

# 股票上涨多少可以获利：一支股票是要至少涨价多少分钱才有得赚呢？-股识吧

## 一、股票要涨多少钱才有钱赚

股票要赚钱应包括下列费用：证券公司的买卖佣金（根据资金量和公司不同单独确定）、印花税（现在单边卖出时征收征收）、证券结算公司的过户登记费用（按照买卖数量计算）。

股票上涨1%卖出肯定有钱赚。

## 二、1只股票涨多少才能获利拜托各位了 3Q

买入成交金额是1000元，那么给券商佣金是0.3%，就是3元，但是规定的单边佣金费用率应该在最高收取0.3%，最低不足5元的按5元，所以你买入1000元要先支付5元佣金给券商。

假如未来股票涨了，变10000元了，涨十倍，真是发财了，那么卖出时券商还会最多收取你10000元的0.3%佣金，也就是30元，加上卖出要税务局还要收印花税0.1%，也就是10元。

这就是买卖整个过程。

## 三、股票涨多少就能赚钱了？

涨的价格够你交手续费，就算保本了。

再有涨的多的，就是赚的。

买进费用：佣金是成交金额的千分0.3到千分之3+过户费每1手收0.06元（沪市收，深市不收）+其他费用0-5元不等。

卖出费用：佣金是成交金额的千分0.3到千分之3+过户费每1手收0.06元（沪市收，深市不收）+其他费用0-5元不等+印花税成交金额的千分之1。

佣金不足5元时，按5元收。

如果佣金千分之3的股票帐户，买卖一次的手续费超过千分之七，如果是佣金千分之0.3的股票帐户，买卖一次的手续费只有千分之1.6（买卖价格相同的情况下且单

笔佣金超过5元)。

#### 四、请问买进股票后，上涨多少卖出便可获利？

假设你以10元每股买进100股，成本 $10 \times 100 + \text{佣金} 10 \times 100 \times 0.3\% + (\text{上海过户费 } 100 \times 1 \times 0.1\%) = 1005 (1006)$ 元 佣金不足5元，按五元。

卖出时成本 印花税  $10 \times 100 \times 0.1\% = 1$  (元) 佣金

$10 \times 100 \times 0.3\% = 3$  (元) 不足5元，按5元收 上海过户费  $100 \times 1 \times 0.1\% = 1$  (元)

起点1元总成本  $1005 (1006) + 1 + 5 + 1 = 1012 (1013)$ 元 上涨 $x$   $100 \times x \geq 1012$   $x \geq 10.12$ (元)

$0.1210 \times 100\% = 1.2\%$

就可以不赚不赔里面的佣金都是按0.3%算得，最高。

100股，按最少算。

#### 五、股票一般涨多少才赚钱 股票长期持有能赚钱吗

上涨的金额超过手续费和印花税的成本，即可赚钱。

往大了算，涨幅超过千分之7 (佣金按照最高千三的标准，印花税千一单向收取)，基本可以肯定赚钱了。

股票长期持有能否赚钱的问题，这个要看具体的个股，同时看长期是多长。

有很多业绩优秀的个股，当前的价格就是历史最高价。

这类股，持有肯定是赚钱的。

#### 六、一支股票是要至少涨价多少分钱才有得赚呢？

1、每个股民心中都会有自己的期望值，而且买卖交易资金不一样，佣金不一样，导致手续费也是不一样的，所以对支股票是要至少涨价多少分钱才有得赚的问题，很难一概而论。

2、股票是股份公司发行的所有权凭证，是股份公司为筹集资金而发行给各个股东作为持股凭证并借以取得股息和红利的一种有价证券。

每股股票都代表股东对企业拥有一个基本单位的所有权。

每支股票背后都有一家上市公司。  
同时，每家上市公司都会发行股票的。  
同一类别的每一份股票所代表的公司所有权是相等的。  
每个股东所拥有的公司所有权份额的大小，取决于其持有的股票数量占公司总股本的比重。

## 七、股票涨百分之多少能赚钱，希望能得到准确说法

股价上涨百分比-买入股票所缴纳的印花税（当前为0.1%）-双向交易佣金（0.03% x 2~0.3% x 2不等，根据你与所开户券商的约定）总体最少0.2%，最多不会超过0.7%

## 参考文档

[下载：股票上涨多少可以获利.pdf](#)

[《股票公司回购股票代表什么意思》](#)

[《股票交易量红绿什么意思》](#)

[《买了双融股票亏了怎么办》](#)

[《买ETF基金有资金门槛吗》](#)

[《军人能炒股票吗》](#)

[下载：股票上涨多少可以获利.doc](#)

[更多关于《股票上涨多少可以获利》的文档...](#)

声明：

本文来自网络，不代表

【股识吧】立场，转载请注明出处：

<https://www.gupiaozhishiba.com/store/43434530.html>