

玩信用卡的得明白几点：

- 1、个人信用的重要性。
- 2、个人用卡的主要目的，薅羊毛？资金周转？日常使用等。
- 3、如何根据自己的情况提高信用额度。
- 4、刷卡的规范性。
- 5、信用卡的基本功能，他能干啥？

现在很多人可能都没有做到上面说的五点。连信用卡的基础功能都不太清楚，甚至经常有人问卓越玩卡一族，信用卡的账单日还款日怎么计算？我今天刷了一千块钱，是什么时候该还款？这都是信用卡最最基本的功能呢，如果说连账单日还款日都不清楚那么何谈用卡。

这里卓越玩卡一族提醒大家，在自己申请提额的时候，一定要注意。不要出现手误降额。你求着银行提额是比较困难的，但是你降额，那么就是分分钟钟同意，因为有很多人会误点，把自己的额度给降了。所以这里提一下。

其次养信用卡提额，千万不要吊在一棵树上，最好的方式就是先攻克一家银行，等这家银行的额度提上来之后，再去申请下一家银行。当然，起初我们要有个四张左右的信用卡去养，在寻找最容易提额的一张，作为主导。这样才能更快速。

养卡提额的要素：信用卡合理使用，pos机，安全的刷卡方案，好的信用。这四要素没有做到信用卡的提额也就是难上加难。所以，如果你不懂破司机，那么就先搞清楚机器是怎么回事？机器如何选择自己的情况？该怎么去选择，怎么配置？每个人情况和条件都不一样，还有卡片的额度也不一样，我们所需要的配置也可以不一样。

好的信用，这个没什么可解释的，一定要按时还款。刷卡方案就是我们养卡的执行要素。这个方案还真不要有特定的，每个人都可以有每个人的方法。只要建立在规范刷卡的基础上。

对于个人，卡片不多。额度也不高，也没有多少成本投入，也想养卡提额。那么我们只需要有一两个pos机，一天最多刷一笔就可以了，没有必要，一天整个两三笔

。这是因为我们的情况本身就不太好，要量力而行，养卡肯定是要成本的。其次就是看有没有必要这么去做。

关于各种方法步骤，卓越玩卡一族也分享了很多。历史消息上也特别多。但很多人会一味的模仿，最后说这个没用，那个没用。甚至有些卡友，自己本来有自己的方式方法。但是因为看了别人的方案，于是就把自己的方法给摒弃掉了。最后还是没有达到结果。

养卡的方法一定是借鉴。不可照搬。比方说，有些养卡方案说的是有实力，或者说中介养卡。你一个人，如果按照那么去做，怎么做得到？所以这就是基础的重要性，因为你对信用卡没有一个基础的认识，所以你才会去照搬照做。

其实这个文章主要还是提示大家，一定要多多学习基础知识，对信用卡有个最基本的认识，这样的话我们才能去玩好，借鉴各种方法来为自己所用。

信用卡额度就是银行借给你可支配的钱。银行会依据你的财务能力、信用记录等数据，为你设定额度。一般来说，白金卡的额度会比普通卡要高出许多。如何提升自己的信用卡额度呢？在这里，卓越玩卡一族为大家提供几个取现提额的方法，供大家参考：

### 1、丰富消费类型

长期的大额、批发类，网上消费对提额没有太大的帮助，甚至还有反作用。银行喜欢丰富的消费类型，包括餐饮，百货，超市，娱乐等等。平时不妨多在以上类型的商户刷卡消费，刷卡消费类型丰富化，有助于提升信用卡额度。

### 2、保持较高的刷卡频率

信用卡每月的刷卡频率最好保持在30笔以上，刷卡金额保持在信用卡总额度的50%以上，当然，越高越好。这样做的目的是让银行认为你有足够的消费能力，目前的信用卡卡额度不够用。

### 3、平时全额还款，偶尔按照最低还款额还款

全额还款会让银行看到你有不错的还款能力和还款习惯，偶尔按照最低还款额还款可以让银行赚到一定的利息收入，这样做易被银行评为优质客户。这就解释了每月全额还款的持卡人迟迟不能提额，每月按照最低还款还款的持卡人反而提额的原因。

。

#### 4、办理分期及取现

大额消费后办理分期还款，让银行赚取一定的手续费，前提是你要承担这笔手续费成本。此外，也可以适当地办理取现业务。办理分期或取现的原理与按照最低还款额还款差不多，就是让银行赚取一定的手续费收入。银行在你这里尝到甜头了，自然愿意为你提升信用卡额度。

#### 5、冷冻法

金卡要求前三个月每月刷卡次数20次以上，不论金额大小。白金卡要求3个月消费总额是卡总额度50%以上。每月全额还款，然后冷冻2-3个月，推荐在重大节日前1-2个月冷冻。然后申请提额。

#### 6、威胁销卡

可以试试微信销卡，打电话给发卡行客服，申请提额，如果被拒的话，可以试试威胁销卡。

#### 7、搬砖提额

在发卡行存入一定的定期存款或者购买发卡行发行的银行理财产品，为银行吸储业务做贡献，对于提升信用卡额度是有帮助的。这是因为，你存入的资产可作为你的资产证明，你有足够的还款能力，额度高一点，风险不大。

#### 8、刷爆信用卡

刷爆信用卡之后立即申请提额，容易获批，这是因为刷爆信用卡的动作容易让银行认为现有的信用卡额度不够你用了，确实有提额的需要。