Laufgewinde

Die Gewindetypen unterscheiden sich durch unterschiedliche Durchmesser, Anzahl der Gewindegänge und Steigungen. Sie sind NICHT untereinander austauschbar.
Um Markierer und Läufe unterschiedlichen Typs miteinander zu verbinden, gibt es Gewindeadapter zu kaufen. Diese haben jedoch einen eher schlechten Ruf, bzgl. FPSchwankungen und Laufplatzer. Mehrteilige Läufe haben häufig die Möglichkeit durch das Tauschen von entsprechenden Teilen an verschiedenen Markierern montiert werden zu können.

Typ	**Markierer**
Autococker A/C bzw. Cocker =15/16"-20 UNEF	Alien, Autococker, Axe, Bob Long, Dangerous Power, EGO, ETEK, Dfender, GTEK, GEO, ETHA, EMF100, Infinity Legend, Intimidator, Invert Mini, MacDev, Matrix, Quest, ULE Automag, Vanquish, Empire Sniper, Resurrection, Xmag, Freestyle, Cyborg, Quest, Legend, TM7 / TM15, Promaster, Dye, Proto, Shocker RSX
Smart Parts	EOS, Evil Pimp Kit, Ion, Ion XE, Impulse, Luxe, Shocker NXT, Shocker SFT, SP1, SP8, Vibe, eXTCy , eNVy, G1
Spyder M22x1,5	Black Maxx, Diablo, Evil Omen, Hammer, JT, PCS US5, Piranha, Speedster, Spyder, Viewloader, RAP4 468, Rap4 T68
Tippmann A5 7/8"-20 UNEF	BT4, Tippmann A5, X7, X7 Phenom, TGRONE, TGR2, TGR36, FT12, TPX / TiPX, Milsig M17, Cronus, Gryphon, Rap4 468 (2017)
Tippmann 98	Tippmann 98, BT16, Tippmann TMC, Bravo One, Sierra One, FT-12
Shocker	Shocker 4x4, SFT, Nerve
Angel M24x2	Angel

Quelle der Tabelle: HIER, HIER, HIER und HIER