

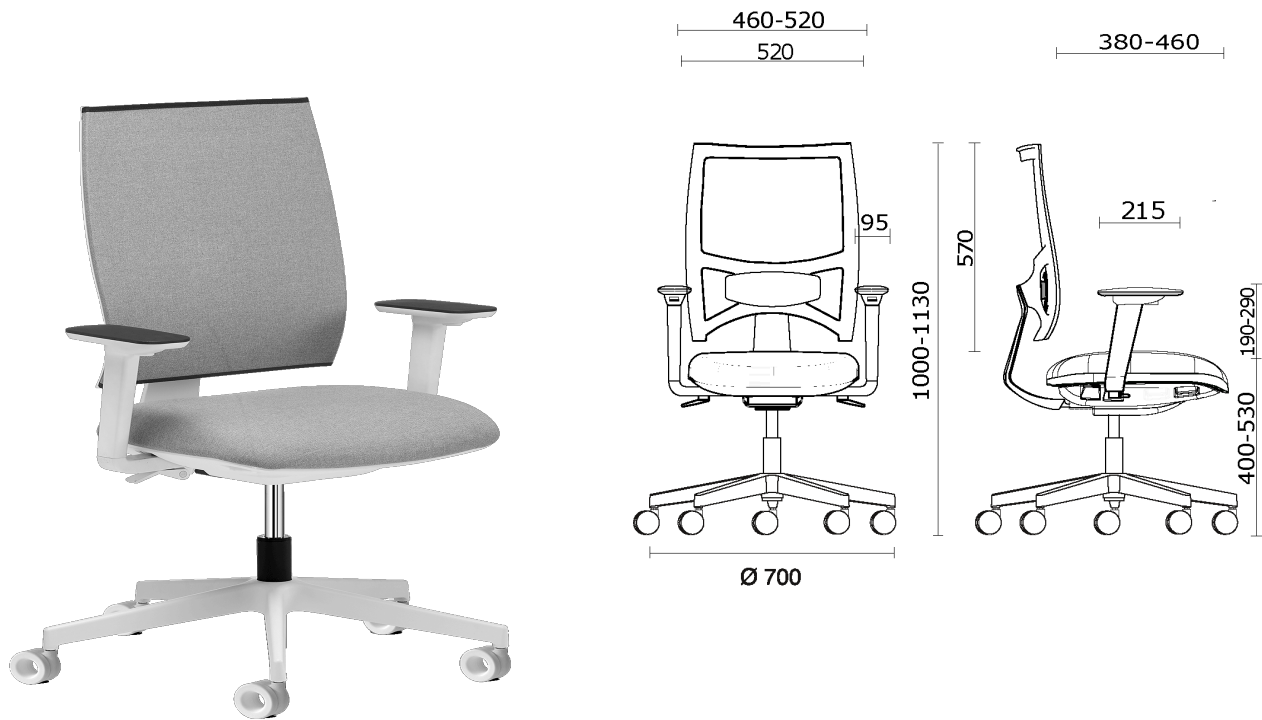
Team Strike Evo



Storie collegate

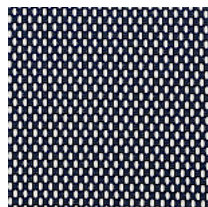
M3 Mobili, Città del Mexico, Messico (2023)

Team Strike Evo Operativa, struttura bianca

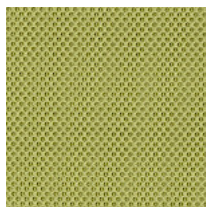


Materiali e rivestimenti

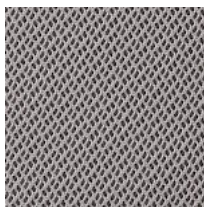
Rivestimenti schienale in rete



Rete RF - Polo / FiDiVi
Service
Colori disponibili: 5

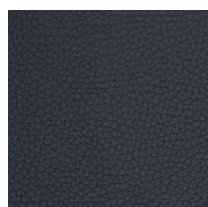


Rete RR - Runner /
Gabriel
Colori disponibili: 10

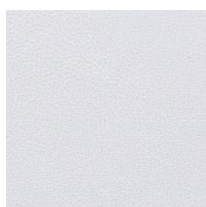


Rete RY - Rhythm /
Gabriel
Colori disponibili: 6

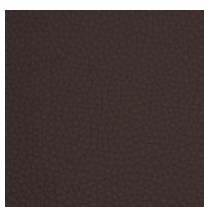
Rivestimenti sedile con schienale in rete



Tessuto spalmato NX
Colori disponibili: 11



Tessuto spalmato SC -
Secret / Flukso
Colori disponibili: 10



Tessuto spalmato NX
Colori disponibili: 1



Pelle SX - Box Land /
Dani
Colori disponibili: 12



Tessuto AL - Alba /
FiDiVi
Colori disponibili: 10



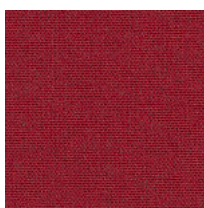
Tessuto BN - Bondai /
FiDiVi
Colori disponibili: 10



Tessuto AB - Xtreme
Plus / Camira
Colori disponibili: 10



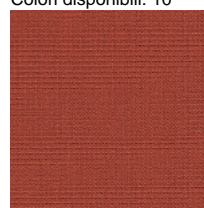
Tessuto ME - Medley /
Gabriel
Colori disponibili: 15



Tessuto MF - Main Line
Flax / Camira
Colori disponibili: 10



Tessuto SY - Sinergy /
Camira
Colori disponibili: 10



Tessuto CS - Crisp /
Gabriel
Colori disponibili: 10



Tessuto RM - Remix 3 /
Kvadrat
Colori disponibili: 10



Tessuto CH - Chili /
Gabriel
Colori disponibili: 10

Sedile e membrana schienale



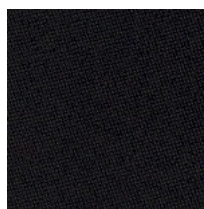
Tessuto BN - Bondai /
FiDiVi
Colori disponibili: 10



Tessuto AB - Xtreme
Plus / Camira
Colori disponibili: 10



Tessuto ME - Medley /
Gabriel
Colori disponibili: 15



Tessuto CH - Chili /
Gabriel
Colori disponibili: 10



Tessuto CS - Crisp /
Gabriel
Colori disponibili: 10



Tessuto RM - Remix 3 /
Kvadrat
Colori disponibili: 10

Questo prodotto è garantito 5 anni. Sitland Spa si riserva di apportare modifiche e/o migliorie di carattere tecnico ed estetico ai propri modelli e prodotti in qualsiasi momento e senza preavviso. Le foto e i colori visualizzati sono puramente indicativi e possono variare rispetto alla realtà. Per maggiori informazioni si prega di contattare il nostro Servizio Clienti service@sitland.com