



VOCÊ SABIA?



ARRASTE PARA O LADO ♥

ENTENDA COMO VIRAR CRÉDITO KWH

Você injeta na rede e compensa depois: passo a passo.



1

PASSO A PASSO

GERE, INJETE E CONTABILIZE

1) Seus painéis geram energia em **kWh**. 2) Sua casa/negócio consome primeiro o que está gerando. 3) Se sobrar, o excedente é **injetado na rede**. 4) O medidor bidirecional registra **consumo (kWh)** e **injeção (kWh)**. 5) No fim do ciclo, a distribuidora faz o “balanço”: **consumo – injeção**. 6) Se a injeção for maior, vira **crédito em kWh** para os próximos meses. 7) Esses créditos têm validade de **60 meses**.



2

REGRAS ANEEL

APLIQUE A LEI 14.300

O net metering no Brasil é o **SCEE** (Sistema de Compensação de Energia Elétrica), do marco legal **Lei nº 14.300 (06/01/2022)**. A ANEEL regulamenta as regras operacionais (ex.: conexão, medição e faturamento) em normas como a **REN nº 1.000/2021**. Você não “vende” energia no SCEE: você **compensa kWh** (energia ativa) entre o que consumiu e o que injetou. Quando sobra crédito, ele pode ser usado em meses seguintes e, conforme modalidade, pode ser alocado para outras unidades com vínculo permitido. Pontos-chave que sempre caem na prática: **prazo do crédito = 60 meses** e a compensação é em **kWh**, não em “dinheiro na conta”



3

NA CONTA

VEJA UM EXEMPLO NUMÉRICO

Imagine um mês com **450 kWh** consumidos e **520 kWh** injetados. Balanço do mês: **$450 - 520 = -70 \text{ kWh}$** . Resultado: você zera a energia do mês e ainda guarda **70 kWh** de crédito. No mês seguinte, se consumir **380 kWh** e injetar **200 kWh**, o saldo seria **$380 - 200 = 180 \text{ kWh}$** . A distribuidora então abate **180 kWh** usando seus créditos: sobra **$70 - 180 = -110 \text{ kWh}$** ? Não: ela abate até o limite do seu crédito; você usaria **70 kWh** e ainda pagaria **110 kWh** líquidos. Moral da história: crédito funciona como “estoque” de **kWh**, com validade de **60 meses**.



SUSTENTA SOL NO CAMPO



QUER SIMULAR NA PRÁTICA?

Atendemos todo o Brasil

 **SIMULAR MINHA RENDA SOLAR**