

# 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



200 R-0 20/jul./18

## 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.



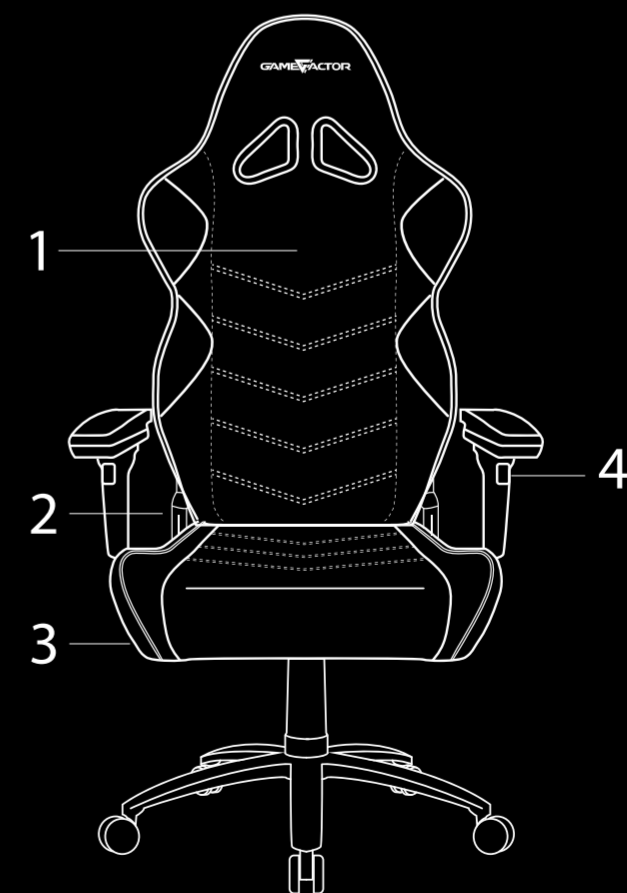


# Especificaciones Técnicas

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



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