

Instrumentos de percusión, repuestos y baquetas

Producto 561017 Filz für Beckenständer

Ficha de datos de seguridad para instrumentos de percusión, baquetas y repuestos para instrumentos de percusión.

Producto: Instrumentos de percusión, baquetas y repuestos.

Usos: Los instrumentos de percusión se utilizan para producir tonos rítmicos golpeando, sacudiendo o frotando. Las baquetas se utilizan para tocar estos instrumentos y las piezas de repuesto se utilizan para reparar o reemplazar piezas desgastadas o dañadas.

Materiales: estos productos suelen estar hechos de madera, metal, plástico, cuero y otros materiales según el instrumento o accesorio específico.

Impulsado:

Riesgo de lesiones: Los bordes afilados o las piezas rotas pueden provocar cortes.

Exposición al ruido: tocar instrumentos de percusión puede provocar altos niveles de exposición al ruido, lo que puede dañar la audición.

Reacciones alérgicas: Algunos materiales, como determinadas maderas o barnices, pueden provocar reacciones alérgicas.

Medidas de seguridad:

Manipulación: Manipule los instrumentos, bastones y repuestos con cuidado y evite golpes o caídas.

Uso: Utilice protección auditiva para proteger su audición de niveles elevados de ruido.

Eliminación: Deseche adecuadamente los instrumentos, bastones y piezas de repuesto dañados o que ya no funcionen.

Reacciones alérgicas: Evite el contacto con materiales a los que tenga reacciones alérgicas.

Consideraciones de almacenamiento: Almacene los productos en un lugar seco y seguro, lejos de la luz solar directa y de temperaturas extremas.

Medidas de primeros auxilios:

Lesiones por bordes cortantes: Limpiar bien la herida y aplicar una compresa esterilizada.

Daño por ruido: si los problemas de audición o el dolor de oído persisten, consulte a un médico.

Reacciones alérgicas: enjuague bien el área afectada con agua y busque atención médica si los síntomas son graves.

Fabricante Gerhard Knauer

Welfenstr. 11 70736 Fellbach

Teléfono 0711-5788750 Correo electrónico gk@gknauer.de