**PUSH xy** – iš atminities į steką įkeliami duomenys   
 [SP] = [x \* blank + y]; SP = SP + 1

**PSHC x** – į steką įkeliama konstanta  
 [SP] = x; SP = SP + 1

**POP xy** – iš steko į atmintį įkeliami duomenys  
 SP = SP – 1; [x \* blank + y] = [SP]

**POP** – iš steko ištrinami duomenys  
 SP = SP – 1

**TOP xy** – steko viršūnės reikšmė įkeliama į atmintį  
 [x \* blank + y] = [SP – 1]

**ADD** – sudedamos steko viršūnėje esančios reikšmės  
 [SP – 2] = [SP – 2] + [SP – 1]; SP = SP – 1

**SUB** – atimamos steko viršūnėje esančios reikšmės  
 [SP – 2] = [SP – 2] - [SP – 1]; SP = SP – 1

**MULT** – sudauginamos steko viršūnėje esančios reikšmės  
 [SP – 2] = [SP – 2] \* [SP – 1]; SP = SP – 1

**DIV** – padalinamos steko viršūnėje esančios reikšmės  
 [SP – 2] = [SP – 2] / [SP – 1]; SP = SP – 1

**JZ xy** – valdymas perduodamas, jei loginio trigerio reikšmė yra „F“  
 IF([C] = “F”) PC = x \* blank + y; SP = SP – 1

**JMP xy** – valdymas perduodamas  
 PC = x \* blank + y; SP = SP – 1

**HALT** – programos vygdymo pabaiga