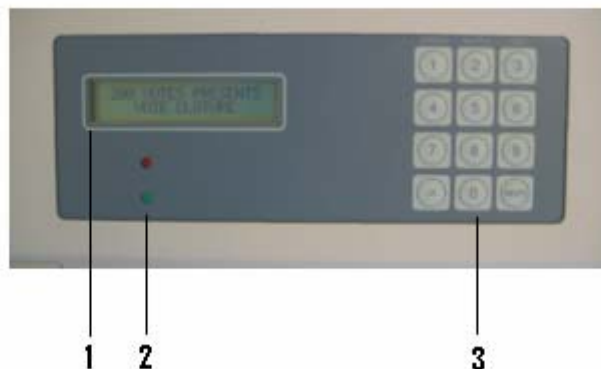
### 1.1. Aspect général



1. Lecteur de cartes magnétiques
2. Lampes de contrôle de l'urne
3. Ecran de contrôle
4. Clavier numérique
5. Le module mémoire (EPROM)
6. Lecteur de disquettes
7. Bac de récupération des cartes magnétiques
8. Deux fermetures de l'urne (à sceller)
9. Batteries de sauvegarde
10. Valideuse des cartes magnétiques

## 1.2. Zone clavier/écran

### 1)° Description générale



#### 1. Ecran LCD :

Ligne du dessus concerne l'urne  
Ligne du dessous concerne la valideuse

-> MESSAGES URNE <-
-> MESSAGES VALIDEUSE <-

#### 2. Lampes de contrôle de l'urne (une verte / une rouge)

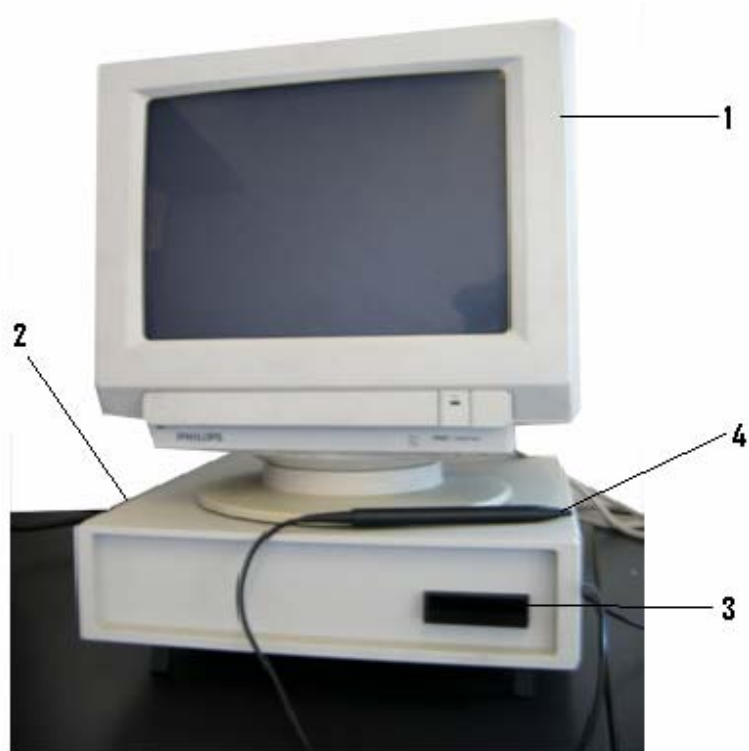
#### 3. Clavier

### 2°) Fonction des touches

Touche	Fonction
0	Affiche le nombre de cartes validées
1	Choix à l'ouverture de l'urne Affiche la version du logiciel chargé en mémoire
2	Attention : démarre la procédure de clôture finale de l'urne A utiliser à la fin du vote
3	Pas utilisée
4	Pas utilisée
5	Affiche le nombre de votes enregistrés : votes totaux
6	Pas utilisée
7	Choix du mode de validation national
8	Information d'identification de l'élection et du bureau de vote
9	Choix du mode de validation européen
OUI	Permet de répondre OUI aux questions posées par le programme de l'urne
NON	Permet de répondre NON aux questions posées par le programme de l'urne

## 2. La machine à voter

### 2.1. Face avant



1. Ecran
2. Unité centrale
3. Lecteur encodeur de cartes magnétiques
4. Crayon optique

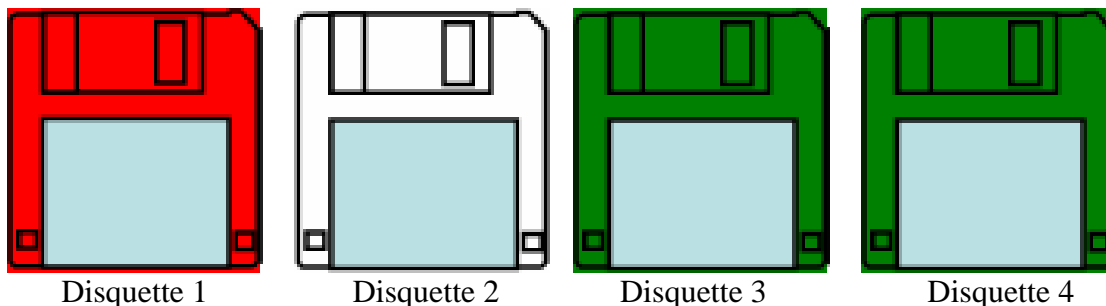
### 2.2 Face arrière



1. Bouton d'interruption du vote / d'éjection de carte
2. Lampe rouge
3. Lampe verte
4. Lecteur de disquettes

## II. MATERIEL A RECEVOIR

- Une enveloppe scellée contenant :
  - ✓ 1 disquette de couleur rouge
  - ✓ 1 disquette de couleur blanche
  - ✓ 2 disquettes de couleur verte



- Une enveloppe contenant :
  - ✓ Le mot de passe A NE PAS OUBLIER
  - ✓ Des cartes magnétiques permettant aux électeurs de voter

A noter que les disquettes rouge et blanche serviront également pour l'enregistrement des résultats contenus dans l'urne lors de la clôture de l'élection et en cas de problèmes avec ces disquettes, une disquette verte pourra être utilisée.

### III. OUVERTURE DU BUREAU

Votre première tâche sera donc de mettre en route, une par une, toutes les machines (machines à voter et urne). Nous appellerons cette procédure « L'ouverture ».

#### 1. URNE

Le matériel et le câblage auront été préalablement installés et vérifiés par les préposés de la commune.

Après vérification que l'urne est « physiquement » vide (rien dans le bac)

L'urne devra être scellée avant l'ouverture de votre bureau

##### 1.1. Procédure de démarrage de l'urne

L'urne et la machine à voter peuvent être démarrées et initialisées en même temps. Elles fonctionnent de manière tout à fait indépendante.

###### 1°) Placer la disquette rouge dans le lecteur prévu à cet effet sur l'urne

Dans l'enveloppe scellée reçue le jour des élections, se trouvent 4 disquettes, une **rouge**, une **blanche** et deux **vertes**. Elles sont identiques, et en cas de défectuosité, parfaitement interchangeables.

De préférence, utilisez la disquette **rouge**, numérotée 1, pour démarrer l'urne.

Les machines à voter utiliseront les disquettes vertes et la blanche.

###### 2°) Mise sous tension de l'urne

Le lancement de l'installation des logiciels et la création des tables se fait automatiquement après la mise sous tension de l'urne, grâce à la disquette préalablement introduite dans le lecteur de disquette.

A ce moment, la lampe verte située sur le lecteur de disquettes s'allume et une ligne de rectangles apparaît pendant plusieurs secondes sur l'écran LCD de l'urne.



Ces rectangles signifient que la mise sous tension se déroule correctement. Ensuite le message suivant apparaît :

CHARGEMENT PROGRAMME  
VEUILLEZ PATIENTER



Le programme teste le matériel.

Nous détaillerons plus loin les différentes possibilités d'erreurs qui peuvent se présenter (disquette défectueuse, problème de batteries, etc...).

Après +/- **1 min.**, le mot de passe ( fourni avec les disquettes ) sera demandé :

3°) Vous introduirez ensuite votre code

ENTREZ VOTRE CODE  
.....

Introduisez les 10 chiffres de votre mot de passe, à l'aide du pavé numérique.  
Après le dixième chiffre, l'initialisation démarre automatiquement.

Remarque :

- après trois échecs à l'encodage du mot de passe, le processus d'ouverture est interrompu et l'urne doit être redémarrée.

Une procédure de contrôle de sécurité démarre, cela prendra environ **03 min.**  
Le message suivant sera affiché sur l'écran, et les témoins rouge et vert clignotent alternativement.

UN INSTANT S.V.P.

TEST HARDWARE  
V. VERSION ...

UN INSTANT S.V.P.

L'urne affichera ensuite :

ENTREZ VOTRE CHOIX  
1. OUVERTURE

**1.Ouverture :** la touche '1' pour ouvrir l'urne.

En cas d'ouverture d'un bureau de vote (choix '1'), le démarrage de l'urne est fait et la procédure normale prend cours.

Après quelques instants, l'urne affiche

0 VOTE PRESENT  
OUVERTURE EN COURS

URNE PRETE  
MODE NATIONAL

L'urne et la valideuse sont maintenant prêtes à recevoir des cartes magnétiques.

**Il est fortement recommandé de laisser la disquette dans l'urne  
durant l'élection.**

### **1.2.Cas particuliers lors du démarrage de l'urne**

#### 1. Le code introduit est erroné

Vous avez droit à 3 essais pour introduire votre mot de passe, sinon la procédure d'ouverture est interrompue.

ERREUR DE CODE

Vous devrez retirer la prise secteur de l'urne et recommencer la procédure (depuis le point 2 « Mise sous tension de l'urne »).

#### 2. Vous avez oublié votre code ???

Ce problème ne pourra être solutionné que par l'intermédiaire du dispatching du SPF Intérieur qui vous redonnera votre code.

#### 3. La disquette n'est plus dans le lecteur de l'urne

Lors de la mise sous tension de l'urne, la disquette rouge devait se trouver dans le lecteur. Si vous retirez cette disquette trop rapidement (avant la fin de la procédure d'ouverture), le programme de test n'est plus capable de vérifier certaines informations comme le type de disquette, la protection en écriture, le contrôle du mot de passe, etc..

Le programme boucle alors jusqu'à ce que la disquette soit replacée. Le témoin lumineux situé sur le lecteur s'allume, un signal sonore indiquant la tentative de lecture/écriture se fait entendre à chaque nouvel essai infructueux et le message suivant s'affiche :

REMETTEZ DISQUETTE  
PRESSEZ UNE TOUCHE

Lorsque la disquette est remise en place, le message signalant la suite de l'opération s'affiche :

OK  
OPERATION RELANCEE

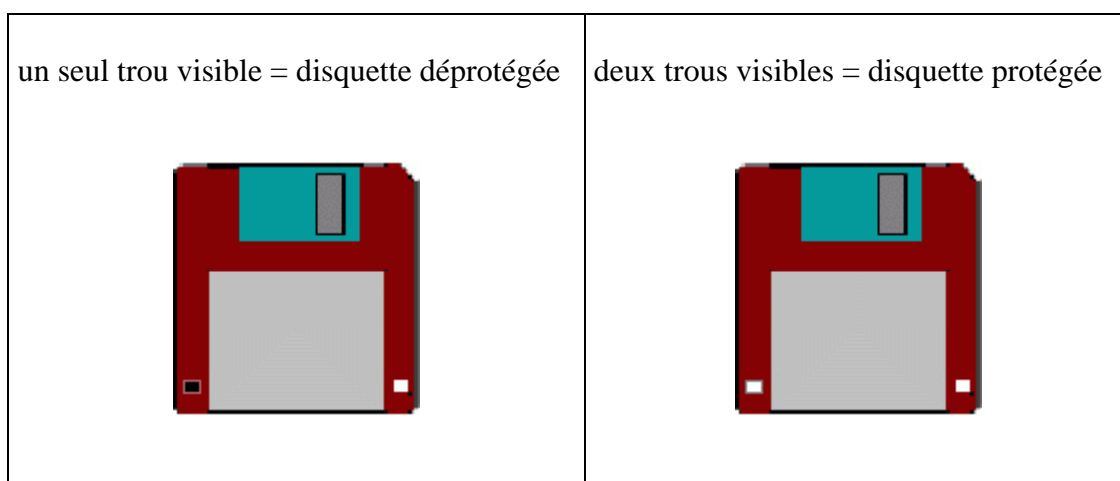
**Comme signalé ci-dessus, il est préférable de laisser la disquette dans le lecteur.**

4. L'écran affiche le message « Déprotégez disquette »

Si une disquette destinée à recevoir des données est protégée contre l'écriture, l'écran suivant est affiché :

DEPROTEGEZ DISQUETTE  
PRESSEZ UNE TOUCHE

Il faudra déplacer le petit loquet de sécurité se trouvant sur la disquette.



Lorsque la disquette est remise en place, le message signalant la suite de l'opération s'affiche.

OK  
OPERATION RELANCEE

## 5. Les batteries ne sont plus suffisamment chargées

Après l'introduction du mot de passe, si les batteries de secours ne sont plus suffisamment chargées ou sont manquantes, le message suivant apparaît :

BATTERIES FAIBLES  
CONTINUER OUI / NON

Sur la face arrière de l'urne se trouve une trappe vissée contenant 12 piles constituant l'alimentation de secours. Si ces piles ne sont pas correctement placées, sont inexistantes ou n'ont plus suffisamment de charge, le test effectué le signale à l'utilisateur par ce message.

Vous devrez répondre « **OUI** » et commencer l'élection. Vous préviendrez le responsable communal sur place, qui viendra changer les piles durant l'élection, sans interrompre son déroulement normal.

*Ce type de problème ne devrait pas se rencontrer dans la mesure où ce test doit avoir été effectué la veille lors de l'installation du matériel.*

## **IV. L'urne et la machine à voter sont prêtes à être utilisées**

### **1. L'urne**

L'urne est maintenant prête à être utilisée pour l'élection.

**Remarque importante : l'urne est composée de deux éléments. Le lecteur de cartes, se trouvant sur l'urne et la valideuse étant séparée.**

**L'écran de l'urne est en deux lignes. La ligne supérieure affiche les informations provenant de l'URNE. Et la ligne inférieure, les messages provenant de la VALIDEUSE DE CARTES.**

```
-> MESSAGES URNE <-  
-> MESSAGES VALIDEUSE <-
```

#### **a). Validation des cartes**

La valideuse fait partie intégrante de l'urne.

**Toute carte magnétique doit être validée avant d'être remise à l'électeur**

Nous vous invitons à valider des cartes à l'avance, ce qui permettra d'absorber une éventuelle défaillance.

Lorsqu'un électeur se présente, le président doit lui créer une carte de vote valide, et sécurisée. Pour ce faire, il introduit une carte vierge dans le lecteur de validation de carte.

Plusieurs modes de validation sont disponibles selon le type d'électeur. Si l'électeur est belge, il faut choisir le mode de validation NATIONAL (en appuyant sur la touche 7).

```
URNE PRETE  
MODE NATIONAL
```

Si l'électeur est non belge européen, il faut choisir le mode de validation EUROPEEN (en appuyant sur la touche 9)

```
URNE PRETE  
MODE EUROPEEN
```

**Lorsque la carte ressort :** vérifier les témoins lumineux en façade du lecteur.

Les deux éteints : OK, nouvelle carte validée sans problèmes.

Nous obtenons les messages suivants :

En mode national :

URNE IS KLAAR  
**NA- VALID. NATIONAL**

En mode européen :

URNE IS KLAAR  
**NA- VALID. EUROPE**

Après une validation en mode européen, on repasse automatiquement en mode national. Si l'on veut valider une autre carte en mode européen, il faut sélectionner à nouveau le mode de validation européen. Les électeurs européens ont uniquement accès à l'élection du parlement européen.

Rouge allumé : un problème d'écriture sur la bande magnétique de la carte a été détecté, la carte est illisible, défectueuse ou mal introduite. Un message d'erreur est affiché à l'écran (comme illustré ci-dessous) et un signal sonore est diffusé. Le Président peut réessayer de valider la même carte ou changer de carte.

URNE PRETE  
**CARTE ILLISIBLE**

Le Président remet la carte validée à l'électeur, lui permettant d'exprimer son vote.

Vert allumé : la carte introduite avait déjà été validée préalablement.

Nous obtenons le message suivant :

Pour une carte validée en mode national :

URNE PRETE  
**DEJA VALIDE NATIONAL**

Pour une carte validée en mode européen :

URNE PRETE  
**DEJA VALIDE EUROPE**

A ce stade, le président doit remettre la carte validée à l'électeur, lui permettant d'exprimer son vote.

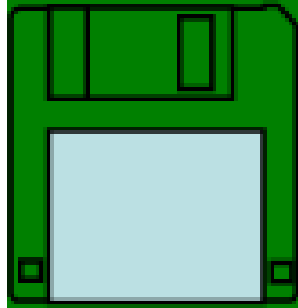
## 2. La machine à Voter

Le matériel et le câblage auront été préalablement installés et vérifiés par les préposés de l'administration communale, la veille de l'élection.

### 2.1. Procédure de démarrage de la machine à voter

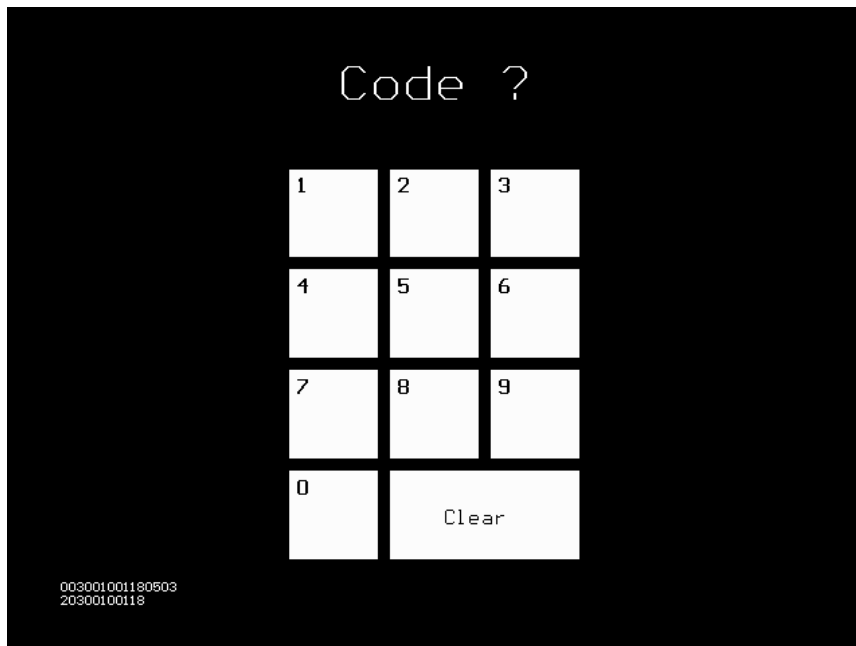
Vous avez reçu deux disquettes vertes et une disquette blanche pour le démarrage des machines à voter.

- a. Insertion d'une disquette d'installation (une des disquettes vertes) dans le lecteur de disquette de la machine à voter



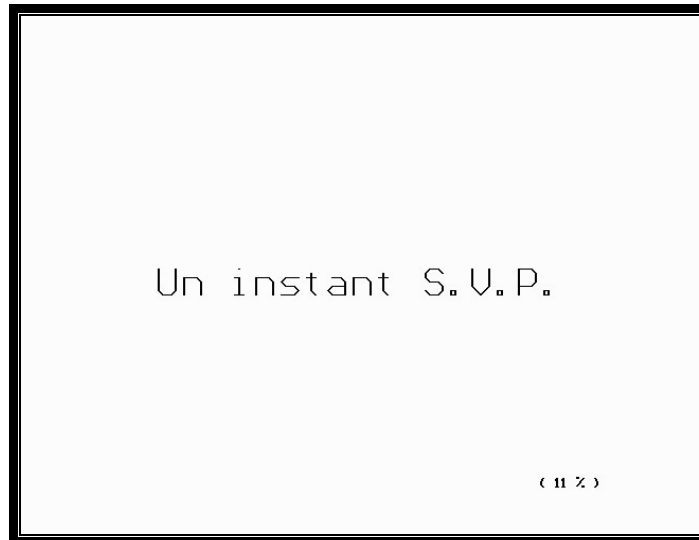
*Disquette Machine à voter*

- b. Mise sous tension de la machine à voter
- c. Installation automatique du programme
- d. Après +/- **1** minute : invitation à encoder le mot de passe (composé de 10 chiffres) à l'aide du crayon optique.



(En bas de l'écran à gauche : l'identifiant du bureau & l'identifiant de la disquette de démarrage)

- e. Après acceptation du mot de passe, l'écran suivant apparaît :



En région bruxelloise, ce message sera affiché dans les deux langues régionales (FR/NL).

## 2.2. Cas particuliers lors du démarrage de la machine à voter

### 1. La disquette est introduite à l'envers

Rien ne marchera.

Retirez-la, et introduisez-la dans le bon sens.

### 2. La disquette introduite est défectueuse ou illisible

Si la disquette introduite est défectueuse ou provient d'une autre source que le SPF Intérieur, l'écran restera noir et aucun message ne s'affichera à l'écran. La bonne disquette devra être utilisée.

### 3. Une coupure de courant survient

Contrairement à ce qui est souhaité pour l'urne, la disquette de démarrage ne doit pas rester dans le lecteur de la machine à voter. Il faudra donc éteindre chaque machine et relancer la procédure de démarrage (lorsque le courant sera revenu !!!).



## **V. DEROULEMENT DE L'ELECTION**

### **1. Déroulement normal**

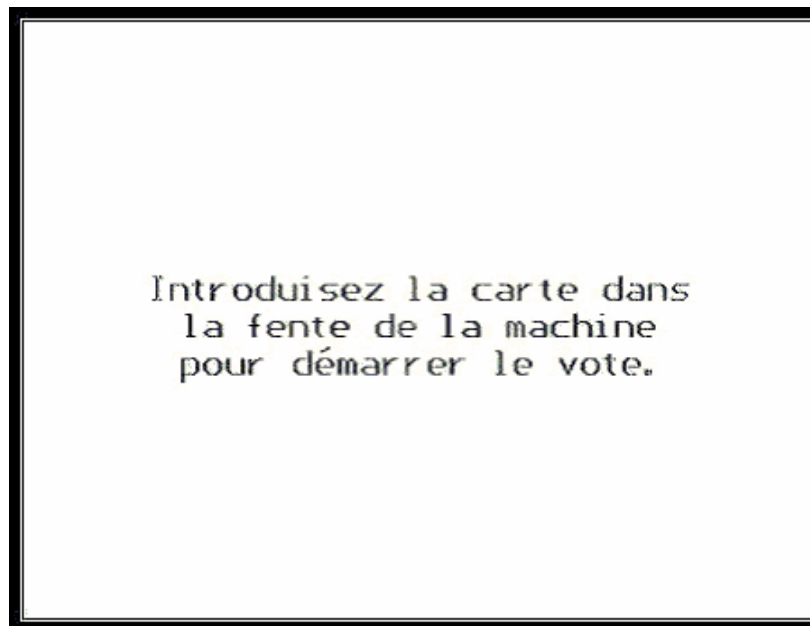
#### **1.1. L'entrée de l'électeur dans le bureau de vote**

L'électeur entre et remet sa carte d'identité ainsi que sa convocation. En échange, après contrôle et pointage, il reçoit une carte magnétique validée.

#### **1.2. L'électeur entre dans l'isoloir**

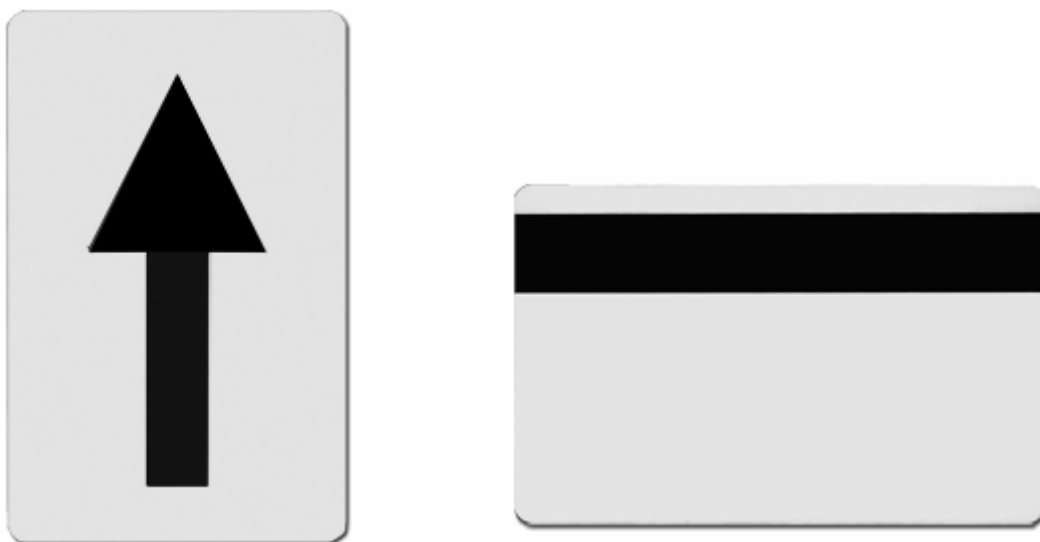
L'électeur est invité à introduire sa carte de vote (carte magnétique). Cette carte aura préalablement été validée par le président du bureau de vote (ou l'un de ses assesseurs).

**En région bruxelloise, un écran supplémentaire sera affiché, demandant à l'électeur de choisir la langue dans laquelle il souhaite continuer (FR/NL).**



La machine à voter est maintenant prête et vous pouvez retirer la disquette du lecteur.  
En région bruxelloise, ce message sera affiché dans les deux langues régionales (FR/NL).

**a. Insertion d'une carte magnétique**



L'électeur introduit sa carte magnétique dans le lecteur prévu, en plaçant la flèche située sur cette carte vers l'avant et vers le haut.

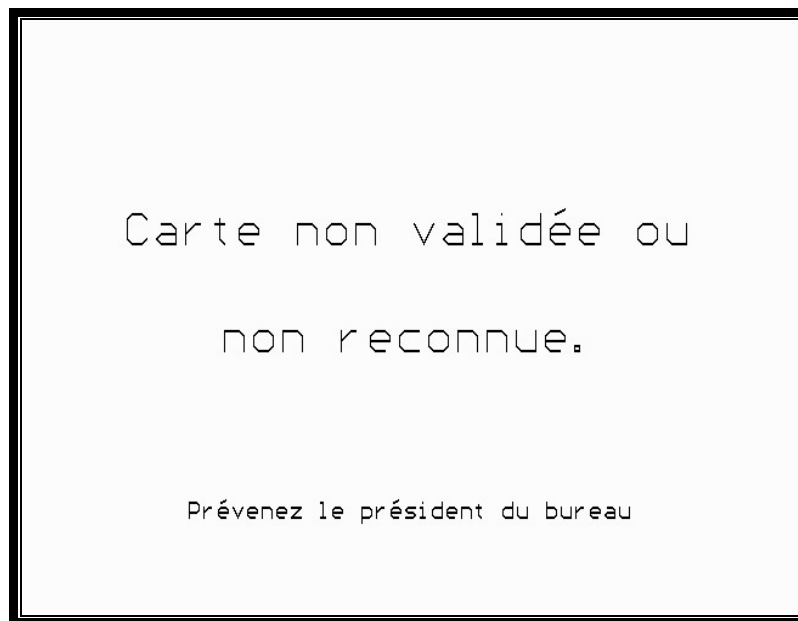


**b) Le programme analyse le contenu de la carte.**

1) La carte n'est pas reconnue.

a) Le contenu de la carte magnétique lu par la machine à voter ne correspond pas au bureau de vote.

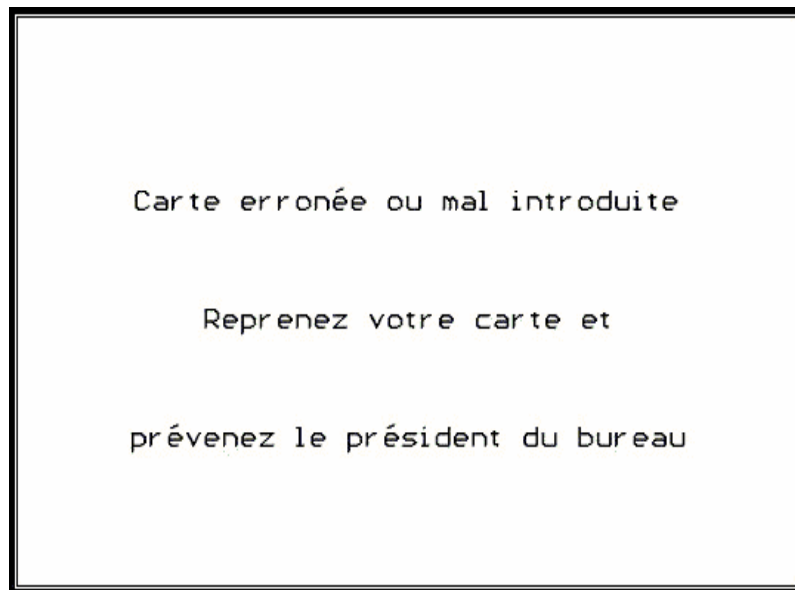
L'écran suivant apparaît, la carte est bloquée, un signal sonore est émis et les lumières sont allumées.



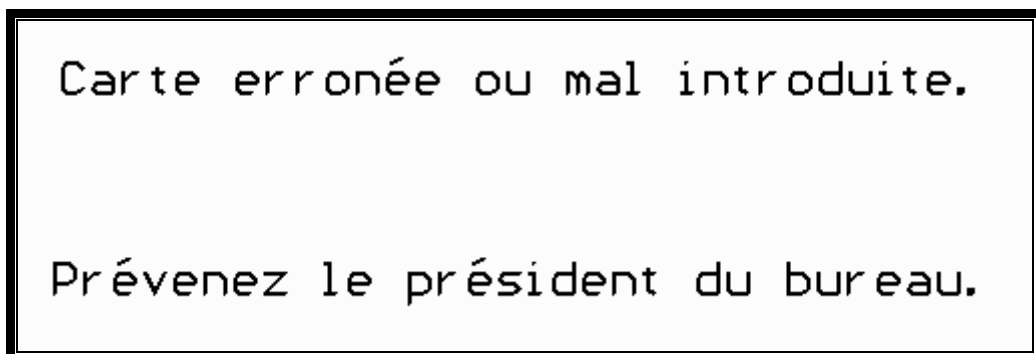
Seul le Président ou un assesseur peut débloquer la carte (en utilisant le bouton poussoir rouge situé à l'arrière de la machine). Le Président ou l'assesseur détermine alors la nature d'incompatibilité de la carte et au besoin donne une nouvelle carte à l'électeur.

b) La machine à voter n'a pas su lire la carte

L'écran suivant apparaît, la carte est éjectée.



Si ce phénomène est observé 3 fois de suite, l'écran suivant apparaît, la carte est bloquée, un signal sonore est émis et les lumières sont allumées.



## 2) Carte acceptée par la machine à voter

### a) Présentation des listes pour le parlement européen

PARLEMENT EUROPEEN		
Appuyez sur une liste ou sur vote blanc		
1 CDH	7 PS	18 FNB
2 FN	12 CDF	20 PTB+
4 MR	14 R. W. F.	Vote blanc
5 ECOLO	16 MAS	

L'électeur choisit une liste, à l'aide du crayon optique, ou peut exprimer un vote blanc.

Dans le cas d'un vote blanc, l'électeur est invité à confirmer ou non son choix :

PARLEMENT EUROPEEN	
Vous avez voté blanc. Annulez ou confirmez.	
Appuyez ici pour annuler votre vote blanc	Appuyez ici pour <b>confirmer</b> votre vote blanc

Si l'électeur sélectionne une liste des candidats, l'écran correspondant à la liste choisie apparaît, permettant à l'électeur de réaliser son vote, ou de retourner vers l'écran de sélection des listes (option du bas de l'écran).

1 CDH
PARLEMENT EUROPEEN

		SUPPLEANTS	
1	Mme MILQUET Joëlle	1	M. LANGENDRIES Raymond
2	M. CROCHET Marcel	2	Mme VANDEUIVERE Claire
3	Mme DOYEN-FONCK Catherine	3	M. TANZILLI Antoine
4	Mme MATZ Vanessa	4	Mme SIGALAS-STAMATI Ekaterini
5	Mme MANANDISE Fabienne	5	M. MATHIJSEN Marc-Antoine
6	M. FASSI - FIHRI Hamza	6	Mme TRAVERSA-NYSSENS Clotilde
7	Mme LEBOUTTE-DETELLE Marie-Paule		
8	M. LUTGEN Benoît		

Appuyez ici pour retourner vers les autres listes

L'électeur peut voter pour un ou plusieurs candidats effectifs et/ou un ou plusieurs candidats suppléants et/ou pour le vote en tête de liste.



1	Mme MILQUET Joëlle
2	M. CROCHET Marcel
3	Mme DOYEN-FONCK Catherine
4	Mme MATZ Vanessa
5	Mme MANANDISE Fabienne
6	M. FASSI - FIHRI Hamza
7	Mme LEBOUTTE-DETELLE Marie-Paule
8	M. LUTGEN Benoît

## SUPPLEANTS

1	M. LANGENDRIES Raymond
2	Mme VANDEUIVERE Claire
3	M. TANZILLI Antoine
4	Mme SIGALAS-STAMATI Ekaterini
5	M. MATHIJSEN Marc-Antoine
6	Mme TRAVERSA-NYSSENS Clotilde

Appuyez ici pour annuler votre vote

Appuyez ici pour **confirmer** votre vote

Pendant la sélection des candidats, l'électeur peut annuler son vote (réapparition de l'écran de sélection des candidats initial sans qu'aucun candidat ne soit sélectionné) ou confirmer son vote et ainsi passer à l'élection suivante.

Un candidat peut être désélectionné individuellement, en cliquant sur le nom ou le numéro de celui-ci.

Remarque :

- ✓ le vote tête de liste : seul la boule permet la sélection de celui-ci.
- ✓ Les candidats et suppléants : l'ensemble de la zone candidats et le chiffre sont sensibles à la sélection et désélection

b) Présentation des listes du Parlement Wallon ou Bruxellois.

PARLEMENT WALLON		
Appuyez sur une liste ou sur vote blanc		
1 CDH	7 PS	20 PTB+
2 FN	12 CDF	21 VIUANT
4 MR	14 RWF	Vote blanc
5 ECOLO	18 FNB	

Remarque : en région bruxelloise, un autre écran permet à l'électeur de sélectionner le collège pour lequel il veut exprimer un vote.

Lorsqu'un collège est choisi, les listes du collège sont affichées et le reste de la procédure se déroule de manière identique à la première élection.

Cette seconde élection se déroule de manière identique à la première élection.

1. *Sélection d'une liste ou vote blanc (+ confirmation)*
2. *Manifestation du vote (+ validation)*



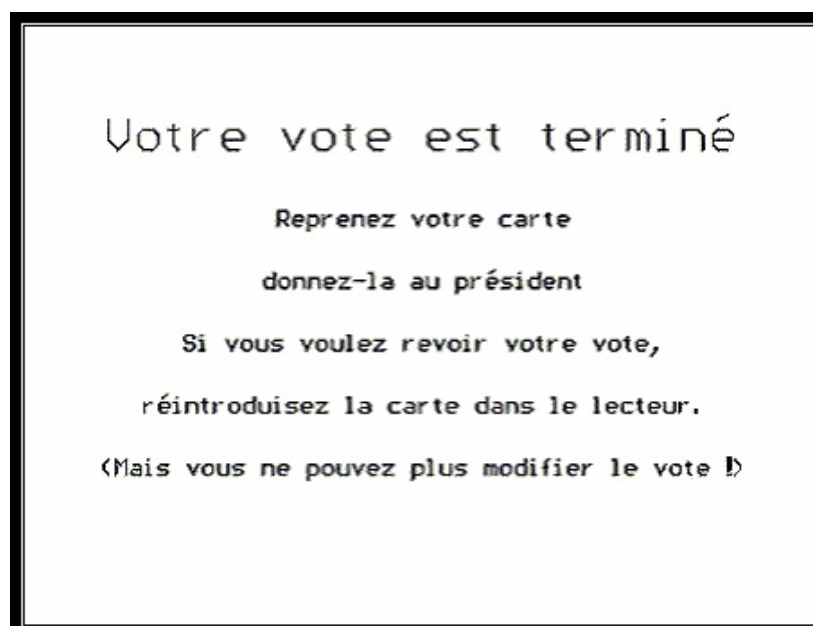
Si l'électeur choisit le Collège électoral Néerlandais, après avoir voté pour le parlement de la région bruxellois, il obtiendra les listes lui permettant de voter pour les membres bruxellois du conseil flamand.

Membres bruxellois du Parlement Flamand		
Appuyez sur une liste ou sur vote blanc		
3 VLD VIVANT	9 <b>GRÖEN!</b>	14 BELG. UNIE-BUB
6 sp. a-spirit	10 VLAAMS BLOK	Vote blanc
8 CD&V / N-VA	13 VDB	

La procédure de vote est identique à celle des votes précédents.

c) Une fois le vote validé, celui-ci est inscrit sur la carte magnétique et celle-ci est rendue à l'électeur.

L'écran suivant apparaît :



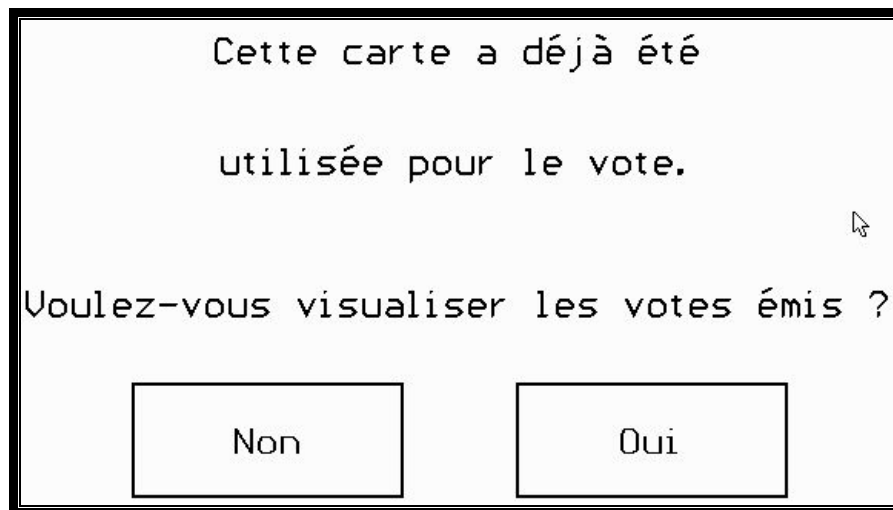


### **3. Relecture d'une carte**

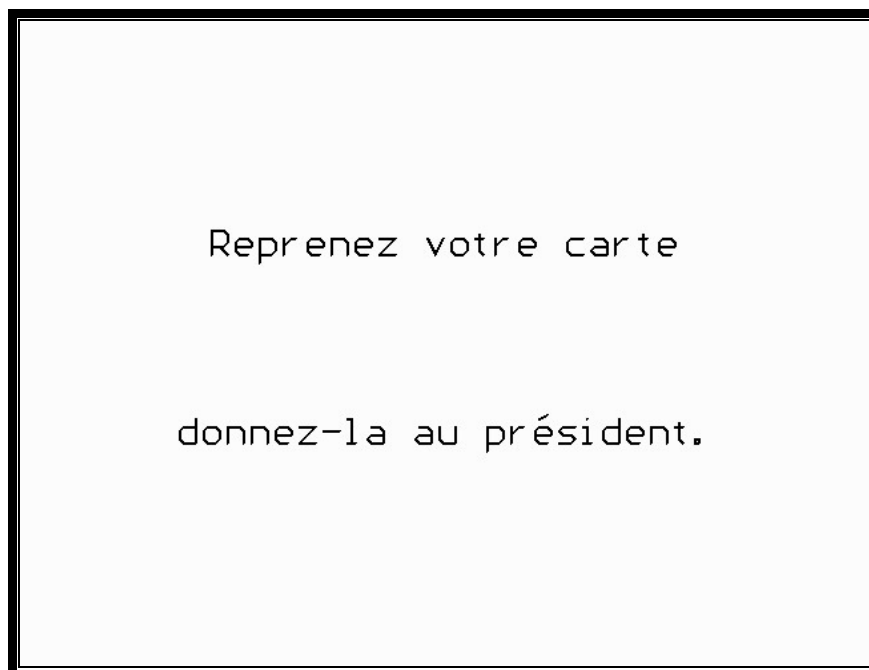
a) Une fois la carte rendue à l'électeur, il est possible de re-visualiser le vote enregistré en réintroduisant la carte dans la machine à voter.

Cette opération ne modifie en rien le contenu de la carte magnétique.

Dans le cas où l'électeur introduit une carte contenant un vote exprimé, l'écran suivant apparaît :



Si confirmé, les deux scrutins seront présentés à l'électeur (la lumière verte est allumée tout le long de la visualisation). La carte est éjectée automatiquement après quelques instants.



b) L'électeur se rend alors vers l'urne et présente sa carte magnétique au Président où un assesseur désigné par le bureau de vote.

c) Après avoir vérifié qu'aucune marque n'a été apportée sur la carte magnétique, le Président ou l'assesseur rend la carte à l'électeur.  
La carte magnétique sera introduite dans le lecteur de cartes, situé sur la face supérieure de l'urne.

d) La carte d'identité de l'électeur ainsi que sa convocation estampillée lui sont remises.

## 2. CAS PARTICULIERS – Problèmes durant le vote

### 2.1. Coupure de courant

Grâce aux batteries de secours, les opérations en cours sur l'urne au moment de la coupure de courant peuvent se terminer. En effet, les batteries permettent de continuer l'élection durant 15 secondes (un décompte est audible pendant cette période). Ce temps est largement suffisant pour terminer la lecture ou la validation d'une carte. Si durant ce temps, le courant revient, l'urne repart normalement. Si la coupure de courant survient lors du démarrage de l'urne, ou dépasse 15 secondes, vous devrez relancer la procédure d'ouverture (voir point ci-dessous). Si la disquette est restée dans l'urne et la prise secteur branchée, le démarrage se fera de lui-même lorsque le courant reviendra.

Si l'urne a déjà enregistré des résultats, le programme demandera de ré encoder le mot de passe :

ENTREZ VOTRE CODE  
.  
.  
.  
.  
.  
.  
.  
.  
.  
.

Ensuite apparaîtra l'écran :

ENTREZ VOTRE CHOIX  
1. OUVERTURE

Après avoir appuyé sur la touche 1 du pavé numérique, l'écran suivant apparaîtra :

XXX VOTES PRESENTS  
REPRISE OUI / NON

Vous devez répondre **OUI**. L'élection reprendra son cours normal.

Si par mégarde vous répondez **NON**, le programme demandera s'il faut réinitialiser l'urne (effacer tous les votes enregistrés).

REINITIALISATION ?  
OUI / NON

Si vous répondez **NON**, l'écran

ENTREZ VOTRE CHOIX  
1. OUVERTURE

réapparaît et vous pouvez alors continuer la procédure normale.

Si vous répondez **OUI**, le programme demande de ré encoder le mot de passe pour réinitialiser l'urne.

ENTREZ VOTRE CODE  
.  
.  
.  
.  
.  
.  
.  
.  
.  
.

Si le mot de passe est introduit est correct, l'écran suivant apparaît :

REINITIALISATION EN  
COURS

les compteurs sont remis à zéro et l'urne sera prête à recevoir des votes, mais vous devrez relire les cartes magnétiques déjà enregistrées.

## **2.2. *Quelqu'un appuie sur une touche du pavé numérique***

1°) *la touche 2 « CLOTURE »*

Cette commande ne peut être utilisée que lorsque l'élection est terminée. Si vous appuyez par mégarde sur cette touche, le message « CLOTURE OUI/NON ? » s'affiche sur l'écran de l'urne. Cette commande sera annulée en choisissant la touche « NON ».

CLOTURE  
OUI / NON

2°) *la touche 0, 3, 5, 8*

Voir I.1.2.1 : Description du matériel : Page 5.

## **2.3. *La lampe rouge de la valideuse s'allume***

Cela se produit lorsqu'une carte ne peut être validée. Il faut alors vérifier que la carte a bien été introduite. Si après réintroduction correcte de la carte, la lampe reste rouge, c'est que la carte est défectueuse. *Cette carte doit être annulée, mise de côté et comptabilisée.* Si le problème perdure, il faut contacter le responsable communal de votre commune.

## **2.4. *La lampe verte de la valideuse s'allume***

Cela se produit lorsqu'une carte a déjà été validée. Le préposé peut remettre cette carte à un électeur.

## **2.5. *Deux cartes ont été introduites trop rapidement dans l'urne***

Le lecteur de cartes magnétiques de l'urne est prévu pour le passage d'une seule carte à la fois. Cependant, si l'utilisateur introduit trop rapidement une seconde carte dans le lecteur alors que la première s'y trouve toujours, les deux cartes sont éjectées. Il suffit de les introduire une à une.

Pour éviter ce genre de problème, il suffit de se baser sur l'affichage lumineux :

- ✓ La lampe rouge signifie : ATTENDRE
- ✓ La lampe verte signifie : PRET.

Un signal sonore lié à la lampe verte indique également quand l'urne est prête à enregistrer un nouveau vote.

## **2.6. L'urne éjecte la carte**

CARTE ILLISIBLE

Il y a lieu de vérifier que la carte a été introduite dans le bon sens.

Si l'éjection persiste, la carte est probablement défectueuse ou démagnétisée, l'électeur doit recommencer toute la procédure de vote avec une nouvelle carte.

**Cette carte doit être annulée, mise de côté et comptabilisée.**

La carte ne peut pas avoir été validée par le bureau de vote !!! (voir ci-dessous).

## **2.7. L'urne affiche le message « MAUVAISE ELECTION »**

La carte que l'urne tente de lire, n'est pas une carte provenant de votre bureau de vote. Elle provient soit d'une autre élection, soit d'un autre bureau de vote.

## **2.8. Problème avec la machine à voter**

a) Un électeur tente de voter sur le terminal avec une carte magnétique non validée par le bureau de vote.

Si un électeur tente de voter avec sa carte de banque, ou tout autre carte magnétique non validée par le bureau de vote, un message apparaît sur l'écran de la machine à voter :

Carte non validée ou  
non reconnue.

Prévenez le président du bureau

Ce message est couplé d'un beep sonore et de l'allumage des deux lampes (**verte** et **rouge**) situées à l'arrière de la machine à voter. La carte en question reste bloquée dans le terminal.

Le Président doit alors la débloquent manuellement en appuyant sur le bouton poussoir rouge (à l'arrière du terminal).

b) Redémarrage d'une machine à voter pendant l'élection

Si une machine à voter doit être redémarrée en cours d'élection, suite à un problème matériel ou une coupure de courant, il faut utiliser une des deux disquettes vertes et recommencer la procédure de démarrage (cfr point 1).



## **VI. Clôture de l'élection**

Les opérations de vote terminées, le bureau fermé, les résultats doivent être transférés sur les disquettes.

### **1. a) Clôture de l'urne**

#### **1.1. Procédure**

Lorsque vous voulez clôturer le vote, vous devez clôturer l'urne, le logiciel vérifie la présence d'au moins 11 votes (évitant des erreurs de manipulation lors de l'ouverture).

Pour lancer la procédure de clôture :

**Appuyer sur la touche « 2 » du clavier**

CLOTURE OUI / NON
----------------------

Ce message est destiné à prévenir une erreur de manipulation.

- ✓ Si « Oui » : un second message demande d'encoder le mot de passe.
- ✓ Si « Non » : l'urne repasse en mode élection, en affichant le message « OPERATION RELANCEE ».

Poursuite de la clôture :

Le mot de passe (composé de 10 chiffres) préalablement introduit, doit être réintroduit.

ENTREZ VOTRE CODE . . . . .
--------------------------------

**Conseil** : durant toute l'élection, le Président du bureau conservera le mot de passe dans l'enveloppe d'origine.

**ATTENTION – après cette manipulation, il n'est plus possible de rouvrir l'élection**

Si le mot de passe est conforme : l'opération continue et les résultats de l'élection seront transférés par l'urne sur TOUTES les disquettes.

Si le mot de passe n'est pas conforme : le Président pourra renouveler l'encodage encore à deux reprises. Si le mot de passe n'est toujours pas conforme après ces deux essais, l'urne retourne dans le mode dans laquelle elle se trouvait précédemment, et l'urne ne sera pas clôturée.

Le message suivant apparaît alors à l'écran, pendant que les résultats sont transférés sur la disquette placée dans le lecteur de l'urne.

URNE EN COURS  
DE FERMETURE

Pendant ce temps, les lampes verte et rouge situées sur l'urne se mettent à clignoter.

**NE PAS RETIRER la disquette, ni appuyer sur le clavier pendant l'apparition de ce message**

Un message est affiché demandant d'insérer la disquette portant le même numéro que celle ayant été utilisée lors de l'ouverture de l'urne. Normalement, la rouge. Une autre si un problème a été rencontré avec la rouge.

L'ordre d'insertion des disquettes doit être respecté.

Au cas où la première sauvegarde a été réalisée sur une autre que la 1 (la rouge), l'urne demandera d'insérer la disquette 2 (la blanche).

INSEREZ DISQUETTE 1  
ET PRESSEZ TOUCHE

L'opération d'écriture prendra environ **1min. 30**.

Cas particulier :

Si une disquette destinée à recevoir des données est protégée contre l'écriture, l'écran suivant est affiché :

DEPROTEGEZ DISQUETTE  
PRESSEZ UNE TOUCHE

Il faudra déplacer le petit loquet de sécurité se trouvant sur la disquette.

**IMPORTANT** : 2 disquettes doivent passer dans l'urne, l'une après l'autre, lorsqu'elles sont demandées par la machine. Ceci afin de créer 2 disquettes identiques, et comprenant chacune les résultats du scrutin.

Si une disquette est défectueuse, l'urne ne pourra l'identifier, et écrire dessus. Elle redemandera la même disquette à 3 reprises. Et si cela n'a pas fonctionné, passera à une autre. Continuez en suivant les instructions et les numéros demandés par l'urne. Les disquettes 3 et 4 sont les disquettes vertes.

Le numéro de la disquette est inscrit sur l'étiquette :

- ✓ 1. Rouge
- ✓ 2. Blanche
- ✓ 3. Verte
- ✓ 4. Verte.

L'écran affiche le total des votes. Prenez note de cette valeur, vous en aurez besoin pour remplir votre PV. Tant qu'elle sera sous tension, l'urne vous communiquera le nombre de votes enregistrés :

Dans un premier temps :

X VOIX PRESENTES  
VOTE CLOTURE

Dans un second temps :

X VOTES NATIONAL  
VOTE CLOTURE

Dans un troisième temps :

X VOTES EUROPEENS  
VOTE CLOTURE

Et ainsi de suite en boucle

Remarque : si vous avez éteint le matériel, mais que vous avez oublié de relever le compteur afin de remplir votre PV, il vous suffit de redémarrer l'urne avec une des disquettes dans le lecteur, et automatiquement elle reviendra dans le même état que juste avant la coupure. C'est-à-dire : urne clôturée, et le compteur s'affichera à nouveau sur l'écran, comme indiqué ci-dessus.

A ce stade, le processus de clôture de l'urne est terminé. Les disquettes résultant de la clôture de l'urne doivent être transmises pour effectuer la totalisation.

[Remarque : Pendant la procédure de clôture, un élément de sécurité supplémentaire est ajouté à la disquette. Cet élément de sécurité permet lors de la totalisation de vérifier si le contenu de la disquette n'a pas été modifié pendant le transport!](#)

Mise sous enveloppe

- ✓ Mettez les disquettes dans une enveloppe
- ✓ Les cartes magnétiques annulées dans une deuxième enveloppe
- ✓ Les cartes non utilisées (pas validées) dans une troisième enveloppe.

Reporter toutes les enveloppes citées au point précédent au bureau principal de canton.

## 1.2. Cas particuliers – problèmes durant la clôture de l'urne

### 1°) L'écran affiche le message « Déprotégez disquette »

La disquette est protégée en écriture, retirer la protection. Remettez la disquette et pressez ensuite une touche.

### 2°) La disquette est manquante dans le lecteur de l'urne

Le message suivant apparaît à l'écran

REMETTEZ DISQUETTE PRESSEZ UNE TOUCHE
--

## **2. b) Clôture de la Machine à voter**

### **2.1. Procédure**

1°) *Débranchez la prise secteur du terminal*

2°) *Débranchez la prise secteur de l'écran*