

CGC600

GAMEFACTOR

GAMER CHAIR 600

Silla Gamer

La postura correcta para ganar

La silla CGS600 de Game Factor está diseñada para elevar la experiencia gaming a un nivel de confort superior, poniendo especial atención en los pequeños detalles para que puedas pasar horas y horas jugando cómodamente, no importa si te gusta jugar casi acostado o en ángulo recto.

CGC600 GAMER CHAIR

LA POSTURA CORRECTA

PARA GANAR

CGC600 | SILLA GAMER



Características Sobresalientes



POLIURETANO
DE ALTA DENSIDAD



DESCANSABRAZOS
AJUSTABLES



RESPALDO
RECLINABLE



ESTRUCTURA
METALICA



Doblemente resistente. La silla recubierta de tela de alta calidad y estructura de metal te brindan comodidad y una resistencia superior.

Ergonómica y confiable. Su estructura es firme y bastante cómoda para mantener siempre una buena postura con dos cojinetes, uno para reposar la cabeza y otro en la zona lumbar, además soporta hasta 150 Kg.



Seguridad. Su base metálica con 5 ruedas de 75mm con freno fabricadas en resistente ABS, la hacen adecuada para deslizarse en cualquier tipo de suelo.

Zona de apoyo. El respaldo de la silla cuenta con un cojinetes ideal para apoyar la cabeza y recostarse para jugar casi acostado sin generar tensión para largas horas de juego.



Sube y baja. La altura de la silla se regula libremente gracias al pistón de gas clase 4 recubierto de alta gama.



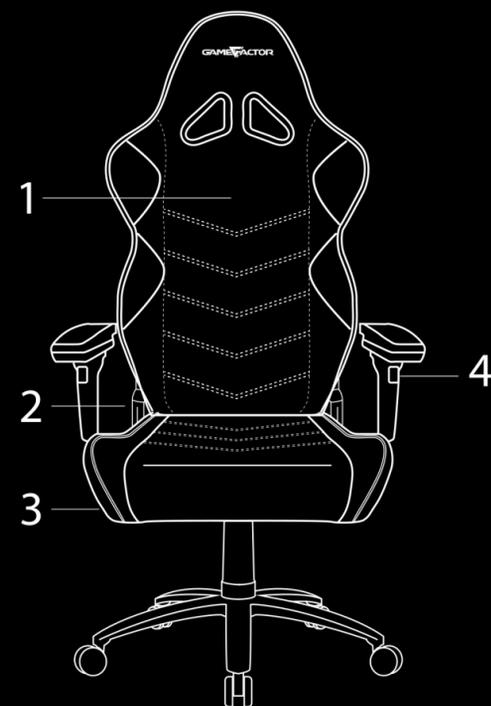
Especificaciones Técnicas

Modelo: CGC600

Artículo:	Silla Gamer
Material:	Poliuretano + ABS + Metal + Nylon
Maximo Peso:	150 Kg
Mecanismo:	Mariposa (metalico)
Piston:	Gas clase 4 (recubierto)
Ruedas:	75 mm con freno
Descansa brazos:	4D con seguros
Cojines:	Lumbar y cuello
Estrella:	Metalica 5 brazos
Estructura:	De acero con soporte de nylon
Espuma de poliuretano:	Alta densidad
Dimensiones:	70 x 70 x 132 mm

Peso:	19.1 Kg
Q'ty/Carton:	1

UPC	
CGC600-BL	7502266676614
CGC600-RD	7502266676973
CGC600-WH	7502266676980



- 1 Respaldo Ajustable
- 2 Sistema para ajustar respaldo
- 3 Sistema para ajustar altura
- 4 Sistema para ajustar descansa brazos