

# WG信用联营 俱乐部招商

## 人人都是庄家

无需加盟费，只需购买信用分，即可拥有一个属于自己的俱乐部娱乐城!!!

助您冲刺春节黄金时机，机会只给第一个吃螃蟹的人，记得抢占先机哦!

人人坐庄时代即将到来!!!

【WG信用联营系统】【俱乐部】上线啦!!!

无需加盟费，只需购买信用分，即可拥有一个属于自己的俱乐部娱乐城!!!

助您冲刺春节黄金时机，机会只给第一个吃螃蟹的人，记得抢占先机哦!!!

**什么是俱乐部保证金?** 因为第三方游戏（包含WG体育）需要定期按比例缴付账单，为了防止坏账跑单或恶意消费，俱乐部需要缴纳一定保证金才能开通，保证金决定账单额度和可带入三方游戏额度（WG原生游戏和俱乐部游戏除外，即不受额度限制），所以缴纳的保证金越多，可带入第三方游戏的额度就越大；且账单结算后将自动扣除相应保证金，所以要不定期充入保证金，以保障俱乐部正常运转。

**计算公式：**俱乐部保证金 = 未结算账单 + (可带入三方+已带入三方) / 10

**简单理解：**保证金=信用联营系统俱乐部的信用分数，比例为1:10

2025年1月份首批盟主申请俱乐部最低保证金为：1000 [大约等于:138USDT]

2025年2月份以后盟主申请俱乐部最低保证金为：3000 [大约等于:416USDT]

## 一、俱乐部说明

1、什么是俱乐部：俱乐部是专门为传统线下庄家打造的信用平台（**将颠覆线下传统庄家**），让小庄家可以推给亲朋好友，由小庄家自负盈亏+赚取80-90%的利润

2、WG信用联营-俱乐部优势：

传统的信用系统不能玩第三方游戏（例如：真人、体育）等

**WG全新信用联营-俱乐部优势：**

(1)：支持第三方游戏（例如：真人、体育）等

(2)：支持朋友房间局对战（如：德州扑克、斗地主、炸金花、即将上线攒蛋等等）

(3)：俱乐部盟主支持一下独立运营功能：

①、自定义独立品牌LOGO

②、独立专属网址

③、多级管理员

④、独立客服

⑤、成员无上限

⑥、借款还款

⑦、独立APP包

⑧、支持所有第三方游戏

⑨、支持所有原生游戏

⑩、支持所有俱乐部游戏等

第二期还支持自助上下分、成员返水、成员返佣等一系列功能。

3、低门槛（保证金决定一切）：盟主只要缴纳一定保证金就能申请俱乐部，且盟主只要不断充值保证金就可以让成员游戏顺畅；也避免恶意人员白嫖或逃单。

**俱乐部成员可以直接进入所有的第三方游戏含真人**（第三方游戏带入金额和俱乐部保证金固定10:1，即当前可用保证金200，则成员最多可带入2000到第三方游戏，以免产生坏账）；

而进入俱乐部原生对战游戏和WG原生游戏则不受保证金限制（即可任意进入，允许合理的坏账）。因为俱乐部对战和WG原生游戏不受保证金限制，因此俱乐部盟主主要注意控制游戏分数。

4、**分成比例**：因为俱乐部由盟主自负盈亏+催收缴费，所以盟主可以赚取80-90%的利润；但不同游戏类型站长和盟主的分成比例有所不同，第三方游戏和俱乐部原生对战游戏分成比例20%和80%（即盟主占80%收益），WG原生游戏则站长和盟主分成比例为10%和90%（即盟主占90%收益）

5、**大大提高信任度**：因为传统线下庄家所发展的成员都是熟人，有很强的信任基础，他们对成员的身家资产也很熟悉，一般庄家都可以给下级成员开出较大的借款额度（10万身家的人可能只会在线充值500，但熟人线下可能授信5万额度），所以能大大的提高信任度。俱乐部的额度授信、借款金额、大额上下分都只是盟主与俱乐部成员之间的账本记录，因为保证基金会限制第三方游戏带量，成员要大量大额的参与到第三方游戏，则盟主就要不断的充值保证金和向成员催收欠款即可，所以俱乐部成员的上下分、借款和还款都可以视为俱乐部和站内的充值和提现。

6、**彻底解决支付痛点**：因为俱乐部都是熟人与熟人直接相互推广，所以不受牌照限制；且充值和提现都是熟人与熟人之间线下转账，也不存在银行风控限制。

注：我司与**电子钱包【C币】**有深度合作，大型俱乐部盟主可以向我司协助申请**C币电子钱包商户**

7、**盟主与站长是的关系**：联营合作关系

**俱乐部和娱乐城之间关系**：俱乐部和娱乐城之间完全隔离。

**俱乐部成员和娱乐城会员之间关系**：俱乐部成员和娱乐城会员之间完全隔离。

## 二、申请俱乐部教程

1、**如何快速申请俱乐部**：

联系站长申请

站长联系方式： Telegram: @C788N

站长联系方式：旺旺商聊号： 333312

2、**娱乐城前端审核申请俱乐部**：

进入娱乐城注册账户，充值保证金，提交申请时冻结保证金，拒绝时原路退还。

申请入口：大厅--我的一--申请俱乐部--填写对应信息即可申请。

申请后需要联系站长审核，站长审核后才能正式开启俱乐部。

### 三、俱乐部各类名词说明和详细规则解释

**1、俱乐部保证金：**什么是俱乐部保证金？因为第三方游戏（包含WG体育）需要定期按比例缴付账单，为了防止坏账跑单或恶意消费，俱乐部需要缴纳一定保证金才能开通，保证金决定账单额度和可带入三方游戏额度（WG原生游戏和俱乐部游戏除外，即不受额度限制），所以缴纳的保证金越多，可带入第三方游戏的额度就越大；且账单结算后将自动扣除相应保证金，所以要不定期充入保证金，以保障俱乐部正常运转。

**计算公式：**俱乐部保证金 = 未结算账单 + (可带入三方+已带入三方) / 10

**举例说明：**某俱乐部已缴纳5000保证金，当前未结算账单是1000，则已带入三方游戏和可带入三方游戏的最大额度是： $(5000-1000)*10 = 40000$

**2、已带入三方游戏：**已带入三方游戏额度是指俱乐部携带余额到第三方游戏（包含WG体育）的所有成员金额的总和（不含WG原生游戏和俱乐部游戏）

**计算公式：**已带入三方游戏额度 = A成员带入三方游戏的余额+B成员带入三方游戏的余额+...+N成员带入三方游戏的余额。

**举例说明：**某俱乐部有A、B和C三名成员，其中，A带着100余额到第三方游戏，B带着300余额到第三方游戏，则该俱乐部已带入三方游戏为： $100+300=400$

**3、可带入三方游戏额度：**是指俱乐部当前未进入第三方游戏（包含WG体育）的成员未来可以携带余额第三方游戏的额度总和（不含WG原生游戏和俱乐部游戏），即可用保证金\*10

**计算公式：**可带入三方游戏额度 = (俱乐部保证金 - 未结算账单) \* 10 -

已带入三方游戏额度 = 可用保证金 \* 10

**举例说明：**某俱乐部已缴纳500保证金，当前未结算账单是100，有A、B和C三名成员，其中，A已带着100余额到第三方游戏，则当前俱乐部可带入三方游戏的总额度为： $((500-100)*10) - 100 = 3900$ ，即B和C成员未来最多可带入3900的余额到第三方进行游戏

**4、已占用：**是指已占用的保证金，是当前未结算账单和已带入三方游戏（包含WG体育）两者已占用保证金的总和（即当前不可直接提现的保证金）

**计算公式：**已占用保证金 = 未结算账单 + 已带入三方/10

**举例说明：**某俱乐部已缴纳500保证金，当前未结算账单是100，有A、B和C三名成员，其中A已带着400余额到第三方游戏，则当前俱乐部已占用保证金为： $100 + (400/10) = 140$

5、可用保证金：是指当前俱乐部保证金扣除未结算账单和已带入三方游戏（包含WG体育）两者后剩余保证金数量（即可直接提现）。可用保证金决定成员未来可以带入第三方游戏的总额度，所以可用保证金越多，成员可带入三方游戏的额度就越大。

**计算公式：**可用保证金 = 俱乐部保证金 - 未结算账单 - 已带入三方/10 = 可带入三方游戏额度/10

**举例说明：**某俱乐部已缴纳500保证金，当前未结算账单是100，有A、B和C三名成员，其中，A已带着400余额到第三方游戏，则当前俱乐部可用保证金为： $500-100 - (400/10) = 360$ ，即当前俱乐部可带入三方游戏额度为： $360*10=3600$

6、可用比例：是指当前俱乐部可用保证金除以俱乐部保证金的百分比。

**计算公式：**可用比例 = 可用保证金 / 俱乐部保证金

**举例说明：**某俱乐部已缴纳500保证金，当前可用保证金300，则可用比例为： $300 / 500 * 100\% = 60\%$

7、单会员三方游戏最大带入：是指当前俱乐部单个成员未来可以携带余额进入第三方游戏（包含WG体育）的最大额度（不含WG原生游戏和俱乐部游戏）。

**重要提示**（1）单会员进入第三方游戏的额度并不是越大越好，而是根据俱乐部实际需要，防止单个会员占满整个俱乐部的三方游戏额度，导致影响其他成员的体验。（2）成员到第三方游戏结束后，要提醒其正常返回大厅释放额度，以免中途异常退出继续占用额度。

**举例说明：**某俱乐部A成员当前余额1000，该会员三方游戏最大带入为600（假设俱乐部可用保证金充足），则A成员最多只能携带600到第三方游戏（剩余400留在大厅）；若俱乐部当前可用保证金30（即整个俱乐部可带入三方游戏只剩300），则A成员最多只能携带300到第三方游戏（剩余700留在大厅）

8、专属网址：是与俱乐部品牌一对一绑定的网址，只有通过该网址才能正常访问俱乐部，且系统自动为俱乐部准备了多个专属网址（建议保存收藏）以便未来备用；若全部专属网址都无法打开，请联系客服添加新的网址。

9、是否允许借款：是指当前俱乐部是否可以借款给下级成员，即先游戏后付款结算，建议根据每个成员的信誉和实力进行配置，以免成员恶意坏账。

10、借款总额度：是指当前俱乐部可以借款给下级成员的总额度；若额度不够用时，可向下级会员催收来收回额度，也可主动联系客服提高借款总额度，以便满足日常运营需要。

**举例说明：**某俱乐部借款总额度是1,000,000，则该俱乐部所有成员的借款总额为1,000,000

**11、俱乐部已借款：**是指俱乐部下级所有成员已向俱乐部借款金额的总和（即俱乐部成员的借款额度）。

**计算公式：**俱乐部已借款=A的借款额度+B的借款额度+……+N的借款额度。

**12、借款比例：**是指已借款除以借款总额度的百分比。计算公式：借款比例=已借款/借款总额度\*100%

**举例说明：**某俱乐部的借款总额为2000，已借款800出去，则借款比例为：800/2000=40%

**13、可借款：**是指俱乐部借款总额度减去下级所有成员已借款金额（即剩余额度）

**计算公式：**可借款=借款总额度-已借款

**举例说明：**某俱乐部的总借款额度为1000，下级所有成员已借款300，则可借款为：1000-300=700

**14、单会员最大借款额度：**是指当前俱乐部单个成员最大借款的额度，所有下级成员的授信额度都必须小于等于此金额；用于防止人工操作失误或恶意配置导致产生不必要的账单，所以不是越大越好，而应适当配置（建议设置为人均借款的2倍）

**举例说明：**某俱乐部借款总额为1,000,000，单会员最大借款额度设置5000，则俱乐部成员A最大的借款额度必须≤5000，即A的的借款额度只能设置在0-5000；若单会员最大借款额度原来5000想缩小为4000，而当前已有会员借款额度为5000，则必须手动把所有会员的借款额度都调整为4000或以内，才能再去

**15、借款中人数：**是指当前俱乐部成员属于已借款且还未还清的人数。

**16、人均借款：**是指当前俱乐部已借款总金额除以借款中人数后的平均值；用于帮助分析设定单会员最大借款额度。

**计算公式：**人均借款=已借款总金额 / 借款中人数。

**17、累计借款：**是指有史以来累计借款金额的总和。

**18、累计还款：**是指有史以来累计还款金额的总和。

**19、盟主账号：**是指俱乐部的创始人，盟主账号不允许投注，拥有俱乐部最高权限，且一旦创建无法修改或转让。

**20、是否禁止管理员投注：**是指是否禁止俱乐部非成员角色参与游戏下注（即副盟主和堂主等角色）

**21、是否开放注册：**是指是否对外展示俱乐部的注册入口（是否允许外部人员注册），所有注册都必须由俱乐部管理员逐一审核

**22、结算周期：**是指俱乐部账单的结算周期，且推广返佣和个人返利的结算周期与账单一致；有三种结算周期

①：**日结**（即每天凌晨2点开始结算）

②：**周结**（每周一凌晨2点开始结算）

③：**月结**（每月1日凌晨2点开始结算）

**23、第三方游戏账单：**是指结算周期内，俱乐部所有成员在第三方游戏（包括WG体育）亏损总额的一定比例为三方账单金额（即俱乐部第三方游戏盈利部分的20%），盟主需要充值保证金来交收该账单；若成员没有亏损则不产生账单，即账单金额为0

**计算公式：**第三方账单 = 俱乐部第三方游戏盈利 \* 20%

**举例说明：**某俱乐部成员A、B、C，结算周期后在第三方游戏中A输了1000，B输了200，C赢了400，则俱乐部需要缴纳第三方账单金额为（1000+200-400）\*20%=160（俱乐部实际收益则是（1000+200-400）\*80%=640）

**24、原生游戏账单：**是指结算周期内，俱乐部所有成员在WG原生游戏（WG体育除外）亏损总额的一定比例为原生游戏账单金额（即俱乐部WG原生游戏盈利部分的10%），盟主需要充值保证金来交收该账单；若成员没有亏损则不产生账单，即账单金额为0

**计算公式：**原生游戏账单 = 俱乐部原生游戏盈利 \* 10%

**举例说明：**某俱乐部成员A、B、C，结算周期后在原生游戏中A输了1000，B输了200，C赢了400，则俱乐部需要缴纳第三方账单金额为（1000+200-400）\*10%=80（俱乐部实际收益则是（1000+200-400）\*90%=720）

**25、俱乐部游戏账单（房间局）：**因为俱乐部游戏都是成员与成员直接进行对战，俱乐部每一局游戏都会固定抽取胜利方所赢金额的2%作为俱乐部的收益，所以结算周期内，俱乐部所抽取的收益总额的一定比例为俱乐部游戏账单金额（即俱乐部俱乐部收益部分的20%），盟主需要充值保证金来交收该账单。

**计算公式：**俱乐部游戏账单 = 每一局胜利方所赢金额\*2% \* 20%

**举例说明：**某俱乐部成员A、B、C一起对战，某一局游戏中A赢了800（B输给A500，C输给A300），则俱乐部需要缴纳俱乐部游戏账单金额为800\*2%\*20%=3.2（俱乐部实际收益则是800\*2%\*80%=12.8）

**26、本期账单：**是指同一个结算周期内第三方游戏账单、原生游戏账单、俱乐部游戏账单三者的总和

**27、交收比例：**是指俱乐部所盈利金额中需要支付平台费用的比例（即账单比例），其中，三方游戏、原生游戏和俱乐部游戏的交收比例均不同。

**28、三方游戏交收比例：**是指俱乐部在第三方游戏盈利金额中需要支付平台费用的比例（即账单比例），固定为20%。

**29、原生游戏交收比例：**是指俱乐部在WG原生游戏盈利金额中需要支付平台费用的比例（即账单比例），固定为10%。

**30、俱乐部游戏交收比例：**是指俱乐部在俱乐部游戏抽取的收益中需要支付平台费用的比例（即账单比例），固定为20%。

**31、三方游戏输赢：**是指在一个结算周期内，俱乐部所有成员在第三方游戏中的亏损总额（即俱乐部第三方游戏盈亏金额）。

**32、原生游戏输赢：**是指在一个结算周期内，俱乐部所有成员在WG原生游戏中的亏损总额（即俱乐部WG原生游戏盈亏金额）。

**33、俱乐部游戏抽取收益：**是指在一个结算周期内，俱乐部所有成员在俱乐部游戏中被抽取的总金额（即俱乐部游戏抽取的收益）。

**34、待支付：**是指结算周期后，俱乐部已经产生的账单，但还未用保证金结清的状态。

**35、进行中：**是指结算周期前，俱乐部正在产生的账单。

**36、已坏账（后台出现）：**是指俱乐部未按约定缴付账单（即盟主坏账或逃单），因此游戏账单必须有保证金兜底，一旦标记坏账，整个俱乐部将被强制冻结。

**37、未结算账单：**是指该俱乐部待支付账单和进行中账单总和。

**38、提前结算：**是指结算周期前，俱乐部突然性产生大额账单的，可以充值保证金来提前结算，以保障成员有好的第三方游戏体验。

**39、待结算：**是指本期账单需要结算的金额。