

- /
  - Zawartość głównego systemu plików jest niewielka, pozwala na bootowanie i naprawę systemu.
    - **bin/**  
Zawiera komendy użyteczne zarówno dla zwykłego użytkownika, jak i dla administratora. Jest tu wyłącznie ich niezbędny zestaw.
    - **boot/**  
Zawiera wszystko, co jest potrzebne programowi bootującemu, za wyjątkiem konfiguracji i instalatora map.
    - **dev/**  
Ten katalog zawiera pliki urządzeń.
    - **etc/**  
Zawiera pliki konfiguracyjne specyficzne dla maszyny.
      - **X11/**  
Konfiguracja systemu X Window.
      - **opt/**  
Konfiguracja dla /opt.
    - **home/**  
Zawiera katalogi domowe użytkowników. Wewnętrzny układ dobiera administrator.
    - **lib/**  
Zawiera te biblioteki współdzielone, które są niezbędne do zbootowania systemu oraz uruchamiania komend z głównego systemu plików, zawiera również moduły jądra.
      - **modules/**  
Dynamicznie ładowalne moduły jądra.
    - **mnt/**  
Służy do tymczasowego montowania systemów plików przez administratora.
    - **opt/**  
Zarezerwowane do instalacji dodatkowych aplikacji. Aplikacje powinny być instalowane w osobnych podkatalogach w /opt/.
    - **proc/**  
Informacje o pracy jądra. Zawartość tego katalogu nie znajduje się na dysku, lecz jest generowana dynamicznie przez jądro.
    - **root/**  
Katalog domowy użytkownika root.
    - **sbin/**  
Zawiera programy używane do administracji systemem i inne komendy użyteczne dla roota. Zawiera jedynie zestaw niezbędny do bootowania i naprawy systemu.
    - **tmp/**  
Katalog ten służy do zapisu plików tymczasowych. Zawartość tego katalogu może być kasowana przy restarcie systemu. Każdy użytkownik ma prawo zapisu.
    - **usr/**  
Katalog ten jest drugą główną sekcją systemu plików. Zawiera dane tylko do odczytu, które mogą być współdzielone między maszynami.
      - **X11R6/**  
Zawiera pliki systemu X Window.
      - **bin/**  
Większość komend użytkownika znajduje się w tym katalogu.
      - **games/**  
Gry i binaria edukacyjne.
      - **include/**  
Tutaj umieszczone są pliki nagłówkowe języka C/C++.
      - **lib/**  
Zawiera pliki obiektowe, biblioteki i wewnętrzne binaria, które nie powinny być wykonywane bezpośrednio przez użytkownika czy skrypt.
      - **local/**  
Katalog do wykorzystania przez administratora przy lokalnej instalacji oprogramowania.
        - **bin/**  
Lokalne binaria.
        - **games/**  
Lokalne binaria gier.
        - **include/**  
Lokalne pliki nagłówkowe C.
        - **lib/**  
Lokalne biblioteki.
        - **man/**  
Lokalne strony podręcznika.
        - **sbin/**  
Lokalne binaria systemowe.
        - **share/**  
Lokalna hierarchia niezależna od architektury.
        - **src/**  
Lokalny kod źródłowy.

- **sbin/**  
Binaria używane przez administratora, które nie są niezbędne do uruchomienia systemu.
- **share/**  
Jest to miejsce dla plików tylko do odczytu, które są niezależne od architektury.
  - **dict/**  
Listy słów.
  - **doc/**  
Dokumentacja systemowa.
  - **games/**  
Dane statyczne dla /usr/games.
  - **info/**  
Główny katalog systemu GNU Info.
  - **locale/**  
Informacje locale.
  - **man/**  
Strony podręcznika systemowego.
  - **misc/**  
Różne dane niezależne od architektury.
  - **nls/**  
Pliki tłumaczeń dla NLS - wsparcia dla narodowych języków.
  - **sgml/**  
Dane SGML i XML.
  - **terminfo/**  
Katalogi dla bazy danych terminfo.
  - **tmac/**  
Makra troff nie dystrybuowane z groffem.
  - **zoneinfo/**  
Informacje i konfiguracja stref czasowych.
- **src/**  
Tutaj należy umieścić nielokalne kody źródłowe, przykładowo kody źródłowe jądra.
- **var/**  
Zawiera zmienne dane. Są to m.in. kolejki, logi, pliki danych oraz pliki tymczasowe.
  - **cache/**  
Miejsce na cachowane dane aplikacji. Zwykle generowane są jako wynik drogich operacji I/O lub obliczeń. Dane te są możliwe do odtworzenia.
    - **fonts/**  
Lokalnie wygenerowane fonty.
    - **man/**  
Lokalnie wygenerowane strony podręcznika.
    - **www/**  
Dane cache/proxy WWW.
  - **games/**  
Zawiera wszelkie zmienne dane związane z grami w /usr/games.
  - **lib/**  
Zawiera informacje stanu aplikacji lub systemu. Informacje stanu to takie dane, które są modyfikowane przez pracujący program i będące przywiązane do specyficznej maszyny.
  - **local/**  
Zmienne dane dla /usr/local.
  - **lock/**  
Pliki blokad dla urządzeń i innych zasobów są umieszczane tutaj.
  - **log/**  
Pliki logów.
  - **mail/**  
Poczta użytkowników w uniksowym formacie mailbox.
  - **opt/**  
Zmienne dane dla /opt.
  - **run/**  
Zawiera informacje systemowe opisujące system od bootowania. Pliki z tego katalogu są kasowane na początku procesu bootowania. Zawiera gniazda domenowe Uniksa oraz pliki PID informujące o pracy procesów.
  - **spool/**  
Zawiera dane, które oczekują na dalsze przetworzenie. Dane w /var/spool reprezentują pracę przeznaczoną do wykonania w przyszłości. Często dane są usuwane po przetworzeniu.
    - **lpd/**  
Kolejka drukarki.
    - **mqueue/**  
Kolejka wychodząca poczty.
    - **news/**  
Spool newsów.
    - **rwho/**  
Pliki demona rwho.
    - **uucp/**

Katalog spool dla UUCP.

- **tmp/**  
Pliki tymczasowe zachowywane między rebootami systemu.