|  |  |
| --- | --- |
| （1）充值金额 | 用户充值的金额 |
| （2）充值优惠比例 | 用户首冲或满送的优惠比例 |
| （3）优惠金额 | 用户充值优惠金额=充值金额(1) x充值优惠比例(2) |
| （4）层级常态打码倍数 | 用充值金额对应的需要打码的倍数（结合层级常态打码去理解） |
| （5）层级常态打码 | 层级常态打码=充值金额(1) x层级常态打码倍数(4)  例如:用户充值1000，用户所属的层级对应的打码倍数是2倍，则用户的常态打码为 1000\*2=2000 |
| （6）层级优惠打码倍数 | 用户充值优惠金额对应的打码倍数（结合层级优惠打码去理解） |
| （7）层级优惠打码 | 层级优惠打码=优惠金额(3) x层级优惠打码倍数(4)  例如:用户充值优惠了100元，优惠打码倍数为2倍，这时候优惠打码就是200 |
| （8）层级放宽打码比例 | 用户提现的时候给与放宽打码的比例 |
| （9）层级放宽打码 | 层级放宽打码=（层级常态打码(5)+层级优惠打码(7)）x层级放宽打码比例(8)  例如:用户冲1000元，常态打码2000，优惠打码 200， 放宽比例0.5，则最终用户需要取款需满2200\*0.5=1100的打码量 |
| （10）用户提现需要的打码 | 需要的打码=层级常态打码(5)+层级优惠打码(7) -层级放宽打码(9)  例如:按照上面的例子用户充值1000，常态打码2000，优惠打码200，放宽打码1100，  则用户提现需要的打码=2000+200-1100=1100 |
| （11）层级行政费率 | 用户在不满提现需要打码的情况下扣除的手续费比例 |
| （12）层级行政费 | 用户余额x层级行政费率(11) |
| （13）下注阀值（比率） | 阈值的设定初衷是为了区分恶意提现和正常玩的用户  情景1：  条件(按照上面的例子)：  用户充值1000, 优惠金额赠送100  提现时候需要的打码为1100（上面例子算出见(10)）,  用户设置阀值为0.5,  用户有效打码500,  用户余额50块  分析：  这时候用户有效打码500<1100\*0.5 首先行政费肯定是扣50\*0.5=25块，**假如用户取现系统收了25块费用就没后面什么事了，要是用户不取现这时候由于用户打码未超过阀值设定，则用户剩余的1100-500=600的打码需要累计到下次用户提现计算 （即这次未满打码为600）**  情景2：  条件(按照上面的例子)：  用户充值1000, 优惠金额赠送100  提现时候需要的打码为1100（上面例子算出见(10)）,  用户设置阀值为0.5,  用户有效打码600,  用户余额50块  分析：  这时候用户有效打码600>1100\*0.5 首先行政费肯定是扣50\*0.5=25块，**假如用户取现系统收了25块费用就没后面什么事了，要是用户不取现这时候由于用户打码已经超过阀值设定，则就用用户余额代替用户这次未满的打码（即这次未满打码为50）** |
| （14）有效打码 | 用户玩游戏产生的游戏打码（也称有效下注），每款游戏的有效下注计算方式不一样 |