

remove

Obj C

i-mark : 0
r-mark : 0
op : insert

remove

Obj E

i-mark : 0
r-mark : 0
op : insert

remove

Obj A

i-mark : 0
r-mark : 1
op : remove

T2's

Root

A

B

lock less queue

A

E

D

C

T2

Tree lock