

# Aakkosellinen bridgesanasto

---

- **1-2-3-sääntö** Estoavaajan omassa kädessä on
  - 1 pieti epäedullisissa vyöhykkeissä (vaara vs. vaaraton)
  - 2 pietiä tasavyöhykkeissä
  - 3 pietiä edullisissa vyöhykkeissä (vaaraton vs. vaara)
- **10-12-sääntö** Lähtökortti on värin suurin, 3. suurin tai 5. suurin.
- **11-sääntö** Lähtökortti (pieni) on värin 4. suurin.
- **15-sääntö** Neljännessä kädessä avataan, jos arvopisteiden ja patojen summa on vähintään 15.
- **2-3-4-sääntö** Estoavaajan omassa kädessä on
  - 2 pietiä epäedullisissa vyöhykkeissä (vaara vs. vaaraton)
  - 3 pietiä tasavyöhykkeissä
  - 4 pietiä edullisissa vyöhykkeissä (vaaraton vs. vaara)
- **Ablokeerata** (ruots.avblockera, engl. unblock) Pelata iso kortti pois vaikka kuvan alle, jotta partneri voi hyödyntää pitkän värinsä. Muutoin väri voi jäädä blokkiin, jolloin sinä voit saada yhden vahvan kortin väristä, mutta yhteyttä partnerin kasvaneeseen väriin ei ole.
- **Aito kontrolli** on ässä tai kuningas.
- **Alavärit** (minors lyh. m) ovat risti (♣) ja ruutu (♦).
- **Alertointi** Kun partnerisi tarjoaa tarjouksen, joka on hieman "erikoisempi", kuuluu sinun samaan aikaan näyttää alert-lappua. Tällä lapulla herätät vastustajan huomion, sillä tarjous ei ole luonnollinen. Nettipeleissä alertointi pitää suorittaa itse.
- **Alimaalaus** on tarjous, joka kuvaa todellista kättä heikompa kättä.
- **Aloituskortti** (lähtökortti) on jaon ensimmäinen pelattu kortti.
- **Arvokortti** (Honour) Arvokortteja ovat

nimi	lyhenne englanniksi	
ässä	A	Ace
kuningas	K	King
rouva	Q	Queen
sotamies	J	Jack
kymppi		Ten
- **Arvopiste** 1) (arvokorttipiste, lyhenne ap) Käytetään käden voiman arviointiin. Ässä = 4, Kuningas = 3, Rouva = 2 ja Sotilas 1 arvopistettä. 2) Pelaajan noin 2 vuoden aikana keräämät mestaripisteet (lyhenne AP).
- **Avaaja** on jaon ensimmäisen tarjouksen (muun kuin **Pas**) tekijä.
- **Balansoida** Kun edellä on tullut 2 passia, tässä balanssipaikassa seuraava tarjoaja voi tulla mukaan vähän heikoimmillakin korteilla. Tavoitteena on kilpailla sitoumuksesta, ettei se mene liian halvalla vastustajille.
- **Blokeerata** Laistaa niin monta kertaa, että vastustaja ei yhteyksien puuttuessa voi hyödyntää värin vahvoiksi kasvaneita kortteja. Tällöin vastustajan väri on blokissa.

- **Bluffi** Tarjous, joka poikkeaa selvästi sovitusta tarjoussystemistä. Tavoitteena on hämätä vastustajia, jotta nämä eivät löydä oikeaa peliä tai puolustusta. Myös pelitapa, jolla yritetään harhauttaa vastustajia.
- **Bridge Mate** on laite, johon pelatun jaon tulos syötetään ja josta tulos siirtyy langattomasti keskusyksikköön.
- **Brikka** Kilpailuissa valmiiksi jaetut kortit on sijoitettu briikkaan, jossa on 4 ilmansuunnin merkittyä lokeroa. Briikkaan on merkitty myös jakaja sekä vyöhykkeet.
- **Brodis** Pöytäkirja, johon kaikissa pöydissä, missä jako pelataan, merkitään jaon tulos. Nykyisin tulokset kirjataan Bridge Mate-laitteeseen, josta tulokset välittyvät langattomasti keskusyksikköön.
- **Cue** on tarjous joko vastustajien värissä tai muussa kuin valttivärissä. Jälkimmäisessä tapauksessa cue-tarjous lupaa pidon ko. maassa.
- **D 1)** kahdennus (*Double*) **2)** ruutu (*Diamonds*)
- **Edulliset vyöhykkeet** Oma puoli on vaarattomassa ja vastustaja vaarassa.
- **Ehkäisy** on estotarjous.
- **Ensimmäinen sakaus italialainen** on merkinanto, jossa pariton kortti pyytää sakausväriä, pieni parillinen alinta ja suuri parillinen ylintä väriä.
- **Ensimmäisen asteen kontrolli** on ässä tai renonssi.
- **Epäaito kontrolli** on singelton tai renonssi (varkauskontrolli).
- **Epäaito sarja** eli puolisekvenssi: 2 peräkkäistä kuvakorttia, seuraava puuttuu mutta sitä seuraava on, esim. ♦QJ94.
- **Epäedulliset vyöhykkeet** Oma puoli on vaarassa ja vastustaja vaarattomassa.
- **Epätavallinen sangi** Hyppy 2 sangiin lupaa kaksi alinta tarjoamatonta väriä vähintään 5-5.
- **Estotarjous** (Ehkäisy) on korkealla tasolla tehty vastustajien tarjoamista häiritsevä tarjous.
- **EW** on itä-länsisuunta pelipöydässä.
- **Fitti** (käsien) yhteensopivuus
- **Haarukka** ("hahlo") on kaksi (tavallisesti kuva) korttia, joiden välistä puuttuu kortti, esim. ♦AQx tai ♥KJxx.
- **Hakku** on pieni kortti yleensä 7 tai pienempi.
- **Heikko hyppy** on vastauskäden ensimmäisellä vastausvuorollaan tekemä hyppäävä tarjous, joka on tarkoitettu pysäytykseksi. Lupaa pitkän (6+ korttia) värin, vähän pisteitä ja kieltää tuen avausväriin.
- **Hyppy** on tarjous, joka ohittaa seuraavan tarjoustason. Esimerkiksi 1 ♥ – 2 ♠. Hypyn tarjoaja näyttää heti hyppytarjouksen tehtyään STOP-lappua.
- **Hyppysangi** Jos avaaja hyppää 1 väriä vastauksen jälkeen kahteen sangiin, hänellä on tasainen 18-19 arvopistettä eli hyppysangikäsi.
- **Ilmaisukahdennus** pyytää partneria tarjoamaan eikä ole siis rankaisu.
- **IMP** (*International Match Point*) Joukkuekilpailuissa jokaisen jaon piste-ero muutetaan IMP-pisteiksi taulukon avulla.

- **IMP-laskenta** Parikilpailuissa jokaista tulosta verrataan keskitulokseen ja erotus muutetaan IMP-pisteiksi. Keskitulos on tulosten keskiarvo, josta on voitu jättää pois ääripäistä 1 tai useampia tuloksia.
- **Individuaali** on henkilökohtainen kilpailu, jossa siis partneri vaihtuu koko ajan kisan kuluessa.
- **Inviitti** (vihjetarjous) on tarjous, johon partneri passaa minimillä ja tarjoaa täyspelin maksimilla.
- **Isoslammi** on sitoumus 7 tasolla, jossa kotipeliin vaaditaan siis kaikki 13 tikkiä.
- **Jako** tarkoittaa korttien jakaantumista 4 pelaajan käsiin, sekä niiden tarjoamista ja pelaamista.
- **Jakaja** on pelaaja, joka aloittaa tarjoussarjan.
- **Jakopiste** Tuettaessa partnerin väriä ja avattaessa jollain värillä arvopisteiden lisäksi lasketaan jakopisteet lyhyistä väreistä:

	nimitys	kortteja	jakopisteet
	renonssi	0	3
	singelton	1	2
	dubbelton	2	1

Jakopisteitä ei lasketa maista, joissa on Jx (sotilas ja pieni kortti), Qx (rouva ja pieni kortti), QJ, K (kuningas yksin).

- **Joukkuekilpailu** on kilpailumuoto, jossa vähintään kaksi paria muodostavat joukkueen, joka pelaa otte-luita muita joukkueita vastaan. Joukkuekilpailuissa sijoitukset määräytyvät otteluissa saaduista pisteistä eikä suoraan voitoista, tasapeleistä ja tappioista.
- **Kaataa sitoumus** tarkoittaa sitoumuksen puolustamista pietiksi.
- **Kahdennus** on tarjousvuorolla tarjottu **D** (Double), joka voi olla esimerkiksi rankaisukahdennus, ilmai-sukahdennus tai lähtökorttikahdennus.
- **Kaksivärikäsi**: 2 väriä vähintään 5-4 ja muissa väreissä on korkeintaan 3 korttia.
- **Kibitseri** on pelin katselija.
- **Kierrosvaatimus** on tarjous, johon partneri ei saa passata seuraavalla vuorolla.
- **Kiinni-istutus** on pelitapa, jossa vastustajalle annetaan tikki sellaisessa vaiheessa peliä, että kiinni-istut-taja saa edun vastustajan seuraavaksi pelaamasta kortista.
- **Kilpailunjohtaja** on henkilö, joka vastaa kilpailun kulusta ja yleensä myös tuloslaskennasta.
- **Kiristys** Kiristäminen tarkoittaa vastustajan pakottamista pelaamaan pois kortti, jolla saisi myöhemmin tikin.
- **Kolmivärikäsi** sisältää 3 vähintään 4 kortin väriä siis jakaumat 5440 ja 4441.
- **Kontrolli** Kontrolleja ovat ässä 2 kontrollia ja kuningas 1 kontrolli. Joissain vahvoissa ristisysteemeissä 1 ristiavaukseen vastauskäsi ilmoittaa tarjouksellaan kontrollit. Kontrolli jossain värissä tarkoittaa edel-listen lisäksi singeltonia tai renonssia.
- **Konventio** on keinotekoinen tarjous, joka ei lupaa tarjotusta väristä mitään vaan kysyy partnerin kättä.
- **Konventiokortti** (systeemikortti) on kirjallinen dokumentti, johon pari on merkinnyt käyttämänsä tar-jousjärjestelmän ja kaikki siihen liittyvät konventiot. Lisäksi kortissa tulee näkyä kaikki pelivaiheessa puolustuksen käyttämät merkinannot. Konventiokortti on pelatessa vastustajien nähtävissä. BBO:ssa konventiokortin saa ladattua sähköisessä muodossa.
- **Korotus** on tarjous partnerin viimeksi tarjoamassa värissä.

- **Kotipeli** Jos pelinviejä saa vähintään lupaamansa määrän tikkejä, kyseessä on kotipeli.
- **Kuollut** Tavallisesti puhuttaessa pöydän korteista pöytä on kuollut, jos ei ole yhteyskorttia, jolla pöytä pääsisi kiinni.
- **Kvantitatiivinen 4 NT** sangitarjousta seuraava 4 NT ei ole ässäkysely, vaan se pyytää partneria passamaan minimillä ja tarjoamaan joko väriä (4+ korttia) tai 6 NT maksimilla.
- **Kyselytarjous** Tarjous, joka ei välttämättä lupaa mitään erityistä tarjoajan kädestä vaan pyytää (vaatii) partneria kuvaamaan omaa kättään jonkin erityisen sopimuksen mukaisesti. Tunnetuimpia kyselytarjouksia ovat *Stayman* ja *Blackwood*.
- **Käsi** on pelaajan kädessä olevat 13 korttia tai pelin kuluessa jäljellä olevat kortit.
- **Laistaminen** Jättää tikki ottamatta, vaikka siihen olisi mahdollisuus.
- **Lavinthal** on merkinantosopimus, jossa pieni kortti pyytää alinta vapaata väriä ja suuri ylintä.
- **Leikkaus** on yritys ottaa lisätikki väristä pelaamalla kohti haarukkaa (esimerkiksi AQ).
- **Lepovuoro** (lepo, huili) Parikilpailussa, jossa on pariton määrä pareja, yksi pari vuorollaan ei pelaa sillä kierroksella vaan lepää.
- **Lepääjä** on pelinviejän partneri, joka siis levittää korttinsa lähtökortin jälkeen ja pelaa jokaiseen tikkiin pelinviejän määräämän kortin. Ruotsiksi lepääjä on *en trekarl*, josta tulevat slangisanat puupekka ja puukalle.
- **Lightner-kahdennus** Slammin kahdentaminen pyytää epätavallista lähtöä yleensä pöydän ensiksi tarjoamasta väristä ja kieltää valttilähdön sekä lähdön kahdentajan omasta väristä.
- **Limit** rajoitettu. Tarkoittaa tavallisesti valttituella ((3)4 korttia) tehtyä hyppyä, esim. 1 ♠ – 3 ♠ lupaa tuen ja 10-12 p.
- **Luonnollinen tarjous** lupaa pituutta tarjotussa värisssä tai tasaisen käden sangitarjouksessa.
- **Lähtijä** on pelinviejän vasemmalla puolella istuva vastustaja, joka aloittaa pelaamalla ensimmäiseen tikkiin kortin, jota kutsutaan lähtökortiksi.
- **Lähtökortti** tarkoittaa samaa kuin aloituskortti eli siis jaon ensimmäinen pelattu kortti.
- **Lähtökorttivihje** Tarjoussarjan aikana esto/väli -tarjouksella, kahdennuksella tai vastakahdennuksella annettu vihje, joka pyytää partneria lähtemään jotain tiettyä väriä. Esimerkiksi välitarjous voi pyytää lähtemään tarjottua väriä.
- **Läpikäyvä väri** on väri, jossa kaikilla korteilla varmasti saa tikin, esimerkiksi AKQJ.
- **M** (*Major*) on yläväri (pata (♠) tai hertta (♥)).
- **m** (*minor*) on alaväri (risti (♣) tai ruutu (♦)).
- **Maa** (väri) Korttipakan maat ovat risti, ruutu, hertta ja pata.
- **Maalaus** kts. Tarjous
- **Maata** (verbi) täyspeli tai slammi Pari jättää tarjoamatta täyspelin tai slammin, vaikka pelissä on tarpeeksi tikkejä ko. sitoumukseen.
- **Marmic**: 4-4-4-1. Käden jakauma, jossa on 1 kortin maa ja muissa väreissä on tasan 4 korttia.
- **Maski** kts.Leikkaus
- **Meedeli** Keskitulos joko jaosta tai kilpailusta.

- **Menevä** on kortti, jolla ei voi saada tikkiä. Menevä menevälle tarkoittaa pelitapaa, jossa jätetään ottamatta tikki valtilla ja sen sijaan sakataan menevä kortti pois.
- **Merkinanto** Puolustuspelaajan niillä korteilla, joilla ei saa tikkiä voidaan 1) kertoa värin pituudesta (pituusmerkinanto) 2) pyytää tai kieltää värin pelaaminen (pyyntö/kielto) tai pyytää ylempää tai alemmaa vapaata väriä (Lavinthal).
- **Merkintä** Jaon pöytäkirjaan kirjoitettu tai Bridge Mateen syötetty jaosta saatu tulos.
- **Mestari piste** (MP) Kansalliset bridgeliitot jakavat mestari pisteitä menestymisestä kilpailuissa.
- **Mitchell** Parikilpailu, jossa NS-parit istuvat koko ajan paikallaan 2 voittajaparia.
- **Mixed** kilpailumuoto, jossa nainen ja mies muodostavat parin.
- **Nolla** on jaon huonoin tulos, josta saa siis 0 pistettä.
- **NS** on pohjois-eteläsuunta pelipöydässä.
- **Osamerkintä** Osamerkinnässä tikkipisteet jäävät alle sadan. Osamerkintäsitoumuksia ovat 1♣ - 4♣, 1♦ - 4♦, 1♥ - 3♥, 1♠ - 3♠ ja 1 NT sekä 2 NT. Osamerkintähyvyitys 50 pistettä on pieni verrattuna täyspelihyvytykseen 300 vaarattomassa ja 500 vaarassa.
- **Pakka** Bridgessä käytetään tavallista 52 kortin pakkaa, jossa ei siis ole jokereita.
- **Pari** Bridge 4 hengen peli, jossa vastakkain istuvat pelaajat muodostavat parin.
- **Parikilpailu** on kilpailumuoto, jossa parin jaosta saama tulos riippuu sijoituksesta verrattuna muiden pariin tuloksiin. Huonoin tulos on 0, toiseksi huonoin 2, jne.
- **Partneri** on pelaaja, jonka kanssa muodostat parin.
- **Passi** Tarjoussarjassa passi siirtää tarjousvuoron seuraavalle ja sen hetkinen sitoumus on voimassa. Passilappu on vihreä kortti, jossa lukee PAS. Kolme peräkkäistä passia päättää tarjoussarjan paitsi avauskierroksella, jolla vielä 4. käsi voi kolmen passin jälkeen tarjota.
- **Passiivinen kontrollitarjous** ei ohita sovittua valttiväriä eikä lupaa lisävoimaa.
- **Peilijako** Kortit parin molemmilla pelaajilla ovat jakautuneet samoin. Esimerkiksi kummallakin on 4 patakorttia, 3 herttakorttia, 4 ruutukorttia ja 2 ristikorttia.
- **Peittää** Pelata seuraavasta kädestä tikkiin vastustajan korttia korkeampi kortti. Esimerkiksi peittää vastustajan pelaama sotilas rouvalla.
- **Pieti** on jokainen tikki, joka jää pelinviejältä puuttumaan kotipelistä.
- **Pikatikki** Pikatikkejä ovat tikit, jotka saat laskematta vastustajaa kiinni.
- **Pikkuslammi** on sitoumus 6 tasolla, jossa kotipeliin vaaditaan siis 12 tikkiä eli yhtä vaille kaikki.
- **Piste** Käden arvioinnissa pisteet = arvopisteet + jakopisteet.
- **Pito** on kortti tai korttiyhdistelmä, joka estää vastustajia saamasta värin kaikkia tikkejä.
- **Pituusmerkinanto** Pelinviejän pelatessa puolustuspelaajan sakaussjärjestys iso-pieni kertoo parittoman ja pieni-iso parillisen määrän kortteja.
- **Preferenssi** on tarjous, jolla pelaaja valitsee partnerin tarjoamista väreistä sen, joka sopii hänelle paremmin.
- **Puolisekvenssi** (epäaito sarja) on kaksi peräkkäistä korttia, seuraava pienempi puuttuu mutta sitä seuraava on. esim. ♦ KQ1064

- **Puolustuspelaaja** on pelinviejän vastustaja.
- **Puolustustikit:** Ässä = 1, ÄssäKuningas = 2, Kuningas = 0,5. Avaajalla tulisi olla vähintään 1½ puolustustikkiä.
- **Pyyntö** Partnerin pelaamaan korttiin pieni kortti pyytää jatkamaan samaa väriä ja iso vaihtamaan väriä. Joillain pareilla pariton kortti pyytää ja iso parillinen pyytää vaihtamaan ylimpään vapaaseen väriin ja pieni parillinen alimpaan.
- **Pöytä** on lepääjän käsi (lepääjän kortit), joka levitetään lähtökortin jälkeen kaikkien nähtäväksi. Myös pelipöytä.
- **Pöytäkortti** kilpailuissa pöydässä oleva kortti, josta selviävät pöydässä pelaavien parien numerot, kieroksella pelattavat jaot ja siirtymiset.
- **Rally-kilpailu** on vuonna 2009 käyttöön otettu tasoituskilpailu. Maksimitasoitus on 17 prosenttiyksikköä pareille, joiden molempien mestari- ja arvopisteet ovat nollat.
- **Rangaistuskortti** on puolustuspelaajan vahingossa näyttämä kortti, joka jää pöydälle näkyviin ja pelataan ensimmäisessä mahdollisessa tilaisuudessa.
- **Rankaisukahdennus** on kahdennus, joka tehdään, kun vastustajien pietipelin oletetaan olevan eniten pisteitä tuova ratkaisu.
- **RD** (Redouble) on vastakahdennus.
- **Rele** on tarjous, joka vaatii partneria tarjoamaan alimman mahdollisen tarjouksen (seuraava väri tai sangi).
- **Renonssi** ("reno"): Väri, jossa ei ole yhtään korttia.
- **Reversetarjous** Jos pelaaja tarjoaa toisella tarjousvuorollaan kahden tasolla ylempää väriä kuin ensimmäisellä tarjousvuorollaan, hänellä on reversekäsi, jossa on voimaa perussysteemissä noin 17-21 pistettä.  
Esim.  
1♣ - Pas – 1♠ Pas  
2♥ - ...
- **Revokki** Toisen värin pelaaminen tikkiin, vaikka kädessä on pelattua väriä.
- **ROPI** Jos vastustaja kahdentaa ässäkyseilyn 4NT: Malline:XX = 0 ässää, Pas = 1, 5♣ = 2, ...
- **Rundpassi** Tarjoussarja Pas –Pas- Pas –Pas. Jako jää tällöin pelaamatta.
- **Sakaus** tarkoittaa kortin pelaamiata silloin, kun ei voi tunnustaa maata eikä voi tai ei halua pelata valttia.
- **Sangi** Sangi tulee ranskan kielen sanasta SANS eli ilman. Sangipeli pelataan ilman valttia. Englanninkielinen termi on No Trump, eli "ei valttia", siitä tulee yleisesti käytetty lyhenne NT, joka tarkoittaa sangipeliä
- **Sarja** (sekvenssi) on vähintään 3 peräkkäistä korttia samaa maata, esim. ♥ QJ107.
- **SAYC** (*Standard American Yellow Card*) on BBO:ssa yleisin käytössä oleva tarjoussystemi.
- **Sekvenssi** (sarja) on vähintään 3 peräkkäistä korttia samaa maata, esim. ♥ QJ107.
- **Siirtotarjous** (ylivienti). Pyrittäessä saamaan pelinvienti vahvempaan käteen varsinkin sangiavauksen jälkeen voidaan käyttää siirtotarjouksia. Esimerkiksi 1NT avauksen jälkeen 2 ruutua vastaajalta on SAYC:ssa siirto 2 herttaan luvaten vähintään 5 kortin herttaväriin. Avaaja tarjoaa tähän 2 herttaa, jolloin avaajasta tulee pelinviejä. Tavallisimpia siirtotarjouksia ovat Jacobyn siirrot ja South African Texas.

- **Simultaani** on kilpailumuoto, jossa samat jaot pelataan eri paikkakunnilla ja tuloksista lasketaan yhteistulos.
- **Singelton** ("singeli"): Väri, jossa on 1 kortti.
- **Sitoumus** Tarjousvaiheessa korkein tarjous mahdollisen kahdennuksen ja vastakahdennuksen kera on sitoumus. Esimerkiksi jos pohjoinen avasi 1 pata ja partneri korotti sen 4 pataan, jonka länsi kahdensi, niin sitoumus on 4 pataa kahdennettuna ja pelinviejänä on pohjoinen.
- **Skviisi** (*squeeze*) on kiristys.
- **Slammi** sitoumus, jonka kotiinmenoon vaaditaan joko 12 (pikkuslammi) tai kaikki 13 tikkiä (isoslammi).
- **Splinteri** on tarjous, jossa kaksoishyppy uudessa värissä lupaa valttituen ja singelin tai renonssin tarjotussa värissä.
- **Syväleikkaus** on leikkaus kohti haarukkaa, josta puuttuu välistä vähintään 2 korttia.
- **Tarjous** on lupaus ottaa tietty määrä tikkejä tarjottu väri valttina tai jos tarjous oli sangia sangissa.
- **Tarjouslaatikko** on pöydällä jokaisen pelaajan vieressä sijaitseva laatikko. Tarjouslaatikko voi sijaita myös roikkumassa pidikkeiden avulla pöydässä pelaajan vieressä. Laatikossa sijaitsevat kaikki tarjoukset 1♣ - 7NT, sekä **Pas**, **D**, Malline:XX, alert, kutsu kilpailunjohtaja (TD) ja stop(S) laput.
- **Tarjoussarja 1**. Menettely, jossa loppusitoumus määritellään toinen toistaan seuraavilla tarjouksilla. Tarjoussarja alkaa, kun ensimmäinen tarjous on tehty. 2. Tehdyt tarjoukset kokonaisuutena.
- **Tarjoussystemi** sovittu kokonaisuus, jonka mukaisesti pari tarjoaa.
- **Tasinen jakauma** Käsi, jossa ei ole yhtään singeliä ja korkeintaan 1 duppeli.
- **Tikki** on 4 korttia, jotka pelaajat siihen vuorollaan pelaavat.
- **Toisen asteen kontrolli** on kuningas tai singelton.
- **Toppaus** Pelata väriä ylhäältä toivoen vastustajien kuvakorttien putoavan.
- **Toppi** on jaon paras tulos.
- **Trumahtaa** Jos pelinviejältä loppuu valtti ja vastustaja pääsee kiinni pelaamaan omia vahvoja korttejaan, pelinviejä on trumahtanut.
- **Tuki** (support) Riittävä määrä kortteja partnerin värissä, jotta tästä voitaisiin määrätä valtti.
- **Tukikahdennus** Avaaja osoittaa kahdentamalla 3 kortin tuen vastaajan väriin häirityissä tarjoussarjoissa.
- **Täyspeli** on peli, jossa tikkipisteet ovat vähintään 100.
- **Täyspelivaatimus** on tarjous, johon partneri ei saa passata täyspelitason alapuolella.
- **Uhka** Pöydässä tai kädessä oleva kortti, jota varten vastustaja ei voi sakata pois samaa maata olevaa suurempaa korttia ja voi joutua sakaussvaikeuksiin loppupelissä.
- **Uhraus** Vastustajien pelin päälle tarjottu pietipeli, jolla toivotaan menetettävän vähemmän pisteitä kuin vastustajien kotipelistä.
- **Uppari** (*Uppercut*) on pelitekniikka, jossa varastetaan tikki ennen pelinviejää mahdollisimman suurella kortilla. Tällöin pelinviejä on pakotettu varastamaan vielä suuremmalla, näin puolustajan partnerille mahdollisesti kasvaa valttitikki, jota muuten ei voisi saada.

- **Vaarallinen vastustaja** on se vastustajista, joka kiinni päästyään voi kaataa sitoumuksen.
- **Vaaraton vyöhyke** Brikan numeron mukaan määräytyvät vyöhykkeet. Vaarattomassa vyöhykkeessä täyspeli- ja slammihyvitykset ovat pienemmät ja pietit "maksavat" vähemmän kuin vaaravyöhykkeessä.
- **Vaaravyöhyke** Brikan numeron mukaan määräytyvät vyöhykkeet. Vaarassa täyspeli- ja slammihyvitykset ovat suuremmat ja pietit "maksavat" enemmän kuin vaarattomassa.
- **Vaativustarjous** on tarjous, johon partneri ei saa passata vuorollaan.
- **Vahva sangi** Pisteiden alarajan ja ylärajan summa on vähintään 29 pistettä.
- **Valtti** on väri, jossa sitoumus pelataan ja myös tämän värin kortti.
- **Valttimatti** Pelinviejästä tulee valttimatti, jos pelinviejän ja pöydän valtit loppuvat, mutta puolustuksella on vielä valtti tai valtteja. Myös tilanne, jossa pelinviejän ja lepääjän valttien loputtua puolustus pääsee pelaamaan vahvoja kortteja pelinviejän lyhyistä väreistä.
- **Varastaa** (kupata) - pelatun maan loputtua ottaa tikki valtilla.
- **Vastaaja** on avaajan partneri.
- **Vastakahdennus** Vastustajan tekemän kahdennuksen jälkeinen tarjous Malline:XX, joka lisää kotiinpelatun tai pietiksi pelatun sitoumuksen pisteiden arvoa.
- **Vastustaja** on pöydässä olevan toisen parin pelaaja.
- **Voittopiste** on mestaripisteen sadasosa eli 0,01 MP.
- **Vuorovarkaus** Jos pelinviejä varastaa molempiin käsiin ottamatta pois vastustajien valtteja, hän pelaa vuorovarkauksin.
- **Vyöhykkeet** Kilpailubridgessä on etukäteen määrätty onko pari vaaravyöhykkeessä vai vaarattomassa. Alun perin vaaravyöhyke tulee pistelaskutavasta, jossa ensimmäisen täyspelin jälkeen pari on vaarassa, ja peli menee poikki kahdesta täyspelistä. Kilpailubridgessä vyöhykkeet vaihtelevat pelattavan jaon numeron mukaan.
- **Välikortti** on 8, 9 tai 10.
- **Välisarja** on jakauma, jossa on vähintään 2 peräkkäistä korttia sekä yksi suurempi kortti, joka ei kuulu sarjaan. Esimerkiksi AJ1083 ja Q10982.
- **Välitarjous** Avauksen jälkeen vastapuolen tekemä ensimmäinen tarjous.
- **Väri** (maa) risti, ruutu, hertta tai pata.
  
- **x** hakku pieni kortti < 8.
- **X** kahdennus
- **XX** vastakahdennus
  
- **Yhteys** on kortti, jolla pöytä tai partneri saadaan kiinni.
- **Yksivärikäsi** sisältää vain yhden pitkän, tavallisesti 6+ kortin värin.
- **Ylikuppi** Varastaa korkeammalla valtilla kuin vastustajan jo pelaama valtti.
- **Ylitikki** on pelinviejän jokainen sitoumukseen vaadittavien lisäksi voittama tikki.
- **Ylivienti** on siirtotarjous usein seuraavaan väriin.
- **Ylävärit** (Majors) ovat hertta ja pata.